



GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS DENGAN INPUT SUARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SMP/MTS

Wandah Wibawanto✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2013

Disetujui Maret 2013

Dipublikasikan April 2013

Keywords:

game, media pembelajaran,
bahasa, analisis wacana,
komunikasi

Abstrak

Kompetensi bahasa adalah model yang mempersiapkan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa fungsional. Permasalahan yang muncul adalah metode pembelajaran, penyelenggara pendidikan dan kemampuan pengalihan siswa. Dari permasalahan tersebut maka kompetensi bahasa Inggris tujuan dapat dicapai tetapi belum optimal. Game pendidikan sebagai bentuk media pembelajaran memiliki konten yang secara tidak langsung dapat mengambil pemain ke dalam proses komunikasi. Desain game pendidikan dengan menggunakan pendekatan wacana kompetensi menampilkan representasi dari kondisi sosial di dunia nyata dan kemudian diadaptasi dalam bentuk virtual. Dengan menggunakan input suara sebagai pengendali utama, pemain diharapkan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, termasuk mendengar, berbicara, dan membaca dalam konteks sosio-kultural seperti yang ditunjukkan dalam permainan.

Abstract

Language competence is a model that prepares students to communicate with the functional language. The problems that arise are the methods of learning, education providers and the ability diversion of the students. From these problems then the objective English language competence can be achieved but not yet optimal. Educational games as a form of learning media have a content that may indirectly take the players into a communication process. The design of educational games using discourse competence approach displays representations of social conditions in the real world and then adapted in virtual form. By using sound input as main controllers, players are expected to improve their communication skills, include listening, speaking, and reading in the socio-cultural context as shown in the game.

©Universitas Negeri Semarang 2013

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B3 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: wandah_w@yahoo.com

PENDAHULUAN

Kompetensi utama yang dituju oleh pendidikan bahasa adalah *discourse competence* atau kompetensi wacana. Artinya, jika seseorang berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis orang tersebut terlibat dalam suatu wacana. Kompetensi wacana lebih mengacu kepada strategi atau prosedur untuk menggunakan seluruh *declarative knowledge* dalam konteks komunikasi nyata untuk menciptakan makna yang sesuai konteks komunikasinya. Kemampuan ini disebut sebagai *procedural knowledge*. Ini berarti bahwa pengajaran bahasa tidak dapat dipecah-pecah perkelompok kompetensi (*linguistic, actional, sociocultural, strategic, discourse*) melainkan diarahkan kepada pemerolehan kompetensi wacana dengan melihat kepada kelompok kompetensi sebagai alat monitor yang membantu penyadaran akan adanya komponen.

Secara umum, pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs bertujuan agar siswa dapat mencapai tingkat *functional*, yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Berbagai penelitian pemerolehan bahasa menunjukkan bahwa apa yang diperoleh anak pada masa awal belajar bahasa adalah bahasa yang fungsional, yang bersifat penyerta tindakan (*language accompanying action*). Ini terkadang disebut sebagai "kurikulum alamiah", yakni belajar bahasa lisan terlebih dahulu kemudian bahasa tulis. Berkebalikan dengan metode pembelajaran bahasa Inggris yang secara umum diterapkan di sekolah yaitu metode *grammar translation method* yang lebih mengutamakan kaidah tata bahasa dan mengesampingkan kemampuan lisan, sehingga kemampuan bahasa Inggris pada tingkat SMP/MTs dapat dinilai baik secara akademik karena metode penilaian keberhasilan pembelajaran terletak pada kemampuan tulis, akan tetapi tujuan sebenarnya dari pembelajaran yaitu mampu berkomunikasi secara fungsional belum tercapai secara optimal.

