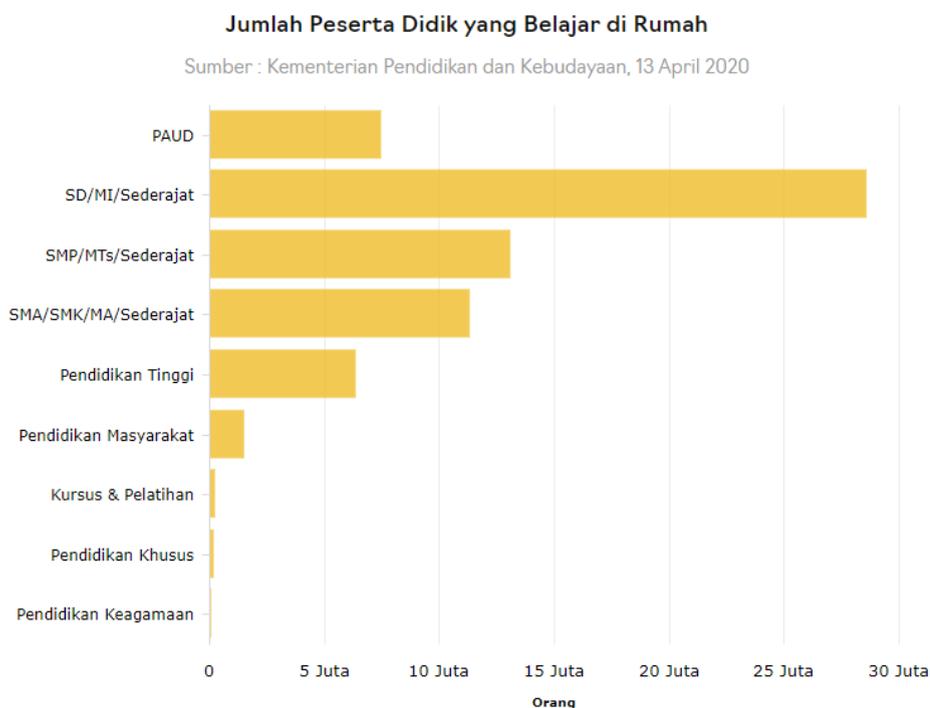


BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam masa pandemi COVID-19 ini, berbagai kegiatan masyarakat dibatasi kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat atau PPKM dari Pemerintah, hal ini dilakukan demi mencegah penyebaran virus COVID-19. Mengingat penyebaran virus COVID-19 dalam suatu jaringan sosial dapat terjadi melalui kontak dengan penderita, masyarakat dianjurkan untuk melakukan *physical distancing* [1]. Salah satu kegiatan yang dibatasi berkaitan dengan aspek pendidikan atau edukasi, institusi pendidikan tidak dapat melakukan pendidikan konvensional karena menimbulkan kerumunan massa. Maka dari itu institusi pendidikan beralih dengan menerapkan sistem *blended learning* maupun pembelajaran daring sepenuhnya. Berdasarkan data yang diperoleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dapat dilihat pada Gambar 1.1, per tanggal 13 April 2020 setidaknya ada 68.729.037 pelajar yang melakukan pembelajaran daring sebagai dampak dari pandemi ini.



Gambar 1.1. Grafik jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring

Sistem pembelajaran daring adalah salah satu upaya yang dapat dilaksanakan demi mengatasi permasalahan akibat pandemi serta memungkinkan pelajar tetap bisa mengakses materi pembelajaran seperti seharusnya [2]. Dengan pembelajaran daring, diharapkan dapat menyediakan layanan pembelajaran yang berkualitas dalam jaringan masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih luas [3].

Kebutuhan pembelajaran daring akibat pandemi ini meningkatkan kebutuhan sistem pembelajaran yang ideal. Berbagai perusahaan edukasi dan teknologi merancang platform *e-learning* yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi peralihan sistem pembelajaran tersebut. Contoh platform edukasi dan teknologi lokal yang sudah dikenal masyarakat antara lain, RuangGuru, Zenius, Quipper, dan platform lainnya. Dilansir dari katadata.co.id, pada masa awal pandemi di bulan Maret 2020 terdapat peningkatan penggunaan layanan aplikasi Quipper sebanyak 30 kali lipat dari sebelumnya.

Studycle (PT. Stadikel Edukasi Teknologi) sendiri merupakan perusahaan asal Singapura yang juga bergerak di bidang edukasi dan teknologi atau EdTech. Studycle merupakan *colearning space* yang menyediakan program pembelajaran fleksibel berbasis aktivitas dan proyek. Saat ini Studycle masih berfokus pada target pasar di Singapura, dan berencana untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan target pasar di Amerika dan Eropa. Program pembelajaran pada platform Studycle yang sudah ada terbagi menjadi 3 sesuai kategori usia seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2. Program pembelajaran yang saat ini tersedia di Studycle

Program pembelajaran tersebut saat ini hanya tersedia dalam bentuk *online course*. Beberapa *course* Studycle yang paling diminati antara lain STEAMLabs

(menyediakan kegiatan interaktif untuk pengembangan kognitif, kreativitas, dan akademik), *Having Fun with English* (menyediakan kegiatan interaktif yang membantu untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris), *Intro to Programming* (memperkenalkan dasar-dasar pemrograman agar dan dunia pengembangan perangkat lunak), serta beberapa course lainnya.

Studyale melihat bahwa teknologi telah menjadi kebutuhan yang nyata untuk proses pembelajaran di masa pandemi. Kebutuhan yang dimaksud meliputi konten interaktif sebagai media untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pendidikan, serta teknologi cerdas dan interaktif yang dapat menyajikan materi pendidikan kepada pelajar dengan memperhatikan aspek individu masing-masing. Oleh karena itu, di tahun 2021 ini Studyale merencanakan *product enhancement* dengan mengembangkan aplikasi *unified learning system* berbasis web sebagai upaya memenuhi kebutuhan di sektor edukasi.

Perencanaan *product enhancement* tersebut melatarbelakangi penelitian analisis kebutuhan dan *prototyping* sistem ini demi menemukan kebutuhan sistem yang tepat sehingga dapat merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan *user* nantinya. Sebelumnya, sudah ada berbagai penelitian mengenai proses merancang suatu aplikasi pembelajaran dalam bentuk *website e-learning*, penerapan gamifikasi, dan lain sebagainya yang dapat dijadikan referensi untuk menunjang penelitian.

1.2. Perumusan Masalah

Studyale melihat pentingnya peran teknologi dalam proses pembelajaran dan potensi *online learning*, namun produk yang tersedia saat ini hanya berupa *online course* dengan topik pembelajaran yang terbatas. Studyale belum memiliki sistem tersendiri sebagai tempat pelanggan mengakses beragam bahan ajar yang tersedia. Maka dari itu Studyale merencanakan *product enhancement* yaitu pengembangan *unified learning system* dengan gamifikasi.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian yang sesuai dengan perumusan masalah di atas adalah, bagaimana kebutuhan sistem yang diperlukan untuk merancang *unified learning system* yang berbasis gamifikasi?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang sesuai adalah untuk mengetahui kebutuhan sistem yang diperlukan dalam merancang *unified learning system* yang berbasis gamifikasi.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada kebutuhan sistem dalam mengembangkan *unified learning system* Studycle.
2. Penelitian hanya dilakukan sampai ke tahap perancangan prototipe sistem.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi keilmuan atau perkembangan ilmu

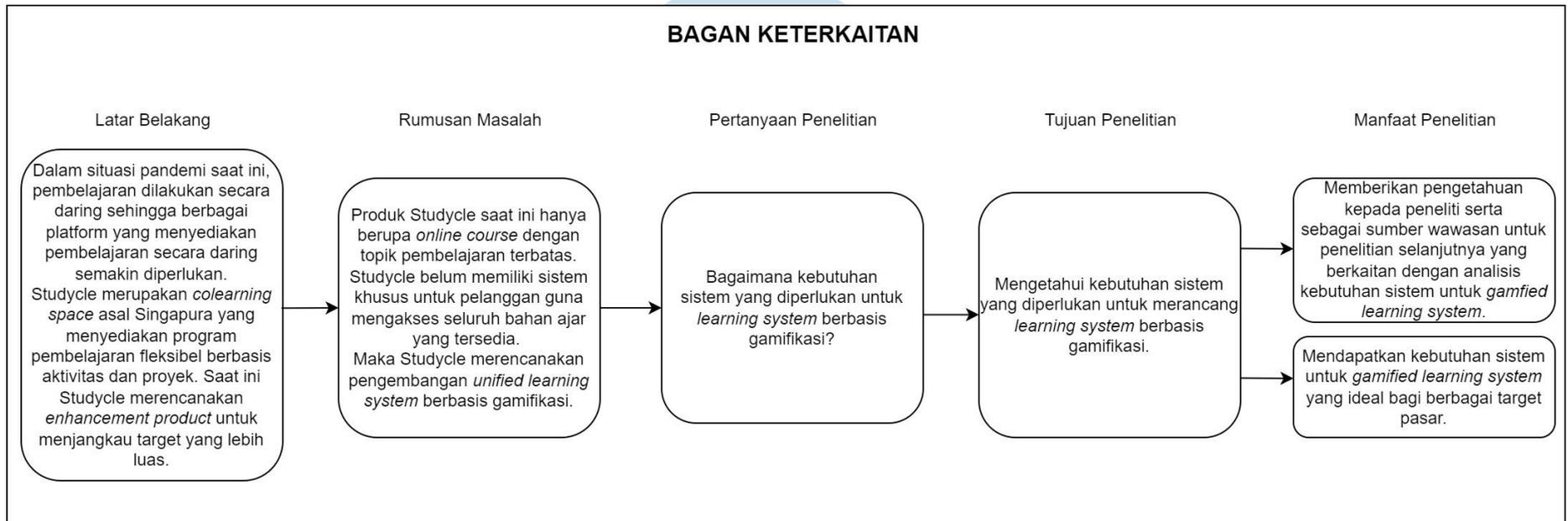
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada penulis serta dapat dijadikan sumber wawasan maupun acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kebutuhan sistem untuk *unified learning system* berbasis gamifikasi.

- b. Bagi organisasi/perusahaan/dll

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pelaku bisnis di bidang edukasi dan teknologi sebagai bahan kajian perusahaan mengenai kebutuhan sistem untuk mengembangkan *unified learning system* dengan gamifikasi yang ideal untuk berbagai target pasar.

1.7. Bagan Keterkaitan

Di bawah ini merupakan bagan keterkaitan antara latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.3. berikut.



Gambar 1.3. Bagan Keterkaitan Penelitian