

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin maju, memacu teknologi untuk melakukan berbagai inovasi yang mampu memunculkan fenomena baru bagi aktivitas manusia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan masyarakat. Pertumbuhan perangkat *mobile* khususnya jenis *smartphone* dari tahun ke tahunnya mengalami pertumbuhan yang sangat pesat (Maulana, 2013). Hal ini diperkuat dengan hasil studi bertajuk *Getting Mobile Right* yang menunjukkan bahwa saat ini ada sekitar 41,3 juta pengguna *smartphone* dan 6 juta pengguna *tablet* di Indonesia, jumlah tersebut dapat terus berkembang khususnya di wilayah perkotaan.

Salah satu faktor penyebab pesatnya perkembangan yang terjadi turut dipengaruhi dengan adanya pelajar yang menjadi bagian dari pengguna *smartphone*. Hal ini diungkapkan oleh seorang analis Gene Muster yang menyatakan bahwa salah satu penyebab banyaknya minat remaja untuk membeli *gadget* yang memiliki sistem operasi iOS karena *game* yang ada dalam iPhone (Prihadi, 2010).

Perkembangan *smartphone* di tengah pelajar memungkinkan pelajar untuk dapat belajar secara *mobile* (*mobile learning*). *Mobile learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan *device* bergerak seperti Telepon Genggam, *Personal Digital Assistant*

(PDA), *Laptop* dan *Tablet*, dimana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan 2 aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimana pun dan kapan pun mereka berada (Antika, 2012). Salah satu topik pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan aplikasi pembelajaran adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan sarana komunikasi internasional, di beberapa negara seperti Hongkong, Korea, Taiwan dan Jepang (Kusumoto, 2008:1), termasuk Indonesia.

Aplikasi pembelajaran dewasa ini lebih banyak dikemas dengan menambahkan unsur Multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari media *audio* (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002), atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis atau interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, suara, gambar, dan video (Robin dan Linda, 2001). Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Tetapi dengan hanya dilengkapi elemen multimedia dirasa kurang cukup untuk membuat pengguna lebih tertarik menggunakan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini, maka penulis akan menerapkan *gamification* dalam aplikasi ini.

Gamification adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game context* (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics* (Deterding dkk, 2011).

Penggunaan *gamification* sangat efektif untuk membuat pekerjaan yang biasanya membosankan, kurang menyenangkan, atau kurang menantang, menjadi jauh lebih menyenangkan untuk dilakukan (contoh: mengisi survei, menulis paper, dan lain sebagainya). Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan sebuah penghargaan baik *virtual* dan *non-virtual* yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan lebih baik daripada yang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia dengan menerapkan *gamification* di dalamnya:
2. Apakah aplikasi yang dibangun ini dapat membantu pengguna dalam memahami Bahasa Inggris khususnya *Simple Present Tense*, *Present Continuous Tense*, *Simple Past Tense*, *Past Continuous Tense*, dan *Passive Voice*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam penggunaan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini diperuntukan untuk umum yang memiliki ponsel dengan sistem operasi iOS.
2. Materi pembelajaran dalam aplikasi ini adalah *Simple Present Tense*, *Present Continuous Tense*, *Simple Past Tense*, *Past Continuous Tense*, dan *Passive Voice*.

3. Elemen multimedia yang digunakan pada aplikasi ini adalah teks, suara, gambar, dan video.
4. *Game Mechanics* yang diterapkan pada aplikasi ini adalah *point*, *level*, dan *leaderboard*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Membangun aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Multimedia dengan menerapkan *gamification*.
2. Membantu pengguna mempermudah mempelajari Bahasa Inggris khususnya *Simple Present Tense*, *Present Continuous Tense*, *Simple Past Tense*, *Past Continuous Tense*, dan *Passive Voice*.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, beberapa langkah yang harus dilakukan antara lain.

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan terhadap *gamification*, elemen-elemen *game*, contoh-contoh *gamification* pada aplikasi lain, dan aplikasi pembelajaran yang ada pada umumnya.

2. Pengumpulan kebutuhan aplikasi pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan dengan cara mempelajari struktur aplikasi pembelajaran.

3. Analisis *Gamification*

Pada tahap ini dilakukan analisis perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan yaitu:

- a. Memilih elemen game yang dapat diterapkan.
- b. Merancang *gamification* pada *e-learning* menggunakan *game mechanics* yang sesuai dengan tipe pemain.

4. Perancangan aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi pembelajaran dan perancangan model *gamification* yang akan diterapkan.

5. Implementasi aplikasi

Pada tahap ini dilakukan implementasi *gamification* pada aplikasi pembelajaran

6. Evaluasi Sistem

Sistem yang sudah diimplementasi akan diujikan melalui serangkaian pengujian terhadap perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman serta penyajian laporan tugas akhir, maka diberikan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB III LANDASARN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan teori, pendapat dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung jawabkan serta ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan diterapkan.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi tentang penjelasan implementasi dari perancangan sistem serta tentang hasil evaluasi dari program pembelajaran yang telah dibuat, untuk menentukan apakah program telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran dari penulis yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan.