

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sebuah sistem edukasi, proses belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh siswa dan pengajar. Salah satu metode belajar mengajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini adalah *e-learning*. *E-learning* dapat diartikan sebagai lingkungan edukasi yang menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar [1]. Berdasarkan hasil survei pada tahun 2020 tentang penggunaan *e-learning* setiap minggunya, ditemukan bahwa 37% responden menghabiskan 1 – 2 jam setiap minggunya menggunakan *e-learning* [2]. Peningkatan ini tentunya dapat dikorelasikan dengan pandemi COVID-19 yang mempengaruhi proses belajar mengajar secara konvensional pada tahun 2020. Solusi yang digunakan oleh banyak pengajar yaitu penggunaan kelas online melalui media conference call Teams , Zoom, dan sebagainya. Selain itu, pengajar juga semakin sering menerapkan konsep *e-learning* yang sering disebut sebagai *passive learning* atau *asynchronous* , dimana sebuah materi dalam bentuk media elektronik video maupun teks diberikan kepada siswa untuk dapat dibaca dan dipelajari secara mandiri tanpa panduan langsung oleh pengajar [3]. Trend evolusi ini membawa dan mencampurkan berbagai teori, salah satu teori yang saat ini sering dipadukan dengan sistem belajar mengajar yaitu gamifikasi. Gamifikasi sendiri didefinisikan sebagai penggunaan elemen desain gim pada konteks non-gim [4].

Penerapan gamifikasi pada proses *e-learning* dilakukan dengan beberapa alasan yang mendasar seperti untuk mempromosikan proses belajar mengajar dengan lebih baik kepada siswa. Alasan lain yang digunakan pengajar seperti untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap topik yang dibahas, terutama bagi proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Meskipun banyak penelitian dilakukan, penerapan gamifikasi dalam pendidikan tetap menjadi subjek kontroversi [5]. Di sisi lain, gamifikasi juga belum dapat dikatakan sebagai solusi yang ideal bagi siswa dan pengajar [6]. Teori gamifikasi sendiri memiliki elemen-elemen yang mempengaruhi tingkat persepsi sebuah sistem *e-learning*.

Pada bidang pendidikan elemen-elemen dari teori gamifikasi yang diterapkan pada *e-learning* digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan informasi dan memberikan evaluasi terhadap penyampaian informasi yang telah dilakukan. Salah satu contoh yaitu sistem *e-learning* yang menerapkan sistem poin, profil siswa yang dibentuk seperti profil pemain, *leaderboard*, *achievement badge*, dan juga *progress bar*. Elemen-elemen ini memiliki dampak persepsi yang positif bagi pengguna sistem *e-learning* [7]. Teori ini dibuktikan dengan studi tentang gamifikasi yang dilakukan oleh Sailer et al. [8], yang menunjukkan elemen gamifikasi tersebut secara positif mempengaruhi kepuasan, serta seberapa bermaknanya suatu hal, sementara avatar dan rekan tim mempengaruhi pengalaman hubungan sosial. Elemen dari gamifikasi sendiri dapat dikategorikan menjadi tiga bagian utama seperti dinamika game, mekanika game, dan komponen dari gamifikasi tersebut [9]. Salah satu komponen dari gamifikasi yang banyak diterapkan pada bidang lain yaitu sistem *reward*.

Sistem *reward* dari gamifikasi memiliki perbedaan berdasarkan di mana dan bagaimana sistem *reward* tersebut diterapkan. Pada video game, sistem *reward* dapat berupa sebuah item yang hanya bisa didapatkan jika memenuhi misi atau level tertentu pada game tersebut. Contoh lain yaitu pada e-commerce yang menerapkan gamifikasi, sistem *reward* digunakan untuk meningkatkan pengalaman berbelanja dan memberi insentif bagi pelanggan yang memiliki tingkat loyalitas yang tinggi. Insentif ini dapat berupa diskon dan juga poin yang kemudian dapat ditukarkan menjadi *cashback* saat pengguna melakukan transaksi pembelian di platform. Gamifikasi, terutama pada *e-commerce* terbukti dapat meningkatkan kemungkinan pembelian produk dan competitive advantage dari sebuah platform e-commerce [10]. Sistem *reward* seperti ini yang mulai diterapkan pada berbagai sistem *e-learning*, termasuk pada sistem *e-learning* di berbagai perguruan tinggi di Indonesia.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta memiliki beberapa portal akademik yang digunakan untuk menunjang proses perkuliahan bagi dosen dan mahasiswa. Portal akademik yang juga berfungsi sebagai LMS (Learning Management System) atau *e-learning* yaitu situs kuliah yang beralamat di kuliah.uajy.ac.id. Berdasarkan penelitian Sitanggang [11], penerapan situs kuliah telah sukses dan memberikan

