

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak hanya berpengaruh pada cara berpikir individu, tetapi juga memiliki dampak signifikan dalam bidang pendidikan. Menyadari pentingnya mengikuti perkembangan global dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, para guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menggunakan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan (Sriwahyuni & Mardono, 2016). Salah satu bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi *Game* edukasi, yang memiliki potensi sebagai alat efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Ariani, 2019). Di lingkungan pendidikan, aplikasi *Game* edukasi juga dapat digunakan sebagai sarana interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran (Ulfa, 2019). Melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat belajar tentang konsep dan teori yang terkait dengan materi karya ilmiah dengan cara yang menyenangkan. Materi dari karya ilmiah berisi gagasan fenomena berdasarkan riset atau studi kepustakaan, ditulis logis, objektif, dan faktual. Perhatikan struktur, teknik, dan kebahasaan. Maka dari itu, pengembangan aplikasi *Game* edukasi untuk materi karya ilmiah dapat menjadi pilihan alternatif dalam metode pembelajaran yang menarik. Aplikasi tersebut dapat dirancang sedemikian rupa untuk membantu siswa atau pengguna dalam memahami konsep-konsep yang terkait dengan karya ilmiah secara interaktif dan menyenangkan, sehingga mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks dan sulit. Selain itu, kelebihan dari aplikasi *Game mobile* adalah memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka (Abi Hamid et al, 2020).

Materi karya ilmiah merupakan sebuah karya yang memiliki dasar keilmuan dan bertujuan untuk mengkomunikasikan hasil penelitian atau pengamatan. Setelah memahami konsep karya ilmiah, selanjutnya siswa harus menguasai keterampilan memparafrase. Ketika menulis karya ilmiah, siswa juga perlu mengumpulkan data dan informasi yang valid, tetapi juga harus mampu

parafrase. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karya ilmiah dan materi pembelajaran yang terbatas, serta tidak menarik dapat membuat siswa kehilangan minat untuk belajar. Selain itu terdapat penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran mengenai karya ilmiah ini membosankan dan peserta menjadi pasif karena metode pembelajarannya. Menurut Fahmidina, (2018) Peserta didik yang pasif yang disebabkan karena pembelajaran yang tidak inovatif. Serta menurut Lubis et al, (2015) hal ini diakibatkan oleh metode pembelajaran menulis yang kurang menarik, kurangnya penekanan pada kemandirian siswa, dan fokus berlebihan pada hasil daripada proses belajar. Siswa merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar menulis. Dan menurut Zuraida et al, (2022) Guru cenderung menerapkan pembelajaran konvensional dengan memberikan tugas, membuat pembelajaran tidak menarik, dan berpusat pada guru. Siswa hanya menghafal tanpa pemahaman, menyebabkan pembelajaran sekadar hafalan jangka pendek. Berdasarkan hasil penelitian oleh (Rianto, 2022) bahwa minat terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah dalam pelajaran Bahasa Indonesia memang rendah. siswa cenderung kurang antusias untuk mengembangkan kemampuan menulis karya ilmiah. Mereka merasa bosan dan kurang termotivasi untuk menghadapi tantangan dalam hal ini. Sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Siswa juga perlu menguasai keterampilan parafrase ketika menulis karya ilmiah. Parafrase adalah kemampuan untuk mengungkapkan kembali sebuah teks atau kalimat dengan kata-kata sendiri tanpa mengubah maknanya (Yasa, 2021). Hal ini dapat membantu siswa menghindari plagiarisme, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memahami teks yang sulit atau kompleks.

Penelitian mengenai *Game* edukasi sudah dilakukan oleh penelitian sebelumnya seperti (Emka, 2017), (Danar et al., 2022), (Fahmidina, 2018), dan (Diharjo, 2020) temuan dari penelitian terdahulu menghasilkan simpulan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan efektivitas pembelajaran siswa. Namun penelitian pengembangan *game* edukasi mengenai parafrase belum ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

**RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebuah media pembelajaran berbasis *Game* edukasi dengan materi karya ilmiah yang berbasis parafrase pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI. Dengan menggunakan aplikasi *Game* edukasi yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dan juga media pembelajaran ini akan menggabungkan konsep belajar dan bermain yang dapat membantu siswa dalam memperdalam pemahaman mereka tentang karya ilmiah, melalui berbagai tantangan, permainan, dan kuis yang menyenangkan. menyediakan fitur yang memudahkan siswa dalam mengakses informasi yang dibutuhkan, seperti definisi, contoh, dan penjelasan konsep mengenai materi karya ilmiah. Dengan demikian, pembelajaran karya ilmiah akan menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuatlah sebuah media pembelajaran berbasis *Game* edukasi dengan materi karya ilmiah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat menjadi alat bantu dengan konsep belajar dan bermain, penelitian tersebut dengan judul “Rancang Bangun *Game Rephrase Quest* Sebagai Media Pembelajaran di Materi Karya Ilmiah Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMK Nurul Hidayah Bandung”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas terdapat susunan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran berbasis *Game* edukasi yang interaktif dan menyenangkan sebagai bahan materi karya ilmiah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI?
- 2) Bagaimana hasil kelayakan penilaian uji validasi media dan materi serta tanggapan siswa terhadap sebuah *Game* edukasi yang menggunakan materi karya ilmiah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka didapatkan tujuan dari penelitian sebagai berikut :

- 1) Merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi yang interaktif dan menyenangkan sebagai materi karya ilmiah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI.

Yasmine Nadhira Syadza, 2023

**RANCANG BANGUN GAME REPHRASE QUEST SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KARYA ILMIAH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMK NURUL HIDAYAH BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2) Mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi dengan materi karya ilmiah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* yang akan dilakukan pada penelitian selanjutnya. Selain itu hasil penelitian ini dapat menambah manfaat bagi :

- 1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman dan rekomendasi kepada guru Bahasa Indonesia dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi dalam mengajar materi karya ilmiah.

- 2) Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *Game* edukasi yang dirancang dan dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dalam karya ilmiah dan meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam menuliskan struktur organisasi berisikan pemaparan urutan penulisan skripsi.

BAB I PENDAHULUAN, dapat diuraikan mengenai, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, yang berisi teori mengenai materi yang dibahas seperti, media pembelajaran, *Game* edukasi, dan Bahasa Indonesia.

BAB III METODE PENELITIAN, yang berisikan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV ORGANISASI dan JADWAL PENELITIAN, berisikan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang akan dilakukan

DAFTAR PUSTAKA, mengenai referensi yang dipakai.