Menurut penelitian *Entertainment Software Assosiation* pada tahun 2011 di Asia Tenggara, termasuk didalamnya adalah Indonesia, pemain *game* usia remaja (dibawah 18 tahun) adalah sebanyak 40%. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata remaja di usia sekolah menengah pernah memainkan *game*. Sebuah penelitian pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*Teaching English as Foreign Language* disingkat menjadi TEFL), penggunaan *game* dapat meningkatkan

pemahaman dan penerimaan siswa terhadap pembelajaran kosakata. Newton (2001) dalam Huyen dan Nga (2003:5) menunjukkan bahwa pendekatan *Communicative Teaching Learning* yang diaplikasikan dalam *game* akan mendorong siswa untuk mengatur makna kosakata dalam bahasa dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi pada saat yang bersamaan. Hal inilah yang mendorong siswa untuk meningkatkan kompetensi komunikasi, karena siswa dikondisikan untuk menjadi bagian dari proses pembelajaran itu sendiri. Uberman dalam *Conference English Language Teaching* (2008) juga menyampaikan bahwa antusiasme siswa didiknya ketika mempelajari kemampuan berbahasa melalui sebuah *game* lebih meningkat dibandingkan pembelajaran melalui metode konvensional. Keberadaan *game* membuat siswa tidak hanya terhibur dengan berbagai unsur (seperti peraturan *game*, tampilan visual dan aspek kompetisi) akan tetapi juga berkesempatan lebih banyak untuk bisa mempraktekkan kemampuan bahasa Inggris secara langsung. Pemanfaatan media *game* sebagai media pembelajaran dalam beberapa penelitian terbukti mampu meningkatkan antusias pemainnya dalam belajar.

Dalam pengajaran bahasa Inggris, *game* juga telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Terdapat beberapa jenis *game* edukasi bahasa Inggris seperti Tipe *Part of Speech, Compound Word, Syllable Game* dan *Word Building Game*, akan tetapi sebagian besar dari *game* edukasi bahasa Inggris yang sudah ada memiliki materi yang lebih mengutamakan kemampuan tata bahasa dan pada umumnya dirancang bagi usia pemula (*early bird*). Sehingga keberadaan *game* edukasi bahasa Inggris yang dipergunakan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan lisan masih belum banyak dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas diperlukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media *game* yang melibatkan pemain *game* dalam sebuah proses komunikasi secara aktif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan lisan, tulis dan afektif untuk membantu tercapainya kompetensi bahasa Inggris tingkat SMP/MTs yaitu mampu menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi fungsional.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptifkualitatif dengan pendekatan

analisis wacana. Proses perancangan *game* edukasi menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Borg Hall, 1989)

Subyek penelitian adalah siswa SMP/MTs di wilayah Semarang dan Malang. Data lapangan dikumpulkan baik melalui survei secara langsung dengan metode kuesioner dan wawancara, maupun melalui penelusuran penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Sedangkan untuk mengetahui efektifitas *game* edukasi pelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan, dilakukan pendekatan eksperimental secara langsung terhadap responden dalam bentuk *focus group discussion (FGD)* dengan mengujicobakan *game* edukasi Bahasa Inggris kepada siswa SMP/MTs untuk diketahui tingkat efektifitas penyampaian materi dan kemampuan *game* dalam merespon input dari pemain.

Tahapan kegiatan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan utama yaitu :

Tahap penelitian. Pada tahapan ini akan diuraikan sebagai berikut :

Pengumpulan data lapangan, meliputi observasi proses Kegiatan Belajar Mengajar bahasa Inggris di SMP/MTs dengan metode wawancara dan kuesioner. Studi literatur terkait silabus dan kurikulum pelajaran bahasa Inggris bagi siswa SMP/MTs kelas VII. Studi literatur dari penelitian terdahulu terkait permasalahan Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Inggris. Studi literatur tentang *game* komputer. Menganalisis data aspek kebahasaan, aspek sosial budaya dan aspek situasi siswa SMP kelas VII dengan pendekatan analisis wacana.

Tahapan perancangan produk *game*. Pada tahapan ini akan diuraikan sebagai berikut :

Pengembangan konsep desain *game* edukasi berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pada tahapan sebelumnya.

Tahap pembuatan *game* edukasi dengan mengaplikasikan konsep desain pada visualisasi *game*, dilanjutkan dengan proses *programming, testing* hingga *publishing*.

Tahap uji coba *game* edukasi kepada target sasaran yaitu siswa SMP/MTs yang telah dibentuk dalam sebuah *Focus Group Discussion*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

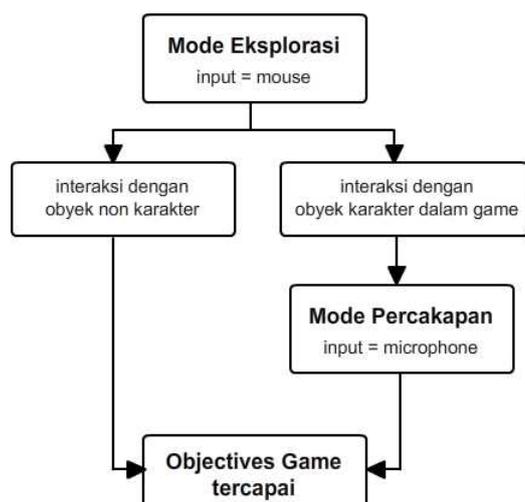
Berdasarkan hasil studi lapangan yang diperoleh melalui wawancara dengan tenaga pengajar dan penyebaran kuisisioner bagi siswa

SMP, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya penggunaan dan penerapan pengetahuan bahasa Inggris yang diperoleh siswa di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat kecenderungan bahwa KBM Bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs lebih fokus pada pemenuhan target nilai akhir Bahasa Inggris yang memuaskan, dan belum menyentuh aspek-aspek pengetahuan yang sifatnya fungsional.

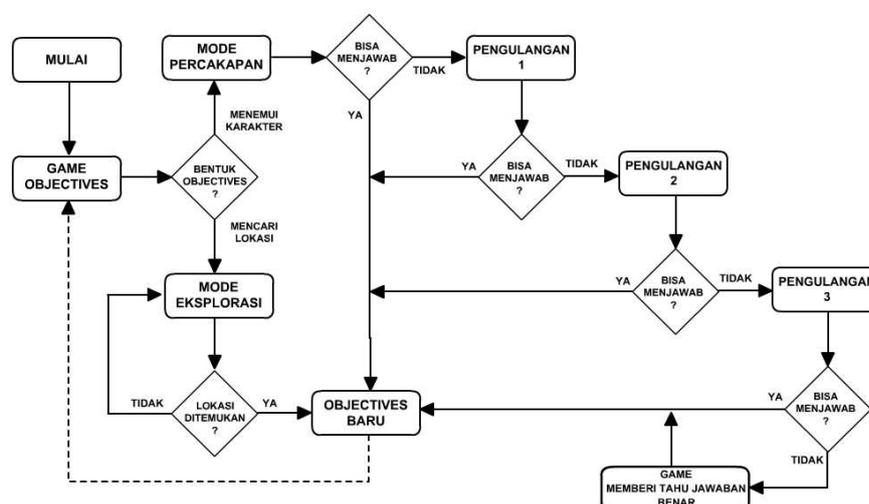
Temuan hasil studi lapangan tidak jauh berbeda dengan penelusuran dua penelitian terdahulu mengenai kendala dan hambatan yang ditemui dalam sistem KBM Bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs. Guru kurang berperan sebagai fasilitator agar siswa dapat menerapkan pengetahuan berbahasa Inggris dalam tataran fungsional. Hal ini tidak sejalan dengan apa yang diharapkan oleh peserta didik, terutama pada level SMP/MTs, dimana peserta didiknya menginginkan sebuah bentuk pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mulai mencakup konteks lingkungan terdekat, lingkungan sekitar, dan kehidupan sehari-hari. Adapun silabus yang dipaparkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2004 telah mengakomodasi kebutuhan siswa agar dapat memiliki ketrampilan yang menyeluruh, khususnya dalam tataran fungsional. Akan tetapi pada pelaksanaannya, tidak semua guru dapat menerapkan kompetensi wacana disebabkan oleh berbagai alasan. Salah satunya adalah kemampuan siswa yang beragam dalam menerima dan memahami pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.

Disisi lain sebagian besar dari subyek penelitian mendistribusikan beberapa jam waktunya setiap minggu untuk memainkan *game*. Dari dua hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *game* sebagai media pembelajaran menjadi sebuah alternatif dalam meningkatkan kemampuan siswa SMP/MTs dalam berbahasa Inggris secara fungsional.

Dalam tahapan perancangan, penulis merancang sebuah *game* edukasi yang memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara. *Input* yang digunakan sebagai alat kendali *game* tidak seperti *game* pada umumnya yaitu hanya menggunakan *mouse* dan *keyboard* saja, namun juga menggunakan *microphone* yang memungkinkan adanya deteksi suara berdasarkan rentangan frekuensi tertentu. Penambahan fitur tersebut diharapkan mampu melatih kemampuan siswa dalam melafalkan kosakata maupun kalimat dalam bahasa Inggris



Gambar 1. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Alur game

dengan lebih baik.

Sesuai dengan konteks analisis wacana (*discourse analysis*), terdapat dua model permainan yaitu model eksplorasi dan model percakapan. Dalam model ekporasi pemain mengendalikan *avatar* atau representasi pemain dalam bentuk visualisasi karakter permainan. Dalam model eksplorasi pemain akan terlibat dengan simbol-simbol sosial dan peraturan sosial yang diadaptasi dari kehidupan nyata. Model eksplorasi secara tidak langsung ditujukan agar pemain belajar tentang sistem sosial yang ada di sekitarnya, sebagai contoh dalam kehidupan riil untuk menyebrang jalan sebaiknya melalui *zebra cross* dan menunggu lampu lalu lintas menyala merah. Hal tersebut diadaptasi ke dalam permainan, sehingga apabila pemain melanggar sistem tersebut dimungkinkan pemain dapat mengalami kecelakaan yang mengakibatkan permainan berakhir.

Dalam model percakapan pemain harus berinteraksi menjawab atau mengajukan pertanyaan dalam sebuah kalimat bahasa Inggris menggunakan input *microphone*. Model percakapan mengarahkan pemain agar memiliki keterampilan melakukan dan merealisasi tindak tutur yang sering disebut *speech act*, *speech function* atau *language function*. Pengembangan model percakapan diarahkan ke keterampilan siswa seperti membuka percakapan, mempertahankannya, menutup percakapan, meminta tolong dan sebagainya. Dalam model percakapan akan dilibatkan konteks budaya (*context of culture*) dan konteks situasi (*context of situation*).

Sebagai acuan dalam menetapkan tujuan (*game objectives*) digunakan materi silabus Bahasa Inggris kelas VII SMP/MTs, sehingga konteks dari game dapat diatur mulai dari tahapan materi dasar sampai dengan materi



Gambar 3. visualisasi karakter *game* pada mode eksplorasi



Gambar 4. visualisasi karakter *game* pada mode percakapan

yang lebih kompleks. Sebagai contoh pada *level* pertama digunakan materi pertama dari silabus yaitu wacana *transaksional/interpersonal* seperti sapaan dari orang yang belum dikenal. Masing-masing *level* permainan memiliki 4-5 *objectives* yang harus diselesaikan.

Secara garis besar, alur di dalam *game* ini dibagi menjadi dua bagian utama. Bagian pertama adalah bagian pengenalan (*introduction*) untuk memulai permainan. Pada bagian ini terdapat petunjuk penggunaan *game*, khususnya petunjuk untuk memastikan apakah *microphone* yang digunakan oleh pemain dapat berfungsi untuk memperoleh kualitas input suara yang baik. Bagian kedua merupakan level-level permainan yang harus dilalui pemain untuk menyelesaikan permainan. Di awal permainan pemain akan diberikan beberapa *objectives* yang harus dipenuhi untuk memenangkan permainan. Untuk memenuhi *objectives* tersebut pemain harus melakukan eksplorasi atau melakukan percakapan dengan karakter-karakter yang ada dalam permainan. Terdapat dua mode

permainan, yaitu mode eksplorasi dimana pemain harus menuju tempat yang dimaksudkan oleh *objectives* dan mode percakapan dimana pemain harus menjawab pertanyaan, atau memberikan informasi melalui *microphone*, pemain memiliki kesempatan menjawab sebanyak 3 kali, hingga pada kesempatan terakhir apabila pemain masih melakukan kesalahan, permainan akan memberikan jawaban yang benar.

Sebagai karakter dalam permainan digunakan karakter anak berseragam pramuka. Pertimbangan utama dalam mengembangkan desain karakter dalam *game* ini lebih ditekankan pada analisis target audiens sebagai pengguna *game* edukasi. Ditinjau dari aspek demografi, pengguna *game* edukasi ini adalah siswa SMP dengan rentangan usia 12-14 tahun. Sedangkan secara psikografi, siswa SMP adalah pribadi yang selalu ingin mencari tahu dan terbuka pada hal-hal yang melibatkan kreativitas tinggi, dimana kedua pertimbangan tersebut terdapat pada sifat-sifat pramuka.

