

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Istilah *gamification* mulai didengar pada akhir tahun 2010, ketika foursquare booming dengan *badges* (*virtual items*) yang didapat ketika *check-in* di satu atau beberapa lokasi. Tetapi pada kenyataannya secara definisi, hal ini sudah lama diterapkan di dunia nyata. Sebagai contoh "Ketika anak sulit makan, ibu akan membuat suasana makan menjadi lebih menyenangkan dengan menganalogikan makanan itu adalah sebuah pesawat yang mau mendarat (di mulut anak tersebut).

Bab ini akan menjabarkan beberapa studi yang sudah terlebih dahulu dilakukan sebelum pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa inggris dengan menerapkan *gamification*. Penulis mengamati beberapa tugas akhir yang membuat aplikasi multimedia maupun mengenai *gamification*.

Shinta (2011) membahas tentang Pembangunan Aplikasi Pembelajar Dokter Kecil Untuk Siswa SD Berbasis Multimedia. Aplikasi ini mengajak pengguna (siswa SD) untuk menjadi dokter kecil agar dapat memahami pentingnya kesehatan sejak dini. Aplikasi ini mengajarkan hal-hal dasar mengenai kesehatan yang disajikan dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi. Pembangunan aplikasi ini menggunakan Macromedia Flash MX 2014 dengan menggunakan beberapa metode, salah satu metode yang digunakan adalah studi kepustakaan.

Masih membahas mengenai kesehatan, Novitasari (2013) membahas mengenai pengembangan Aplikasi Pembelajar Sistem

Peredaran Darah Manusia Berbasis Android. Aplikasi yang dibangun menggunakan Eclipse ini akan memberikan materi mengenai sistem peredaran darah manusia yang diperuntukan bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan dari aplikasi yang berjalan di Sistem Operasi Android ini adalah membantu siswa agar lebih mudah dalam belajar materi biologi khususnya pada materi sistem peredaran darah manusia.

Pembahasan lain mengenai pengetahuan kesehatan ditulis oleh Kencana (2014). Tulisan yang berjudul Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Virus dengan Sistem Operasi iOS ini membahas mengenai materi pembelajaran Virus yang diajarkan pada Siswa kelas 10 Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan dari aplikasi ini adalah membantu siswa kelas 10 SMA agar lebih mudah mengakses materi pembelajar mereka. Dengan kemudahan mengakses materi karena lebih praktis pelajar diharapkan menjadi lebih tertarik terhadap materi pelajar di sekolah, khususnya dalam bidang biologi.

Dalam pembahasan yang lain, Ajie (2011) menulis mengenai Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Untuk Persiapan Komuni Pertama Berbasis Multimedia. Komuni pertama merupakan salah satu ritual keagamaan yang biasa dilakukan dalam peribadatan agama Kristen Khatolik. Dengan bantuan elemen multimedia seperti gambar, teks, suara, animasi, dan Video pengguna dapat belajar tata cara persiapan komuni pertama dengan baik.

Tugas akhir lain yang membahas mengenai multimedia dan kesehatan adalah Pembangunan Aplikasi Pembelajaran

Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Multimedia (Pratama, 2010). Aplikasi ini digunakan untuk memberikan pembelajaran mengenai anatomi tubuh manusia. Kelebihan dari aplikasi tersebut adalah soal yang muncul dalam aplikasi beragam sehingga para user tidak akan merasa bosan menggunakan aplikasi tersebut. Sedangkan, kekurangannya adalah tidak ditampilkannya hasil seberapa jauh atau berapa persen pemahaman user terhadap materi yang diberikan.

Pengenalan bahasa asing seperti Bahasa Jepang dirasa penting untuk menambah pengetahuan kebahasaan yang akan berguna dalam dunia Kerja. Untuk memenuhi hal tersebut Suryadharma (2010) mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia. Aplikasi ini digunakan untuk memeberikan pembelajaran bahasa Jepang yang meliputi pembelajaran *hiragana* dan *katakana*, serta pembelajaran mengenai tata bahasa jepang. Aplikasi ini memiliki kelebihan dimana terdapat soal latihan yang berbentuk *game* yang membuat aplikasi ini lebih menarik dan tidak membosankan.

Selain kesehatan dan bahasa, pengetahuan tentang musik terutama musik klasik juga menarik untuk dibuat suatu aplikasi. Hal ini ditunjukkan oleh Thelma Caroline (2014) yang membangun Aplikasi Pembelajar Musik Klasik Berbasis Multimedia. Aplikasi yang berisikan teori-teori musik klasik yang disertakan dengan gambar-gambar, animasi, serta video yang dapat memperjelas pembelajaran agar lebih mudah dimengerti oleh pengguna dan tidak membosankan. Selain berisi teori-teori yang dikemas

dengan menarik, aplikasi ini juga memiliki soal-soal latihan yang dibuat berdasarkan pembelajaran dalam modul.

Tulisan yang membahas mengenai gamification adalah Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Sistem *Kardio Trainer* Berbasis Aplikasi *Mobile Multi Platform* yang ditulis oleh (An Nuur, 2014). Aplikasi ini dibangun untuk membantu user menjaga kesehatan tubuh dengan program-program yang menarik karena penerapan *gamification* didalamnya. Mekanika Game yang diterapkan pada aplikasi ini adalah *level* dan *point* serta *dynamic reward*.

Dari beberapa tulisan diatas dapat dilihat media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga hal yang dikemukakan itu bisa sampai pada penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Latuheru, 1988). Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk membantu belajar secara optimal dan mempermudah interaksi sehingga tujuannya dimengerti. Manfaat media pembelajaran antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, serta dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah (Kusumah, 2009).

Transformasi pembelajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi dapat membantu untuk lebih cepat mengerti dan memahami makna dari pembelajaran tersebut.

Kemajuan teknologi pembelajaran ini menyebabkan bermunculnya software pembelajaran bagi anak-anak ataupun orang dewasa (Sigit, 2008). Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis adalah aplikasi tentang pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan hanya menambahkan fitur-fitur multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, penulis rasa kurang cukup untuk meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar. Oleh karena itu penulis menambahkan aspek-aspek mekanika game dalam aplikasi pembelajaran untuk membuat anak lebih tertarik dalam menggunakan aplikasi ini.

Dibawah ini (Tabel 2.1) perbandingan antara penelitian yang telah ada sebelumnya dengan penelitian yang sedang dikembangkan oleh penulis, yaitu:

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian**

Kriteria	Penelitian			
	Theresa Caroline (2014)	Kencana (2014)	An Nuur (2014)	Jiwa Atmaja (2016) *)
Sasaran Pengguna	Umum	SMA	Umum	Umum
Mekanika Game	-	-	<i>Level, Point, Dynamic Reward</i>	<i>Level, Point, Level, Leaderboards</i>
Elemen	Teks,	Teks,	-	Teks,

Multimedia	Animasi, Gambar, Audio, Video	Animasi, Gambar, Audio, Video		Gambar, Audio, Video
Aplikasi Berjalan di	Desktop	Mobile	Mobile	Mobile
Sistem Operasi	Windows XP, Vista, atau 7	iOS	Android	iOS

\*) Sedang dalam proses penelitian