

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tuberculosis (*Mycobacterium tuberculosis*) merupakan salah satu bakteri yang menginfeksi hampir sepertiga penduduk dunia. Menurut World Health Organization dan KEMNKKES jumlah perkiraan kasus penyakit Tuberculosis di Indonesia di tahun 2017 berjumlah 1.020.000 dengan rata rata penderita 391 orang dalam 100.000, dalam jumlah tersebut termasuk dari kasus tuberculosis *MDR-TB* 32.000 jiwa dan *XDR-TB* berjumlah 11.000 jiwa (Global Tuberculosis Report 2017 2017) (KEMENKES R1 2016). Pelaksanaan strategi *DOTS (Directly Observed Treatment Shortcourse)* di rumah sakit merupakan salah satu upaya penting dalam menanggulangi TB di Indonesia TB. Mencegah penularan dengan cara mengoptimalkan penemuan kasus tuberculosis dan penyembuhan secara tuntas merupakan program yang saat ini dilakukan melalui *DOTS (direct observed treatment shortcourse)*. Melalui program *DOTS* metode pencegahan dengan mendeteksi penularan tuberculosis antar anggota keluarga, dan orang terdekat pasien termasuk memaksimalkan program pendidikan tuberculosis (Probandari et al. 2016)(Wayan Gede Artawan Eka Putra et al. 2019). Sebenarnya selain dapat mendukung pencegahan penyakit tuberculosis, pendidikan tentang tuberculosis secara luas juga dapat mengurangi stigma buruk pasien tuberculosis. Di era yang serba digital dengan akses mobile masyarakat yang tinggi dapat menjadi cara yang mudah dalam pendidikan tuberculosis secara luas, antara lain bisa melalui games dan media sosial

Pemanfaatan teknologi informasi melalui media sosial oleh sebagian besar orang saat ini berdampak pada penggunaan mobile. Data dari Newzoo's Global memperlihatkan tingkat pengguna *mobile phone* di Indonesia sampai tahun 2019 sebesar 82 juta pengguna dan dari jumlah itu, 52 juta pengguna bermain games (Newzoo Games Market Research 2019). Pendidikan melalui metode gamifikasi (Maican, Lixandriou, and Constantin 2016) dan metode sosial media (Price et al. 2018) sudah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Hal ini dikarekan pola metode yang menyenangkan (*fun*) pada games dan komunikasi yang interaktif pada unsur sosial media. Aplikasi games dewasa ini terus berkembang terutama sebagai sarana pendidikan, bahkan banyak aplikasi games mengadopsi unsur media sosial atau *sosial-gamification*. Dalam sebuah penelitian, sosial-gamifikasi dipandang sebagai bagian dari konsep gamifikasi yang lebih luas yaitu penggunaan elemen dari game sosial dalam aplikasi *non-game*. Sosial gamifikasi merupakan proses menggunakan fitur dan perilaku media sosial untuk memperkuat efek gamifikasi dan pengalaman media sosial (Simões, Redondo, and Vilas 2013). Kombinasi elemen media sosial dalam games memberikan individu menciptakan profil atau pribadi dan berinteraksi dengan pengguna lain dalam setiap permainan games. Banyak institusi pendidikan menggunakan elemen media sosial dan games sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan lebih memotivasi para siswa dan pengajar (Juric, Bakaric, and Matetic 2018). Begitupun dalam dunia kesehatan, beberapa elemen games dan media sosial digunakan dalam berbagai aplikasi untuk membantu memotivasi pasien yang sedang menjalani terapi maupun sebagai motivasi gaya hidup sehat (Nour, Rouf, and Allman-Farinelli 2018).

