BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Pada bagian bab ini akan membahas mengenai beberapa *game* yang sudah pernah dikembangkan dan memiliki beberapa kesamaan baik dari segi konsep, jenis, dan tujuan. Selain itu pembandingan menggunakan tabel antara *game* yang ada. Sehingga dapat diketahui apa yang akan menjadi keunggulan dari *game* yang akan dikembangkan nantinya.

Penelitian mengenai *game* pembelajaran *Planet Adventure* berbasis *narrative-based contextual* untuk melakukan pembelajaran bahasa Inggris [12]. Dalam penelitian ini dilakukan mengunakan tiga aspek *narrative design* yang meliputi *storyline design*, *character design*, dan *quest design* ketiga aspek tersebut merupakan inti dari *Narrative-based Contextual Game for Language Learning (NCGLL) Freamwork*. Dengan mengambil data dari 61 mahasiswa tahun pertama dengan rekomendasi memlikiki dasar bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran digital *game* berbasis teknologi Kinect untuk mempelajari bahasa asing [13]. Penelitian dengan menggunakan digial *game* yang didukung dengan audio-visual dalam hal ini adalah Microsoft Kinect yang memungkinkan peserta untuk melihat kemampuan fundamental (membaca, menulis, dan berbicara) dengan skenario dalam kehidupan nyata dengan jenis pembelajaran digital *game-based learning (DGBL).*

Penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *Flipped Contextual Game-Based Learning* dengan aspek *practice module* yang terdiri dari *Practice of writing, practice of sentence, Learning trade knowledge,* menggunakan *game* sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa praktik dengan

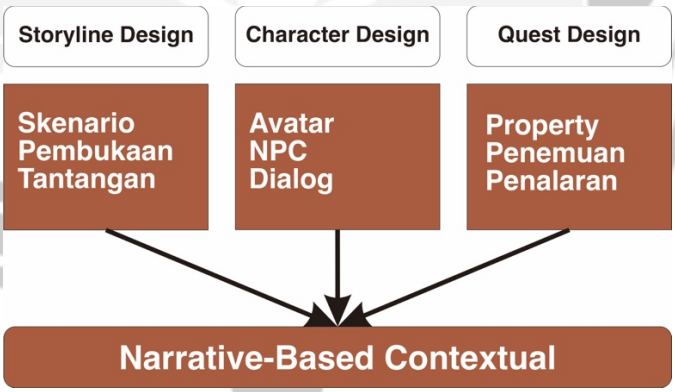
berinteraksi dengan *Non-Player Character* (NPC) dan dengan memahami cerita yang ada dalam game, misalnya bagaimana cara untuk menanyakan, mengutip, dan menawar. Penelitian ini juga menerapkan dua bahasa dalam gamenya yaitu bahasa mandarin yang digunakan untuk menerapkan alur ceritanya dan bahasa inggris yang digunakan dalam modul praktik seperti item, pertanyaan dan jawaban, hal tersebut diggunakn untuk mengurangi beban kognitif eksternal siswa dan untuk lebih memperoleh pengetahuan perdagangan bisnis [14].

Penelitian mengenai pembelajaran digital *game education* bersifat kuantitatif menggunakan metode pengumpulan data dengan kuesioner yang diambil dari 61 mahasiswa tahun pertama dengan rekomendasi memiliki dasar bahasa inggris, kemudian membaginya menjadi tiga tahapan prosedur yaitu *pre-test, behaviour logs,* dan *post-test* [12]. Penelitian dengan mengambil sampel dari 62 mahasiswa tahun pertama fakultas bahasa asing di universitas Turki selama musim gugur 2016-2017, dan membagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari 30 mahasiswa dan kelompok kontrol yang terdiri dari 32 mahasiswa dengan anggapan bahwa kemampuan bahasa inggris tingkat pemula dan tingkat menengah [13]. Dengan mengambil desain kuasi eksperimental dimana dua kelas menulis bahasa inggris dari siswa EFL yang terdiri dari 68 siswa yang akan dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control, 35 siswa manggunakan sistem *flipped contextual game-based learning* dan 33 siswa menggunakan sistem *contextual game-based learning,* dengan dua tahapan yaitu *pre-test* dan *post-test* [14].

Penelitian yang bertujuan untuk menunjukan sistem pembelajaran berbasis NCGLL memberikan dampak positif dengan temuan penelitian menunjukkan prestasi belajar siswa meningkat secara statistik signifikan. Memiliki persepsi positif dengan adanya sistem 4 dimensi yang diterapkan yaitu pengalaman yang menyenagkan, desain lingkungan, dan desain narasi yang diberikan pada *game planet adventure*. Menunjukan gaya belajar dan adaptasi harus diperhitungkan [12]. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keyakinan *self-efficacy* siswa dan sikap terhadap bahasa Inggris dengan membuat lingkungan balajar yang

realistis. Dengan sistem pembelajaran yang mengintegrasikan *game* berbasis teknologi Kinect [13]. Penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki kinerja pembelajaran peserta, kesalahan penulisan, dan konten reflektif [14].

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai penggunaan *Narrative-Based Contextual* pada aplikasi *game,* maka dalam hal ini penulis akan mengimplementasikan *narrative-based contextual* pada aplikasi game pembelajaran bahasa inggris. Yang menjadi kriteria dalam penelitan ini adalah *storyline design, character design*, dan *quest design. Storyline design* bertujuan untuk melibatkan siswa dalam konteks virtual yang terdiri dari skenario, pembukaan, dan tantangan setra menyediakan lingkungan seolah-olah siswa memiliki rasa "benar-benar berada langsung didalamnya". Character design memliki tiga unsur yaitu *avatar, non-player character (NPC*), dan dialog. *Quest design* dibagi menjadi tiga bagian yaitu properti, penemuan, dan penalaran.



Gambar 2.1 Kerangka *Narrative-Based Contextual*

Tabel Perbandingan Penelitian

No.	Penelitian Oleh	Topik	Platform	Sistem yang Diterapkan	Bahasa	Sasaran Pemain
1	[12]	Using narrative-based contextual games to enhance language learning: A case study	PC Desktop	*Narrative-based Contextual Game for Language Learning (NCGLL) Freamwork*	Inggris	Mahasiswa tahun pertama dengan rekomendasi memiliki dasar bahasa asing
2	[13]	Using game-based learning with kinect technology in Foreign Language education course	Kinect console XBOX 360	*Digital Game-Based Learning (DGBL)*	Inggris	Mahasiswa tahun pertama fakultas bahasa asing

3	[14]	A Flipped Contextual Game-Based Learning Approach to Enhancing EFL Students' English Business Writing Performance and Reflective Behaviors	PC Desktop	*Flipped Contextual Game-Based Learning*	Mandarin & Inggris	Mahasiswa yang telah lulus tes penempatan yang ditetapkan oleh Pusat Bahasa di Universitas Utara Taiwan
4	[15]	Pembangunan Aplikasi Permainan Peran Untuk	Mobile Android	Permainan Peran	Indonesia & Jepang	Umum

		Pembelajaran Bahasa Jepang				
5	Putra (2019)*	Implementasi *Narrative-Based Contextual* Pada Aplikasi *Game* Pembelajaran Bahasa Inggris	Mobile Android	*Narrative-based Contextual Game for Language Learning (NCGLL) Freamwork*	Indonesia & Inggris	Siswa yang memiliki dasar bahasa inggris

Table 2.1 Perbandingan Penelitian

*Penelitian yang dilakukan