

Bab I

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Belajar masih sering dianggap sesuatu yang kurang menyenangkan karena pelakunya sering terpaksa menghadapi sesuatu yang terkadang diluar kemampuannya sendiri. Meskipun pada akhirnya pelajar yang baik akan diberi penghargaan berupa nilai, penghargaan tersebut tidak selalu berhasil memotivasi pelajar untuk melakukannya. Bahkan beberapa pelajar berani melakukan cara yang tidak baik untuk mendapatkan nilai yang tinggi seperti mencontek jawaban atau membawa catatan secara rahasia. Lebih buruknya lagi, beberapa pelajar menyerah melakukan kegiatannya dan melakukan hal lain yang mengalihkan rasa penatnya seperti memainkan sebuah permainan.

Permainan dirasa lebih menyenangkan karena lingkungan yang diciptakan permainan tersebut memberi kesan jauh dari membosankan. meski tingkat kesulitannya sendiri tidak jarang sama dengan belajar, situasi dalam permainan tersebut memberikan motivasi yang sangat kuat untuk melanjutkan permainan dengan menaklukkan tantangan dalam permainan tersebut. Padahal, motivasi tersebut hanya sesuatu yang bisa dibilang sia-sia, tidak seperti nilai dalam laporan hasil belajar yang jelas memberikan efek besar pada kehidupan seorang pelajar pada fase kehidupan berikutnya.

Motivasi dalam permainan tersebut sering kali hanya berupa skor, benda virtual, lanjutan cerita, atau lanjutan ke tingkat selanjutnya yang lebih sulit. Bedanya, penghargaan dalam permainan diberikan segera setelah pemain menyelesaikan tantangan tersebut, tidak perlu menunggu lama seperti hasil ujian di sekolah atau universitas.

Untuk itu, penulis akan mencoba menerapkan faktor yang membuat permainan terasa menyenangkan untuk menghapus faktor yang membuat belajar terasa membosankan dengan membuat sebuah permainan berjudul *Word-Trading Card Game*, nama tersebut diberikan karena terinspirasi dari sebuah genre permainan bernama *trading card game* yang dimainkan dengan cara yang sama tetapi dengan kartu yang berbeda.

Hal yang akan dipelajari dengan cara ini adalah menulis, karena apabila menulis dipelajari dengan cara lama seperti membuat banyak kalimat tanpa variasi atau motivasi khusus akan sangat melelahkan dan membosankan. Kalkulasi nilai permainannya pun akan lebih mudah apabila kata yang dimainkan dibuat dalam bentuk tulisan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, dapat dibuat dua masalah dalam *mini-memoire* ini, yaitu:

1. Apa itu permainan *Word-Trading Card Game*?
2. Bagaimanakah cara menggunakan permainan *Word-Trading Card Game* dalam proses pembelajaran menulis?

3. Tujuan

1. Untuk memperkenalkan permainan *Word-Trading Card Game* kedalam proses pembelajaran menulis.
2. Untuk menjelaskan bagaimana menggunakan permainan *Word-Trading Card Game* untuk proses pembelajaran menulis.