Berdasarkan tingkat efektifitas peran games dan sosial media dalam dunia pendidikan, penelitian ini berfokus pada desain konten sosial-gamifikasi sebagai sarana informasi dan pendidikan tuberculosis. Konten sosial-games yang telah di buat di validasi oleh dokter spesiali paru dengan tujuan menguji kebenaran tentang konten pendidikan tuberculosis. Pemberian achievement berupa lencana atau poin terhadap pemain mampu memotivasi pengguna dalam mempelajari dan menggali pengetahuan lebih dalam aspek belajar (Hakulinen, Auvinen, and Korhonen 2015). Sedangkan pengadopsian element share like dan comment yang terdapat pada sosial media memberikan pengguna berbagi capaian kepada teman yang terdapat pada list pertemanan

Dalam studi ini, prototipe sosial-gamifikasi didesain dan diujikan kepada partisipan dengan menggunakan metode *user experience questioners (UEQ)*(Schrepp and Hinderks 2014). Peneliti membedakan dua populasi partisipan dengan tujuan membandingkan tingkat efektifitas pembelajaran pendidikan tuberculosis. Fokus evaluasi dengan mengidentifikasi dua unsur efektifitas yaitu motivasi partisipan dan penerangan yang jelas (*perspicuity*) terhadap prototipe. Selain fokus terhadap dua hal tersebut diatas, dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi reaksi pengguna dengan menganalisis opini partisipan.

1.2 Identifikasi dan perumusan masalah

Dari pemaparan yang diterangkan diatas, maka dapat diketahui identifikasi masalah yang perlu diteliti lebih jauh adalah pendekatan edukasi melalui sosial-gamifikasi pada penderita tuberculosis secara khusus dan masyarakat umum dengan

memanfaatkan teknologi informasi. Dari permasalahan bisa disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah konten sosial-gamifikasi dapat membantu menyampaikan informasi tentang pendidikan tuberculosis?
2. Apakah *mobile application* sosial-gamifikasi pendidikan tuberculosis berdampak pada reaksi pengguna seperti memotivasi pengguna dalam edukasi penyakit tuberculosis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari temuan di beberapa literatur bahwa gamifikasi merupakan metode yang efektif dan menyenangkan dalam proses penyerapan informasi, maka pengembangan metode gamifikasi dengan mengadopsi media sosial dapat dipandang perlu dijadikan suatu pendekatan dalam edukasi tuberculosis. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat prototipe aplikasi mobile dengan memanfaatkan metode gamifikasi yang mengadopsi unsur media sosial yang bisa dipakai dalam edukasi tuberculosis.
2. Mengkaji dan mengetahui kegunaan desain aplikasi mobile sosial gamifikasi dalam penyampaian informasi tuberculosis.

1.4 Keaslian penelitian

Dengan menggunakan metode pendekatan gamifikasi yang mengadopsi media sosial dan pengujiannya dilakukan pada dua kelompok partisipan, yaitu pasien TBC dan partisipan umum. Penelitian yang berjudul “desain mobile spp menggunakan

elemen gamifikasi dan sosial media sebagai sarana edukasi penyakit tuberkulosis” ini belum pernah dilakukan.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sebagai acuan penelitian penelitian selanjutnya. Adapun manfaat khusus dari penelitian ini adalah:

1. Dapat digunakan untuk meningkatkan kemudahan edukasi TBC lebih efektif dengan memanfaatkan metode gamifikasi dan unsur sosial media.
2. Sistem pada element games dan media sosial diharapkan memberikan desain prototipe yang interaktif sehingga pengguna mudah menyerap informasi tuberculosi.

1.5 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas dibatasi hanya pada perancangan prototipe mobile sosial-gamifikasi untuk edukasi tentang tuberculosi dan dukungan program DOTS. Konten prototipe hanya berdasarkan isi pendidikan yang dijalankan pada program DOTS yang meliputi pendidikan tuberculosi.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini secara sistematis berdasarkan tata cara penulisan laporan yang telah ditetapkan oleh pihak Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan masalah umum tentang penyusunan laporan tesis

meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan laporan tesis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dimuat tinjauan pustaka terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dimuat landasan teori terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dimuat metodologi yang digunakan dalam penelitian tesis, diantaranya adalah studi literatur, pengumpulan data, menganalisis kebutuhan sistem.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas proses pembuatan prototipe beserta evaluasi dan menganalisa hasil prototype tersebut. Selain pada bagian ini juga akan dimuat kelebihan dan kekurangan prototipe yang sudah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab akhir dari seluruh rangkaian laporan tesis yang di dalamnya berisi suatu kesimpulan atas penelitian yang dilakukan. Selain itu pada bagian ini juga akan dimuat saran-saran dari peneliti baik berupa kritik dan gagasan untuk penelitian di masa yang akan datang