Sesuai dengan data analisis tempat-

tempat yang paling sering digunakan sebagai tempat bersosialisasi bagi siswa SMP/MTs yaitu kantin, area sekitar kelas dan perpustakaan, maka dalam *game* ini ditampilkan beberapa area permainan (disebut sebagai *environment / scene*) dengan mengacu pada referensi tempat sesungguhnya. Sedangkan menurut analisis wacana, sebuah komunikasi sangat dipengaruhi oleh konteks situasi. Terdapat tiga faktor konteks situasi yang mempengaruhi pilihan bahasa seseorang: topik yang dibicarakan (*field*), hubungan interpersonal antara pengguna bahasa (*tenor*) dan jalur komunikasi (lisan atau tertulis) yang digunakan (*mode*). Ketiga faktor ini menentukan apakah seseorang memilih berbahasa formal atau informal, akrab atau tidak akrab dan sebagainya. Masing-masing situasi akan digambarkan didalam *game* secara sederhana dengan menampilkan obyek-obyek yang terlibat dalam wacana tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tahapan ujicoba, antusiasme siswa dalam memainkan *game* edukasi tersebut sangat tinggi. Siswa tertarik untuk mencoba berinteraksi dalam bahasa Inggris dan bersedia mengulangi percakapan apabila pengucapan yang dilakukan masih keliru. Dengan mencoba *game* edukasi tersebut siswa secara langsung melatih kemampuan lisannya sehingga sedikit demi sedikit dapat memperlancar proses komunikasi dalam bahasa Inggris. Karena materi yang ditampilkan dalam *game* tersebut mengacu pada kurikulum yang ada, siswa secara tidak langsung mempelajari materi yang ada dengan metode lisan, dan diharapkan pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara fungsional.

SIMPULAN DAN SARAN

Game edukasi sebagai salah satu bentuk media pembelajaran dapat memiliki konten yang secara tidak langsung dapat memposisikan pemainnya dalam sebuah proses komunikasi.

Game edukasi yang menggunakan *input suara* sebagai pengendali utama, akan menjadikan pemain sedikit demi sedikit mengaplikasikan cara berkomunikasi dalam bahasa Inggris sehingga pada akhirnya diharapkan pemain yang dalam hal ini adalah siswa mampu mengaplikasikan kemampuan

berbahasa Inggris yang dipelajari melalui media *game* secara langsung baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Game edukasi dapat dipergunakan sebagai materi pengayaan atau materi pendamping pelajaran bahasa Inggris SMP kelas VII, yang penggunaannya akan lebih baik dilakukan di luar jam pelajaran.

Perancangan *game* edukasi ini merupakan awal dari penggunaan suara sebagai *input* utama dari sebuah *game* edukasi berbasis kompetensi wacana. Kelemahan sistem dan teknologi untuk memperoleh akurasi percakapan yang ada dalam *game* dapat dikembangkan lebih lanjut pada perancangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Janet. 1999. *Words, Words, Words*. Portland: Stenhouse Publishers
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Kesembilan. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP & MTs*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas
- Celce-Murcia, M. , Olshtain, E. 2001. *Discourse and Context in Language Teaching: a Guide for Language Teachers*. Cambridge University Press
- Celce-Murcia, M., Z. Dornyei, S. Thurrell. 1995. Communicative Competence: A Pedagogically Motivated Model with Content Specifications. In *Issues in Applied Linguistics*, 6(2). 5-35
- Chall J. (1958): *Advanced Vocabulary Teaching - The Problem of Collocation*. Singapore: RELC. Journal:5:2
- Crawford, Cris. 1997. *The Art of Computer Game Design*. Buku Elektronik online, (diakses tanggal 20 Mei 2009)
- Curran, C. A. 1976. *Counseling- Learning in second languges*.US : Apple River Press
- Gunarsa, S. D. 1989. *Psikologi Perkembangan: Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia
- Huyen, T dan Nga, T. 2003. *Learning Vocabulary Through Games*. Vietnam: Asian EFL Journal
- Sutopo, HB. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif.: Teori dan Aplikasinya dalam Penelitian*. Surakarta: Percetakan Universitas Sebelas Maret
- Tarigan, H.G. 1987. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa