

BAB 1

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Menulis adalah keterampilan produktif yang dapat memfasilitasi siswa dalam menumbuhkan kapasitas mereka untuk mengartikulasikan emosi dan pikiran mereka. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, menulis dianggap sebagai indikator kemahiran siswa dalam memahami materi pelajaran (Ismayanti & Kholiq, 2020). Tindakan menulis memainkan peran penting dalam perolehan keterampilan bahasa oleh individu yang belajar bahasa asing, dan umumnya dianggap lebih menantang dibandingkan dengan kemampuan bahasa lainnya, yang meliputi mendengarkan, berbicara, dan membaca (Grigoryan & Huichun, 2023). Selain itu, Nasser (2018) menganggap bahwa menulis bisa membantu transmisi bahasa dari satu generasi ke generasi lain, serta satu komunitas ke komunitas lain. Poin-poin di atas menunjukkan pentingnya kemampuan menulis.

Dalam berbagai bahasa, kemampuan menulis memiliki korelasi dengan tata bahasanya sendiri. Tata bahasa adalah kompilasi prinsip-prinsip struktural yang mempengaruhi konfigurasi klausa, frasa, dan item leksikal dalam bahasa tertentu. Ini merupakan pemeriksaan metodis dan penggambaran suatu bahasa yang memfasilitasi pemahaman kita tentang mekanisme di mana kata-kata dan elemen penyusunnya digabungkan untuk membangun kalimat (Qizi, 2023). Penggunaan tata bahasa atau sintaksis yang benar pada kemampuan menulis seseorang sangat penting karena hal tersebut bisa digunakan untuk menghindari ambiguitas dalam hasil tulisan (Curtin, 2021).

Kemampuan produksi tata bahasa tergantung pada paham tidaknya seseorang

terhadap pengajaran tata bahasa yang diberikan oleh pengajar atau aplikasi belajar yang digunakan. pengajaran tata bahasa ini membantu pembelajar memahami prinsip dan pola bahasa yang mendasar. Selain itu mereka bisa mengetahui bagaimana kalimat dibentuk, bagaimana kata-kata bekerja sama, dan bagaimana struktur tata bahasa yang berbeda menyampaikan makna yang berbeda (Vega, 2021).

Pengajaran tata bahasa bisa juga digunakan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan pemikiran kritis. Dalam mempelajari konsep tata bahasa, sulit bagi seseorang untuk menganalisis dan memanipulasi struktur bahasa, membuat hubungan antara berbagai aturan tata bahasa dan cara untuk menerapkannya. Metode analitis ini mendorong pembelajar untuk berpikir kritis, mengidentifikasi pola, menafsirkan nuansa linguistik, dan menyusun kalimat dengan benar (Hashim et al., 2019).

Berbagai metode dapat digunakan untuk mengajarkan kemampuan produksi tata bahasa. Salahsatu metode tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi dipandang sebagai konsep komprehensif, hanya menggunakan elemen permainan dan menggunakannya dalam pengaturan aktual. Semua konsep disatukan dalam pemanfaatan permainan yang menguntungkan untuk tujuan penting, seperti pendidikan atau perubahan perilaku, berbeda dengan menekankan hiburan (Krath et al., 2021).

Gamifikasi juga bisa digunakan sebagai perantara materi pembelajaran dalam komunitas belajar bahasa (CLL). Pembelajaran bahasa berbasis komunitas ini berasal dari bidang psikologi, yang bermula dari pandangan psikologis manusia dan hakikat belajar manusia. Pembelajaran bahasa komunitas (CLL)

memungkinkan guru dan siswa belajar melalui interaksi sebagai sesama anggota komunitas. Pembelajar diharapkan untuk mendengarkan fasilitator (guru) dengan penuh perhatian, memberikan makna yang ingin mereka ungkapkan untuk mendukung sesama anggota komunitas, melaporkan perasaan batin yang dalam seperti kesenangan, dan menjadi pembelajar lainnya (Munir, 2019).

