

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia dan terus berkembang seiring dengan majunya zaman. Dalam aspek pendidikan, pembelajaran bahasa Inggris memegang peran yang penting sebagai bahasa internasional yang tak hanya menjadi cara komunikasi global, tetapi juga memberikan akses luas terhadap informasi, literatur, inovasi terbaru, dan pengetahuan di seluruh dunia (Melati et al., 2023). Pada penelitian yang dilakukan oleh (Kusuma, 2019) juga menyatakan pentingnya Bahasa Inggris karena bahasa ini merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai hal. Bahasa Inggris bukan hanya akan menjadi bahasa di masa depan, namun juga menjadi bahasa yang sangat diperlukan untuk saat ini. Hal ini yang menjadi dasar mengapa pembelajaran Bahasa Inggris menjadi suatu hal yang sangat penting. Meskipun begitu, proses pembelajaran bahasa Inggris seringkali dihadapkan dengan berbagai tantangan, di mana salah satunya adalah tingkat motivasi siswa. Metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan kurang menarik seringkali menyebabkan penurunan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Dampaknya terjadi pada tingkat pemahaman dan daya ingat siswa. Oleh karena itu, perlu adanya solusi inovatif yang mampu membangkitkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Di era digital yang terus berkembang pesat, pendekatan inovatif dan efektif dalam pembelajaran menjadi semakin esensial. Salah satu pendekatan itu adalah penggunaan gamifikasi. Gamifikasi adalah sebuah metode yang mengintegrasikan elemen-elemen gim ke dalam proses pembelajaran. Gamifikasi mengacu pada pengayaan perangkat lunak dengan fitur desain yang dapat diketahui dari gim untuk memberi pengalaman yang menarik serupa dengan yang dilakukan pada gim (Morschheuser et al., 2018). Penggunaan gamifikasi sendiri dapat memecahkan masalah ini dengan menciptakan sebuah kegiatan dan aktivitas yang menarik (Akhmadalieva, 2023). Selain dengan gamifikasi, penulis juga ingin melakukan integrasi chatGPT dengan gamifikasi. chatGPT merupakan alat yang berguna untuk

pembelajaran bahasa karena memungkinkan untuk dialog interaktif dan menulis dengan cara yang alami (Shaikh et al., 2023).

Maka dari itu, penulis memfokuskan penelitian pada pengembangan aplikasi gamifikasi tentang pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Menengah Pertama berbasis website menggunakan gamifikasi dan integrasi dengan API chatGPT agar teks percakapan pemain dapat diproses secara real-time dan menghasilkan aplikasi yang memotivasi dan menarik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dan penelitian membuahkan hasil output aplikasi yang memiliki fokus pada pembelajaran *grammar* yang di khususkan dengan pembelajaran pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi gamifikasi berbasis website mengenai pembelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana membuat aplikasi gamifikasi berbasis website yang terintegrasi dengan API chatGPT?
3. Bagaimana membuat aplikasi gamifikasi untuk memudahkan mengingat dan nyaman digunakan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan informasi di atas, beberapa tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi gamifikasi berbasis website mengenai pembelajaran bahasa Inggris.
2. Membuat aplikasi gamifikasi yang terintegrasi dengan API chatGPT.
3. Membuat aplikasi gamifikasi untuk memudahkan mengingat dan nyaman digunakan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

Bagi Peneliti :

1. Menambah wawasan dalam pengembangan gamifikasi berbasis website.
2. Menjadi kontribusi penulis dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.
3. Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan terutama dalam bidang pengembangan aplikasi website dan gamifikasi.
4. Mengembangkan aplikasi yang dapat digunakan menjadi portofolio peneliti.

Bagi Masyarakat dan Pembaca :

1. Memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik untuk masyarakat.
2. Membantu masyarakat dalam belajar bahasa Inggris khususnya untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
3. Menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai gamifikasi berbasis website.
4. Mengetahui proses pembuatan gamifikasi berbasis website.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah yang dibahas adalah :

1. Membuat gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis website.
2. Mengembangkan aplikasi gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan batasan konten pembelajaran tingkat Sekolah Menengah Pertama.
3. Menggunakan *framework* Laravel dan API chatGPT dalam pengembangan aplikasi gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris.