

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Gamification*

Gamification merupakan suatu hal yang baru yang mana mengadopsi dari mekanisme *game* pada bidang-bidang yang lain. *Game Mobile* pada saat ini bukanlah sebagai hiburan semata, seperti yang diketahui untuk sektor dan tujuan pendidikan semakin memotifasi pengembangan *game* dan edukasi. Sejak tahun 2011 sampai saat ini jumlah tulisan yang berkaitan dengan tema *Gamification* meningkat sangat tinggi seperti di *scopus*, *scienceDirect*, *EBSCOhost*, *Web of science*, *ACM digital library*, *AISel*, *google scholar* dan *Proquest* (Huotari & Hamari, 2012). Pemanfaatan platform android untuk membuat *game* edukasi berkaitan dengan kebudayaan. Tujuannya untuk melestarikan budaya bangsa Indonesia dengan pendekatan permainan edukasi (Kidi et al., 2017).

Gamification merupakan kosakata dalam bahasa Inggris yang berasal dari kata “*game*” dan sufiks – *ication* yang bermakna “*making or causing something*” (Game, Juul, Proceedings, & Raessens, 2010). Pada sebagian besar pembelajaran pada anak-anak pembelajaran terjadi juga melalui bahasa, selain itu proses belajar juga biasa terjadi dari mengamati tindakan orang lain. Tindakan orang lain menjadi sebuah informasi yang kaya bagi pembelajar secara sosial (Luo & Baillargeon, 2007).

Gamification pada saat ini semakin banyak digunakan, karena mampu memotivasi pengguna untuk semakin meningkatkan kebutuhan intrinsik (Xi & Hamari, 2019). Permainan yang dimainkan pada *smartphone* memiliki reaksi positif dari anak-anak. Mayoritas dari mereka menyukai inovasi dalam permainan. Seperti pada penelitian pembelajaran *game* menggunakan *puzzle* untuk taman kanak-kanak yang mana difokuskan pada pengenalan benda-benda di sekitar lingkungan (Kristianti et al., 2018). Dengan hadirnya metode *Gamification* ini akan membantu para guru khususnya pada dunia

pendidikan sehingga *smartphone* tidak disalah gunakan, misalnya hanya untuk media sosial atau hal-hal yang kurang berguna dalam dunia pendidikan. Dari permasalahan tersebut muncul ide bagaimana melakukan pendekatan inovatif untuk mendorong siswa menggunakan ponsel mereka secara efektif di kelas. Pada penelitian ini diusulkan aplikasi pembelajaran tambahan buku teks yang mana menggunakan akun siswa yaitu kursus matematika dengan banyak topik abstrak, sehingga memberi kesan lebih dinamis dan waktu lebih produktif bagi pengguna (Kadry & Ghazal, 2019).

Metode *Gamification* yang digunakan dianggap mampu memotivasi anak-anak untuk belajar. Dengan mengumpulkan jumlah point dan akan mendapatkan *reward* yang menarik akan memacu anak-anak untuk belajar. Agar desain *Gamification* memiliki dampak positif pada pendidikan sehingga dapat memotivasi niat belajar (Bicen & Kocakoyun, 2018). Kombinasi 4 model dan 21 elemen dalam pemberian informasi perlu diper-timbangkan. Dalam penelitian ini 3 model diambil dari *Gamification* dan beberapa elemen. Seperti yang terlihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Model *Gamification*

Mechanics	Measurement	Reward
Storytelling	Time	Achievements
Visual Cues		Enjoyment
		Point

3.2 *Mobile Learning Applications*

Perkembangan pembelajaran menggunakan *Mobile* pada saat ini sangat meningkat secara signifikan. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* juga mengatakan *M-Learning* memiliki potensi besar dalam kualitas pembelajaran dan peningkatan yang baik bagi siswa (Briz-Ponce, Pereira, Carvalho, Juanes-Méndez, & García-Peñalvo, 2017). Pembelajaran menggunakan media komputer pada saat ini sudah bisa dikatakan kurang tepat berdasarkan perkembangan teknologi (Nacke & Deterding, 2017). Pada penelitian dari *Common Sense Media* tahun 2013 bahwa persentase anak-anak AS menggunakan perangkat seluler telah meningkat pesat menjadi 89% pada tahun 2013 naik dari 38 % pada tahun 2011. Dari hasil survei tersebut perangkat seluler menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Oleh karena itu *M-Learning* hadir dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi cara terbaik untuk mekanisme pembelajaran menggunakan *Mobile* (Yahaya & Salam, 2014).

3.3 *Pedagogi*

Pedagogi yaitu berasal kata Yunani “paid” artinya anak dan “agogus” artinya membimbing atau memimpin. Maka pedagogi yaitu membimbing atau mengajar anak-anak. Pedagogi merupakan bahan dasar atau pegangan untuk mengajar. Kompetensi pedagogik pada dasarnya merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Berdasarkan *Learning Tools and Application for Cognitive Improvement*, penggunaan teknologi informatika dan komputer dapat mengembangkan ket-erampilan kognitif siswa. Teknologi Informatika dan komputer menyediakan sarana untuk pembelajaran sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien (Drigas & Karyotaki, 2014). Pedagogi berbasis game terdiri yaitu terdiri dari game edukasi, belajar dengan membuat game dan *Gamification* dalam pembelajaran (Nousiainen, Kangas, Rikala, & Vesisenaho, 2018). Pada lingkungan belajar ada banyak metode pedagogis yang dapat digunakan. Metode atau seni mengajar bisa dilakukan dengan suara, gerakan dan

visual, seperti pada *Animated pedagogical agents (APAs)* yang telah banyak dikenal sebagai memfasilitasi pembelajaran (Carlotto & Jaques, 2016). Metode pedagogi dengan permainan juga merupakan suatu cara untuk kita memahami sudut pandang anak-anak tentang pembelajaran melalui permainan. Selain itu melalui metode permainan dapat memberikan wawasan secara praktis dan simpel (Colliver & Veraksa, 2019). Pedagogi dalam bentuk game juga bisa diterapkan pada pelajaran olahraga, misalnya pada game sense, sehingga dapat menumbuhkan rasa kreatif pada anak-anak (Knijnik, Spaaij, & Jeanes, 2019).

3.4 Suku Dayak Kanayatn

Dayak Kanayatn merupakan salah satu dari sekian ratus sub suku Dayak yang mendiami pulau Kalimantan Barat, tepatnya di daerah Kabupaten Landak, Kabupaten Mempawah, Kabupaten Kubu Raya serta Kabupaten Bengkayang. Bahasa dayak kanayatn yaitu bahasa ahe/nana' serta damea/jera. Bahasa dayak kanayatn pada saat ini tidak seperti bahasa yang digunakan pada generasi tua, ada banyak kosakata yang yang diadopsi dan “di-Dayak-kan” misalnya: bahasa ahe asli Lea artinya seperti untuk saat ini Saparati. Bahasa yang dipakai pada generasi muda pada saat ini mudah di mengerti karena mirip bahasa Indonesia atau melayu. Berikut peta suku dayak kanayatn yang mendiami pulau Kalimantan Barat (Subsuku & Dayak, 2019).

Dayak Kanayatn merupakan salah satu dari sekian ratus sub suku Dayak yang mendiami pulau Kalimantan Barat, tepatnya di daerah Kabupaten Landak, Kabupaten Mempawah, Kabupaten Kubu Raya serta Kabupaten Bengkayang. Pontianak terletak diantara 1 derajat lintang utara dan 0 derajat 59 detik lintang selatan, sedangkan garis membujur bersinggungan dengan 108 derajat 35 detik hingga 110 derajat detik bujur timur, belahan bumi Kalimantan Barat.

Burung enggang dalam bahasa inggris disebut helmeted hornbill pada Suku Dayak termasuk burung yang dikeramatkan. Burung enggang pada saat ini menjadi burung

langka karena spesiesnya sudah terancam punah. Enggang menjadi lambang perdamaian dan persatuan, kerukunan dan kesetiaan. Burung enggang juga dijadikan simbol bagi Suku Dayak yaitu sayapnya yang tebal digambarkan sebagai pemimpin yang melindungi masyarakat, suaranya yang nyaring merupakan perintah yang selalu didengar oleh rakyat, ekornya yang panjang merupakan simbol ke-makmuran, jadi secara keseluruhan dianggap sebagai pemimpin yang dicintai masyarakatnya (Bennett, Nyaoi, & Sompud, 1997).



Gambar 1. Peta Suku Dayak Kanayatn