Beberapa penelitian telah menganalisis gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris pada sebuah komunitas belajar bahasa. Hidayati et al (2021) Menganalisis pemanfaatan *Duolingo* sebagai salah satu media gamifikasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada komunitas mahasiswa teknik pertambangan. Selain itu, Riswanto & Soraya (2022) menggunakan aplikasi *Kahoot* untuk menganalisis pengaruh gamifikasi dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada komunitas anak-anak di Desa Kadipaten Ponorogo. Namun, masih sedikit penelitian yang bertujuan untuk menganalisis bagaimana gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan suatu komunitas dalam memproduksi salah satu tata bahasa. Dalam penelitian ini saya akan berfokus pada salah satu jenis tata bahasa, yaitu present tense. Sehingga tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk meneliti bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan suatu komunitas belajar bahasa dalam memproduksi kalimat present tense.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang diidentifikasi adalah :

1. Bagaimana metode gamifikasi digunakan sebagai perantara dalam pengajaran bahasa Inggris yang berfokus pada produksi kalimat present tense dalam satu

komunitas belajar bahasa?

2. Apakah pembelajaran gamifikasi ini efektif untuk meningkatkan kemampuan produksi kalimat present tense pada satu komunitas belajar bahasa?
3. Bagaimana persepsi anggota komunitas belajar bahasa mengenai penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran gamifikasi diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris yang berfokus terhadap produksi kalimat present tense pada satu komunitas belajar bahasa.
2. Untuk mengetahui apakah pembelajaran gamifikasi yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan anggota komunitas dalam memproduksi kalimat present tense.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari dilakukannya penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Keilmuan
 - Menggali dan meningkatkan kemampuan peneliti terhadap beberapa kajian linguistik yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, khususnya bidang pengajaran dan ilmu tentang produksi bahasa.
 - Memberikan contoh mengenai penerapan metode gamifikasi di dalam suatu komunitas, yang mungkin bisa digunakan oleh tenaga pendidik dalam suatu

komunitas.

2. Bagi Masyarakat Umum

Menginspirasi masyarakat dalam belajar bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan. Memotivasi dan meningkatkan keterlibatan anggota komunitas dalam pembelajaran bahasa Inggris.

1.5. Kerangka Teori

Berdasarkan latar belakang yang saya paparkan diatas, penelitian ini berfokus pada satu jenis metode pembelajaran dan juga penggunaan satu website yang mempengaruhi hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan salah satu pendekatan kuasi- eksperimental yang dikenal sebagai desain pre-test – post-test satu grup yang juga dapat diidentifikasi sebagai desain kelompok yang memiliki sedikit atau bahkan tidak ada kontrol terhadap variabel asing (Cohen et al., 2018).

Teori yang difokuskan untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu teori gamifikasi, serta aplikasi yang akan digunakan adalah aplikasi Duolingo. Duolingo adalah contoh aplikasi teknologi yang dapat diakses oleh siapa saja untuk keterlibatan dalam penguasaan bahasa Inggris. Melalui integrasi fungsionalitas berbasis game, aplikasi ini menjalin tujuan pembelajaran dengan gameplay interaktif, sehingga dapat menumbuhkan motivasi intristik untuk belajar. Selain itu, Duolingo menggabungkan rangsangan pendengaran dan visual bersama pertanyaan interaktif yang bertujuan untuk mengeksplorasi kosakata sinkronis dan konsep linguistik dengan cara yang menarik (Anisa Dwi Tiara, M. Arinal Rahman, 2021). Teori dan website tersebut diaplikasikan untuk

menganalisis hasil dari penulisan partisipan selama pembelajaran. Data diambil dari kata, kalimat, frasa, dan klausa yang ditulis oleh partisipan.

Menurut Samosa et al. (2021) dalam penelitiannya, Gamifikasi memerlukan implementasi strategis mekanisme permainan dengan tujuan untuk secara aktif melibatkan dan memotivasi pembelajar selama proses belajar berlangsung, dengan mengintegrasikan berbagai komponen dan strategi intristik untuk pengembangan game dalam lingkungan yang tidak secara inheren merupakan permainan.