

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal yang mendominasi berbagai sektor kehidupan global, termasuk pendidikan, teknologi, dan bisnis. Penguasaan bahasa Inggris tidak hanya memberikan keuntungan dalam berkomunikasi di tingkat global, tetapi juga membuka pintu menuju berbagai peluang. Kemahiran berbahasa Inggris dapat memberikan keunggulan kompetitif dalam dunia kerja dan memfasilitasi akses ke sumber daya pendidikan dan informasi yang lebih luas (Thariq et al., 2021).

Himangani (2017) mengungkapkan bahwa untuk menguasai suatu bahasa, seseorang harus mahir dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berbicara sebagai salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran bahasa Inggris memungkinkan individu untuk berkomunikasi dengan individu lainnya menggunakan bahasa untuk menyampaikan ide, perasaan, pikiran, dan berbagi informasi (Ningsih, 2023). Doff (1998, seperti yang dikutip dalam Leong & Ahmadi, 2017), berpendapat bahwa untuk meningkatkan kemampuan berbicara, seseorang juga harus mengembangkan kemampuan mendengarkan karena memahami apa yang diucapkan kepada mereka adalah kunci untuk percakapan yang efektif. Oleh karena itu, mengintegrasikan latihan percakapan ke dalam pembelajaran bahasa Inggris penting karena dapat melatih kemampuan mendengar sekaligus mengembangkan kemampuan berbicara yang efektif sehingga dapat menanggapi secara spontan.

Namun, terdapat berbagai tantangan yang membuat pembelajaran bahasa Inggris tidak berjalan mulus. Tantangan yang umum ditemui adalah kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris,

ketidaknyamanan dalam menggunakan bahasa asing, dan rasa takut melakukan kesalahan serta mendapat penilaian dari orang lain (Crisianita & Mandasari, 2022). Selain itu, kurangnya lingkungan yang mendukung juga menjadi hambatan karena bahasa Inggris sering kali diajarkan hanya sebagai mata pelajaran di sekolah dan bukan sebagai alat komunikasi sehari-hari (Himangani, 2017). Di luar sekolah, hambatan sosial-ekonomi seperti biaya kursus bahasa Inggris yang mahal juga menjadi halangan besar, terutama bagi keluarga berpenghasilan rendah, dalam mengakses pendidikan bahasa Inggris (Zheng, 2024). Jika tidak segera diatasi dengan efektif, kendala ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berbahasa siswa dan menurunkan motivasi mereka untuk belajar (Khasbani & Seli, 2021). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung, serta peran aktif dari guru dan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa lebih percaya diri dan nyaman dalam menggunakan bahasa Inggris (Rahmat, 2023).

Upaya untuk membantu pelajar meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris mereka telah berkembang secara signifikan, mencakup berbagai pendekatan di dalam lingkungan akademik maupun di luar lingkungan akademik. Penelitian yang dilakukan oleh Khasbani & Seli (2021) menunjukkan bahwa penerapan aktivitas *role-play* atau bermain peran di kelas secara signifikan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan kepercayaan diri pelajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk praktik bahasa dalam skenario-skenario tertentu. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Heryana et al. (2024) memperlihatkan dampak positif aplikasi pembelajaran bahasa yang memberikan pengalaman interaktif dan memotivasi dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan, menjadikan pembelajaran bahasa yang lebih fleksibel, menarik dan efektif bagi pelajar mandiri. Berdasarkan perkembangan-perkembangan tersebut, *Role-Playing Game* (RPG) memiliki potensi untuk menawarkan cara yang unik dan mendalam untuk melatih percakapan bahasa Inggris secara mandiri karena menggabungkan manfaat praktis dari bermain peran dengan elemen-elemen *game* yang memotivasi.

Dalam RPG, para pemain berperan sebagai karakter fiksi yang berinteraksi dan berkolaborasi dalam suatu cerita. Dengan kata lain, RPG memberikan kesempatan kepada pemain untuk mengambil peran sebagai karakter di dalam dunia *game* dan menyesuaikan tindakan karakter sesuai dengan kepribadian mereka. RPG dapat membangun keterampilan berbahasa secara kontekstual dan meningkatkan motivasi karena memberikan pengalaman interaktif yang memungkinkan pemain untuk berlatih berbicara bahasa Inggris dalam berbagai konteks dan situasi, seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam percakapan dengan bahasa Inggris (Khair, 2022).

Sebelumnya, *Role-Playing Game* untuk pembelajaran bahasa Inggris telah dibuat oleh Wibowo & Xie (2022) dimana pemain dapat menjawab pertanyaan mengenai tata bahasa dalam sebuah *battle* dan akan menang jika memberikan jawaban yang benar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game* yang dibuat cukup membantu dalam mempelajari bahasa Inggris. Selain itu, Wibawa et al. (2022) merancang *game* yang mengimplementasikan *speech recognition* untuk mempelajari kosakata dalam bahasa Jepang sekaligus dengan cara pengejaannya. Setelah melakukan berbagai pengujian, didapatkan hasil bahwa implementasi *speech recognition* dalam *game* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pengguna.

Berkaca dari temuan-temuan sebelumnya, penelitian ini berupaya menggabungkan keunggulan elemen *game*, *role-playing game* (RPG), dan *speech recognition* untuk pembelajaran percakapan bahasa secara komprehensif dengan mengembangkan RPG yang memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) berupa *speech-to-text* dan *text-to-speech*. RPG ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif yang lebih mendalam bagi pemain, di mana mereka dapat berkomunikasi dengan NPC (*non-playable character*) melalui percakapan verbal. Melalui teknologi *speech-to-text*, NPC akan mampu memproses ucapan pemain dan menanggapi dengan memanfaatkan *dialogue tree* untuk memberikan jawaban yang sesuai. Selain itu, NPC juga akan menggunakan *text-to-speech*

untuk menyuarakan teks, memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara pemain dan karakter dalam permainan.

Penelitian ini akan difokuskan pada analisis tingkat kemajuan kemampuan bahasa, motivasi belajar, dan persepsi pemain terhadap pendekatan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan RPG. Dengan mengintegrasikan *speech-to-text*, dan *text-to-speech* dalam RPG, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pemain, mengurangi rasa canggung dalam berkomunikasi, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam situasi percakapan nyata.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Role-Playing Game* untuk pembelajaran *conversation* bahasa Inggris menggunakan metode *Game Development Life Cycle*?
2. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap penggunaan *Role-Playing Game* untuk pembelajaran *conversation* bahasa Inggris berdasarkan pengukuran Skala Likert?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman *conversation* bahasa Inggris pengguna setelah menggunakan *Role-Playing Game* untuk pembelajaran *conversation* bahasa Inggris berdasarkan pengukuran N-Gain?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *Role-Playing Game* untuk pembelajaran *conversation* bahasa Inggris menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.

2. Mengevaluasi tanggapan pengguna terhadap penggunaan *Role-Playing Game* untuk pembelajaran *conversation* bahasa Inggris berdasarkan pengukuran Skala Likert.
3. Mengevaluasi peningkatan pemahaman *conversation* bahasa Inggris pengguna setelah menggunakan *Role-Playing Game* untuk pembelajaran *conversation* bahasa Inggris berdasarkan pengukuran N-Gain.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, diperlukan beberapa batasan masalah agar penyelesaian masalah lebih terarah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini akan berfokus pada pembelajaran *conversation* bahasa Inggris sehari-hari.
2. *Game* hanya dapat dimainkan pada platform *PC* dengan sistem operasi *Windows*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris, termasuk kurangnya latihan berbicara dalam bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari. Selain membantu pengguna meningkatkan kemampuan *conversation* bahasa Inggris secara mandiri dengan cara yang lebih menarik, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan tentang potensi *Role-Playing Game* dalam pembelajaran *conversation* bahasa Inggris yang inovatif dan memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian berisi gambaran tentang isi skripsi pada setiap bab. Sistematika penulisan tersebut disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang dan solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini. Selain itu, bab ini juga memaparkan rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi ulasan tentang dasar teori dan penelitian terdahulu yang relevan, yang mendukung penelitian ini. Hal ini termasuk penjelasan mengenai *game*, *serious game*, *role-playing game* (RPG), *artificial intelligence* (AI), *speech-to-text*, *text-to-speech*, dan *dialogue tree*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian, termasuk desain penelitian, alat dan bahan yang digunakan, serta metode pengumpulan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan analisis terhadap hasil tersebut. Pada bab ini dibahas perancangan *game*, pemahaman *conversation* pengguna, dan respon pengguna terkait *game* yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian, serta saran untuk penelitian selanjutnya yang dapat membantu memperluas cakupan atau meningkatkan pemahaman tentang topik yang diteliti.