

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Digital game-based learning (DGBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan berbasis digital sebagai media pendukung dalam proses pembelajarannya. Metode ini dapat digunakan untuk melibatkan keaktifan peserta didik masa kini yang termasuk kategori *digital natives*, yaitu sudah mengenal teknologi sejak dini, sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang masih menerapkan metode tradisional (Eck, 2006). Melalui pembelajaran yang menerapkan metode DGBL, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti meningkatkan kesejahteraan emosional, motivasi, keterlibatan, dan berpikir kritis untuk peserta didik (Bakhsh dkk., 2022; Lopez-Fernandez dkk., 2021; Wu dkk., 2020).

Namun, menurut Nieland dkk (2021), guru memiliki hambatan ketika menerapkan DGBL, yaitu dari faktor internal berupa keterampilan guru yang belum terlalu memahami terkait cara menerapkan metodenya maupun mengenai cara membuat media permainan berbasis digitalnya dan faktor eksternal yang berasal dari infrastruktur sekolah yang kurang memadai. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lampropoulos (2023), bahwa terdapat kendala yang dirasakan guru untuk dapat menerapkan DGBL di kelas secara optimal, yaitu kurangnya peralatan, keterampilan untuk mengadaptasi teknologi pada pembelajarannya, dan pelatihan terkait DGBL. Selain itu, berdasarkan hasil observasi ketika peneliti berada di lingkungan sekolah penugasan pada Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2023, guru-guru di sekolah tersebut tidak biasa menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan adaptasi teknologi, karena fasilitas yang kurang memadai dan sebagian besar guru-guru kurang termotivasi untuk mempelajari hal tersebut, sehingga guru-guru tersebut belum memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang kompeten untuk menerapkan DGBL pada proses pembelajarannya.

Dari kesulitan-kesulitan tersebut, dapat diketahui bahwa guru-guru mengalami kesulitan yang cukup signifikan. Untuk mengatasi permasalahan

tersebut, perlu dibuat suatu inovasi sebagai upaya untuk membantu guru dalam memahami metode DGBL dan pembuatan media *digital game-based learning*. Terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru, seperti mengadakan pelatihan dan *Lesson Study*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Putri dkk (2022) dan Kadarisma & Ahmadi F (2019), ditemukan bahwa pelatihan berbasis teknologi informasi komunikasi memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan profesionalisme guru. Selain itu, melalui *Lesson Study*, guru dapat saling bertukar pengalaman dan saling belajar untuk menggunakan aplikasi digital tanpa hambatan atau merasa sungkan, sehingga guru dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Eriyanti dkk., 2022). Bentuk upaya-upaya tersebut terbukti berdampak positif bagi guru. Namun, menurut Bastian dkk (2023) dan Sari dkk (2023), kedua upaya tersebut memiliki kekurangan, yaitu keterbatasan waktu ketika pelaksanaan, sehingga belum fleksibel secara waktu, karena harus dijadwalkan dan harus saling berkoordinasi dengan pihak-pihak yang bersangkutan, sehingga kurang efektif.

Maka dari itu, perlu dibuat suatu inovasi yang diciptakan dengan proses terstruktur, supaya hasil inovasinya pun dapat memberikan dampak yang lebih efektif dan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk guru. Menurut peneliti, sebuah *e-module* dapat menjadi inovasi untuk membantu guru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Wijaya & Iriani (2020) dan Raisah dkk (2021), bahwa *e-module* dapat menjadi pedoman untuk guru dalam meningkatkan kompetensi ICT. Berdasarkan hal tersebut, *e-module* diharapkan dapat membantu guru untuk dapat membuat media *digital game-based learning* supaya dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan metode DGBL secara optimal.

Berdasarkan pembahasan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk membantu guru secara berkelanjutan melalui sebuah *e-module* dalam pembuatan media *digital game-based learning* sebagai media pendukung untuk mengoptimalkan implementasi *digital game-based learning*. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian menggunakan desain penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Produk yang diciptakan sebagai inovasi pada penelitian diberi nama GAMEWALL, yaitu singkatan dari

Guidance for Active and Meaningful Education with Wordwall. *E-Module* tersebut dikembangkan menggunakan Google Sites dan diuji menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), karena ingin mengetahui kelayakannya berdasarkan kemudahan (*perceived ease of use*), kebermanfaatan (*perceived usefulness*), dan penerimaan teknologi (*acceptance of IT*).

E-Module tersebut memuat 7 menu, yaitu *Home*, *Pencarian*, *Game-Based Learning*, *Tentang Wordwall*, *Fitur Wordwall*, *Standards Templates*, dan *Pro Template*. Kelebihan dari *e-module* tersebut terletak di fleksibilitas, kualitas materi yang dimuat, dan media pendukungnya. Pertama, *e-module* dibuat untuk dapat diakses secara fleksibel dari berbagai perangkat digital tanpa perlu mengunduh maupun memasang suatu aplikasi, sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan koneksi internet. Kedua, *e-module* memuat informasi yang cukup komprehensif untuk membantu meningkatkan pemahaman guru terkait metode *digital game-based learning*, karena terdapat menu khusus yang membahas metode tersebut, menu yang berisi penjelasan platform Wordwall, serta menu untuk tata cara pembuatan media DGBL dari setiap template yang tersedia dari platform Wordwall. Ketiga, materi pada *e-module* tersebut tidak hanya dimuat menggunakan teks dan gambar saja, tetapi terdapat video, contoh aktivitas permainan yang dapat dimainkan langsung, dan berbagai tautan yang dapat membuat penggunaan *e-module* tersebut interaktif. Oleh karena itu, diharapkan *e-module* GAMEWALL dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang dialaminya untuk menerapkan metode DGBL, terutama dalam pembuatan media DGBL melalui platform Wordwall, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Module* GAMEWALL untuk Mendukung Kompetensi Guru dalam Membuat *Media Digital Game-Based Learning*”.

1.2 Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, dan Batasan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan pada latar belakang, terdapat masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini, yaitu guru mengalami kesulitan ketika menerapkan pembelajaran dengan metode *digital game-based learning* (DGBL), sehingga dibutuhkan *e-module* sebagai upaya dalam membantu mengatasi kesulitan tersebut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil rancangan *E-Module GAMEWALL (Guidance for Active and Meaningful Education with Wordwall)*?
2. Bagaimana hasil validasi *E-Module GAMEWALL (Guidance for Active and Meaningful Education with Wordwall)*?
3. Bagaimana hasil evaluasi *E-Module GAMEWALL (Guidance for Active and Meaningful Education with Wordwall)*?

1.2.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, diperlukan batasan masalah supaya alur penelitian dapat dilakukan sesuai prosedur penelitian yang telah direncanakan. Berikut merupakan batasan masalah untuk penelitian ini:

1. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan sebagai media pendukung untuk *Digital Game-Based Learning*, seperti Quizizz, Kahoot!, Educandy, dan lain-lain. Platform yang akan digunakan pada penelitian ini adalah platform Wordwall.
2. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan untuk pembuatan *e-module*, seperti Blogspot, Medium, Flip PDF Professional, dan lain-lain. Platform yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Google Sites.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut merupakan tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui hasil rancangan *E-Module GAMEWALL (Guidance for Active and Meaningful Education with Wordwall)*
2. Untuk mengetahui hasil validasi *E-Module GAMEWALL (Guidance for Active and Meaningful Education with Wordwall)*
3. Untuk mengetahui hasil evaluasi *E-Module GAMEWALL (Guidance for Active and Meaningful Education with Wordwall)*

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat pada penelitian ini, yaitu secara teoretis dan praktis. Berikut merupakan manfaat ditinjau dari kedua hal tersebut:

1. Manfaat Teoretis

Secara Teoretis, penelitian membahas mengenai *games*, *Game-Based Learning*, *Digital Game-Based Learning*, dan *e-module*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian merancang sebuah modul elektronik yang membahas penggunaan situs Wordwall untuk membantu guru secara berkelanjutan dalam membuat media *digital game-based learning* melalui platform Wordwall untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan metode *Game-Based Learning* secara optimal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan penelitian yang memberikan gambaran kandungan pada setiap babnya. Peneliti mengacu pada Peraturan Rektor UPI No. 7867/UNH40/HK/2021 perihal Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2021. Oleh karena itu, struktur organisasi skripsi pada penelitian ini berisi BAB I hingga BAB V sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I dalam penelitian ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II dalam penelitian ini berisi tentang kajian mengenai *e-module*, kompetensi guru, *game-based learning*, media digital, *digital game-based learning*, *games*, dan Wordwall. Selain itu, terdapat penelitian terdahulu juga terkait pengembangan *e-module*.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III dalam penelitian ini berisi tentang desain penelitian, lokasi penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data. Untuk penelitian ini, prosedur penelitian memuat tahapan kajian literatur dan observasi lapangan, perancangan produk, pengembangan produk, validasi produk, evaluasi produk, pengolahan dan analisis data, serta pelaporan.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV dalam penelitian ini berisi tentang hasil penelitian yang mencakup proses dari kelima tahapan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Selain itu, terdapat pengolahan dan analisis data hasil evaluasi. Temuan tersebut dibahas dalam hasil perancangan, validasi, dan evaluasi dari *E-Module GAMEWALL*.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab V dalam penelitian ini berisi simpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi yang didasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh untuk dijadikan acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.