

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang bisa dijadikan referensi penelitian tentang sosial-gamifikasi untuk pendidikan tuberculosis ini dapat diajukan. Sebuah penelitian tentang edukasi tuberculosis menjelaskan, umumnya edukasi penyakit TBC menggunakan pendekatan secara konvensional melalui program DOTS (*Directly Observed Treatment Shortcourse*). Didalam program DOTS penderita TBC dan keluarga penderita diberi oral edukasi dengan tujuan memotivasi pasien TBC dan menanggulangi perilaku putus obat (Surya et al. 2017). Namun pada penelitian Lam, et al pada tahun 2018 menjelaskan bahwa pendidikan dan perawatan pasien tuberculosis dapat dilakukan melalui jarak jauh. Yaitu dengan *Video-DOTS* (Lam et al. 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa semakin banyak metode pendidikan dalam langkah pencegahan penyakit dan perawatan kesehatan melalui metode gamifikasi (Garett and Young 2018). Penelitian tentang metode gamifikasi dalam pendidikan sains yang menggunakan data campuran kualitatif dan kuantitatif memperlihatkan hasil yang positif terhadap motivasi belajar siswa (Hursen and Bas 2019). Pada penelitian yang dilakukan (Dithmer et al. 2016), mengusulkan prototipe eksperimen membantu pasien jantung dalam menjalani tele-rehabilitasi dengan metode teledialog dengan tujuan memberikan semangat pada pasien. Selain itu terdapat penelitian tentang peningkatan pembelajaran dengan metode gamifikasi

yang dikaitkan dengan jejaring sosial (Toda et al. 2019) . Implementasi metode gamifikasi dan media sosial juga diterapkan dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran untuk pengobatan darurat didunia kesehatan (Grangeia et al. 2018)

Dewasa ini terdapat banyak pendekatan melalui media games dan juga sosial media dengan beberapa kasus di dunai medis dan kesehatan sebagai sarana pendidikan. Selain itu penggunaan aplikasi media sosial dan games dewasa ini menyumbang penggunaan mobile sebagai media gaya hidup sehat (Nour, Rouf, and Allman-Farinelli 2018). Penggunaan media sosial dan games sebagai sarana pembelajaran juga banyak dilakukan untuk tujuan lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran matematika (Juric, Bakaric, and Matetic 2018). Penggunaan media sosial dalam pendidikan pada aplikasi mobile juga terbukti mampu mengurangi kesulitan komunikasi dalam kuliah. Ini dijelaskan pada penelitian studi kasus (Hasan Denizalp 2019), yang melibatkan 30 pengajar dan 20 siswa selama 12 minggu yang memfokuskan komunikasi antar pelajar dan guru lewat sosial media.

Penelitian (Yen, Mulley, and Burke 2019)menjelaskan bahwa efek games merubah prilaku seseorang dibanyak hal termasuk pendidikan dan aktivitas. Selain itu gamifikasi juga diperkenalkan untuk alat motivasi seseorang (Dichev and Dicheva 2017). Pada penelitian tersebut mengasumsikan metode gamifikasi mudah dipergunakan dalam memotivasi oleh seseorang karena elemen games membuat orang merasa diberi tantangan. Sebuah penelitian tentang *developing* prototipe dengan metode gamifikasi untuk memotivasi pasien jantung. Dalam prototipe ini terdiri dari beberapa tantangan aktifitas pasien didasarkan pada beberapa elemen

gamifikasi, hasil menunjukan bahwa *level* setiap pemain membangun motivasi pasien jantung (Dithmer et al. 2016). Selain itu dalam sebuah penelitian menjelaskan penggunaan metode gamifikasi dan unsur media sosial terbukti mampu membangun hubungan positif antara praktik-praktik edukasi, dan semangat serta berkomunikasi (Aydin 2015). Kami juga memasukan referensi dari literatur review yang menjelaskan gamifikasi mengacu pada sistem informasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman dan motivasi yang sama seperti permainan, dan akibatnya, berusaha untuk mempengaruhi perilaku pengguna (Koivisto and Hamari 2019). Dalam beberapa penelitian, element element pada games terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap pengguna. Bahkan sebuah penelitian yang menggunakan game secara virtual dalam mengenali obyek di sekitar mampu memberikan dampak yang baik pada anak usia dini (Kristianti, Niwayan Purnawati, and Suyoto 2018). Dalam penelitian (Wang, Wang, and Hu1 2017) menjelaskan bahwa pengaruh *badge* dan waktu permainan memegang peranan penting dalam memotivasi siswa dalam mata pelajaran matematika dalam bentuk games yang interaktif.

Sebuah aplikasi prototipe tidak dapat di luncurkan ke user tanpa adanya pengujian, baik terhadap system maupun manfaat. Pada penelitian (Santoso et al. 2016) menjelaskan, penggunaan alat ukur yang di kembangkan dari *user experience questioner (UEQ)* dengan tujuan mengukur pengalaman pengguna terutama aplikais pembelajaran. *User experience questioner (UEQ)* menjelaskan identifikais 6 persoalan penting dengan parameter pengalaman user dalam menguji sebuah aplikasi tujuannya guna mencari *usability* aplikasi atau desain prototipe yang akan

di gunakan untuk melihat apakah desain berguna dalam memecahkan masalah (Maitland et al. 2018). Selain itu penelitian mencoba mengidentifikasi *opinion participant* yang berguna untuk mengetahui respon pengguna secara langsung dan juga sebagai tolak ukur untuk mengetahui kekurangan aplikasi berdasarkan opini user (Hursen and Bas 2019) (Chen 2018).

2.2 Penggunaan hasil penelitian terkait

Pada penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan dalam penelitian yang dilakukan. Berikut tabel 2.1 yang merupakan tabel penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini:

Tabel 2. 1 Penelitian sebelumnya

No	Peneliti	Hasil penelitian
1)	(Dithmer et al. 2016)	protipe aplikasi dengan metode teledialog dan hasil menunjukkan penggunaan elemen gamifikasi untuk telerehabilitasi bagi penyakit jantung sebagai strategi yang efektif. potensi menggunakan gamifikasi untuk pasien jantung sebagai bagian dari program telerehabilitasi karena pasien dipacu untuk membangun motivasi dalam setiap permainan
2)	(Conaway and Garay 2014)	Konsep gamifikasi dengan aplikais bisnis dimana unsur sosial media memegang peranan penting dalam mempengaruhi karakteristik platform games. Evaluasi hasil dalam penelitian ini meliputi ketertarikan individu melalui (1) Jalur Kemajuan, (2) Umpan Balik dan Hadiah, (3) Koneksi Sosial, dan (4) Daya Tarik situs.
3)	(Miller, Cafazzo,	Aplikasi m-health dengan Gamifikasi untuk

No	Peneliti	Hasil penelitian
	and Seto 2014)	memfasilitasi manajemen diri pasien. Hasil menunjukan pasien dapat melakukan perawatan diri karena termotivasi unsur gamifikasi yaitu dasar papan peringkat, poin dan <i>level</i> , tantangan dan pencarian, keterlibatan sosial, dan orientasi
4)	(Nour, Rouf, and Allman-Farinelli 2018)	Mengusulkan penggunaan sosial media dan mobile gamifikasi untuk meningkatkan konsumsi sayuran terhadap anak muda pada gen “Y”, hasil yang didapat bahwa pada fitur media sosial (melihat postingan gambar makanan) memicu motivasi dalam bermain games untuk mendapatkan skor tinggi
5)	(Aydin 2015)	Menggunkan model <i>technology acceptance model (TAM)</i> menganalisis penggunaan metode gamifikasi dan unsur media sosial yang hasilnya menjelaskan bahwa metode gamifikasi dan unsur media sosial menghasilkan mampu membangun hubungan positif antara praktik-praktik edukasi, dan semangat serta berkomunikasi
6)	(Hasan Denizalp 2019)	Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menentukan pendapat guru kandidat pada penggunaan media sosial dan aplikasi mobile dalam komunikasi siswa-siswa dan siswa-guru, hasil yang didapat jaringan sosial dan aplikasi mobile yang digunakan oleh siswa memiliki dampak positif pada komunikasi siswa-siswa dan guru-siswa.