manfaat apabila dilihat dari kedua perspektif pengguna yaitu dosen dan mahasiswa. Sayangnya, motivasi mahasiswa untuk menggunakan situs kuliah masih kurang UAJY dan hanya berdasar sesuai instruksi dosen. Motivasi sendiri erat hubungannya dengan *value*, yang merupakan motivasi yang luas yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk mencapai tujuan [12]. Artinya *value* atau motivasi penggunaan situs kuliah bagi mahasiswa akan menurun jika dosen tidak pernah atau jarang memanfaatkan situs kuliah dalam proses perkuliahan. LMS UAJY tidak terbatas pada situs kuliah saja, selama pandemi, dosen juga telah menerapkan model *e-learning synchronus* melalui Google Classroom dan Microsoft Teams. Model *e-learning synchronus* memastikan pengajar dan mahasiswa tetap melaksanakan kelas secara bersamaan melalui media *virtual meeting*. Program studi Sistem Informasi pada pertengahan tahun 2021 juga mulai menggunakan sebuah LMS Gamifikasi yang saat ini masih dalam tahap uji coba ke kelas di prodi Sistem Informasi secara terbatas.

LMS Gamifikasi milik Program Studi Sistem Informasi ini dibangun dengan menerapkan teori gamifikasi sebagai salah satu fitur utamanya. Tahap uji coba sistem LMS Gamifikasi tersebut telah dilaksanakan pada satu kelas yang diisi oleh 23 mahasiswa. Setiap mahasiswa dibagi ke berbagai tim yang kemudian dapat berkontribusi selama proses belajar mengajar bagi kesuksesan tim. Kontribusi ini berupa poin yang dapat dikumpulkan dari berbagai aktivitas setiap minggunya seperti mengakses materi, mengumpulkan tugas, dan berdiskusi melalui forum di dalam LMS. Elemen – elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, *progress bar*, *minigames*, dan *achievement badge* bagi mahasiswa dan tim yang memenuhi syarat juga diterapkan pada LMS ini. Elemen ini memiliki *reward* tersendiri bagi pengguna LMS Gamifikasi. Reward dalam konteks gamifikasi berhubungan kuat dengan teori motivasi yang ditunjukkan dengan pilihan individu untuk terlibat dalam suatu kegiatan dan intensitas usaha atau ketekunan dalam melakukan kegiatan tersebut [13].

Sistem *rewarding* dari teori gamifikasi ini menjadi salah satu fitur yang ingin dilihat keberhasilannya , karena erat hubungannya dengan motivasi pengguna untuk menggunakan sistem. LMS Gamifikasi ini tentu akan memberikan tingkat pengalaman dan interaksi yang berbeda dari LMS situs kuliah yang sudah ada.

Karena sifatnya yang masih dalam tahap uji coba, pendekatan gamifikasi dari LMS prodi Sistem Informasi masih dapat berubah seiring dengan pengembangan sistem dan umpan balik dari mahasiswa untuk membangun pada *e-learning* gamifikasi yang lebih baik untuk kedepannya.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan , maka pokok permasalahan yang dapat dirumuskan pada penelitian ini yaitu *value* dari penerapan sistem *reward* pada website *e-learning* yang menggunakan konsep gamifikasi yang masih belum diketahui. Pemahaman akan *value* dari sistem *reward* gamifikasi ini menjadi penting untuk meningkatkan kesuksesan sistem *e-learning* gamifikasi kedepannya.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat ditentukan pertanyaan penelitian yang sesuai adalah :

1. Bagaimana identifikasi *value* yang didapatkan mahasiswa dari sistem *reward* pada website *e-learning* gamifikasi ?
2. Bagaimana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan fitur gamifikasi yang diterapkan pada *e-learning* ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna yang berkaitan dengan motivasi terhadap *value* yang didapat dari sistem *reward* pada *e-learning* yang menerapkan konsep gamifikasi.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini akan berfokus pada sistem *e-learning* gamifikasi yang terdapat pada program studi Sistem Informasi UAJY untuk mengidentifikasi aspek *value* dari *reward* pada sistem tersebut bagi pengguna, yang dalam hal ini merupakan mahasiswa yang terlibat dalam tahap uji coba implementasi *e-learning* gamifikasi pada mata kuliah Metode Penelitian.

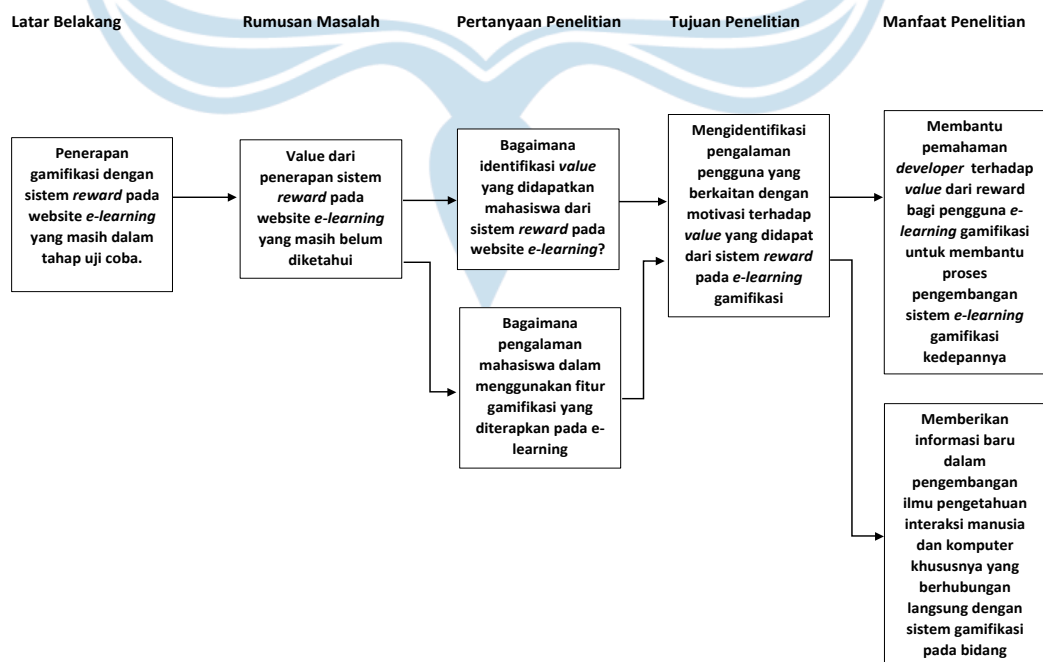
1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat praktis dan manfaat teoritis, berikut penjelasan kedua manfaat penelitian tersebut:

- Manfaat praktis dari penelitian ini akan membantu pemahaman developer terhadap *value* dari *reward* bagi pengguna *e-learning* gamifikasi. Pemahaman ini akan menjadi bekal untuk membantu proses pengembangan sistem *e-learning* gamifikasi kedepannya, baik pada Sistem Informasi UAJY maupun *e-learning* lainnya yang akan menerapkan konsep gamifikasi.
- Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan interaksi manusia dan komputer khususnya yang berhubungan langsung dengan sistem gamifikasi pada bidang pendidikan.

1.7 Bagan Keterkaitan

Bentuk keterkaitan antara latar belakang, masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang membantu proses berpikir pada penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar 1.1 .



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan