

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Penggunaan *e-learning* atau pembelajaran elektronik semakin berkembang di Indonesia, dengan banyaknya lembaga pendidikan yang mengadopsi *Learning Management System (LMS)* sebagai bentuk perangkat lunak untuk memfasilitasi pembelajaran elektronik (Andari, 2022). Meskipun banyak universitas di seluruh dunia telah mengadopsi LMS bersamaan dengan pembelajaran tradisional karena ditemukan banyak manfaat bagi staf akademik, pelajar, dan institusi (Aldiab et al., 2019), namun penggunaan LMS juga menghadapi beberapa tantangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ding, 2019) dengan melalui studi literatur mengenai penggunaan jenis media asinkronus, ditemukan bahwa tantangan yang konsisten muncul bagi pengajar dalam proses pembelajaran asinkronus adalah rendahnya keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran (Cheung & Hew, 2005; Hara, Bonk, & Angeli, 2000; Hew, Cheung, & Ng, 2010; Hewitt, 2005). Dibandingkan dengan diskusi tatap muka, penggunaan media daring asinkronus mengharuskan para siswa lebih mengatur diri atau mandiri untuk lebih berpartisipasi sehingga tujuan dari pembelajaran yang diharapkan dapat terjadi. Berdasarkan penelitian Ding tersebut, gamifikasi terbukti efektif dalam mengatasi hal tersebut dikarenakan memotivasi dan meningkatkan keterlibatan pengguna.

Penggunaan elemen permainan atau gamifikasi pada LMS juga telah terbukti memotivasi pengguna dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi mahasiswa dibandingkan dengan LMS standar (Dicheva & Irwin, 2014). Penelitian oleh (Oluwajana et al., 2019) juga mengungkapkan bahwa *Gamified Learning Environment (GLE)* memiliki dampak positif pada beberapa aspek dalam LMS salah satunya motivasi hedonis pengguna.

Dalam konteks pembelajaran daring, implementasi beberapa komponen gamifikasi yang umum dilakukan pada LMS telah terbukti memiliki pengaruh baik

terhadap beberapa aspek, seperti *Engagement (Retention)*, *Enjoyment*, *Performance (Goal Commitment)*, *Attitude towards Gamification*, *Social Comparison*, *Collaboration (Communication)*, *Community Building*, dan *Motivation* (Antonaci et al., 2019).

Sebagai solusi lebih lanjut, dibutuhkan pengembangan LMS yang dapat membantu penggunaannya agar termotivasi melalui interaksi yang dilakukan dengan adanya elemen gamifikasi. Dalam hal ini, kerangka kerja *octxalysis* menjadi pilihan yang perlu dikembangkan dikarenakan kerangka kerja gamifikasi ini dikembangkan dengan gagasan bahwa setiap tindakan individu dipengaruhi oleh penggerak inti yang memotivasinya (Chou, 2014).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan membahas proses pengimplementasian gamifikasi menggunakan kerangka *octxalysis* pada LMS. Lebih lanjut, untuk mengetahui pengaruh pengembangan gamifikasi menggunakan kerangka *octxalysis* terhadap pengguna, akan dilakukan pengujian terhadap motivasi hedonis dalam penggunaan aplikasi berbasis web ini. Motivasi hedonis merupakan faktor kunci yang memengaruhi keterlibatan dan kenikmatan pelajar dalam proses atau penggunaan media pembelajaran di LMS serta dengan meningkatnya kepuasan dan kenikmatan dalam menggunakan teknologi pembelajaran, pelajar cenderung lebih termotivasi secara intrinsik untuk terlibat dalam proses pembelajaran daring tersebut. (Tamilmani et al., 2019).

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengimplementasikan elemen gamifikasi pada LMS yang sesuai dengan kerangka kerja *octxalysis*?
2. Bagaimana motivasi hedonis pelajar dalam penggunaan LMS yang telah digamifikasi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama penelitian ini adalah sebagai inisiatif atas kontribusi terhadap kemajuan perkembangan teknologi pembelajaran. Adapun berdasarkan rumusan

masalah penelitian di atas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan elemen gamifikasi pada LMS menggunakan kerangka kerja *octxalysis*.
2. Melakukan pengujian terhadap motivasi hedonis pengguna untuk menganalisis pengaruh gamifikasi pada LMS.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dituliskan di atas, maka manfaat yang diharapkan didapatkan atas penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk perkembangan teknologi gamifikasi pada LMS.
2. Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk menjadi bahan kajian peneliti selanjutnya di bidang ini.
3. Menghadirkan LMS yang dapat memotivasi pelajar dalam menggunakannya.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut

1. Rancangan yang dikerjakan dan diimplementasikan berupa aplikasi berbasis web.
2. Fokus pengujian berfokus pada motivasi hedonis pengguna saat menggunakan komponen gamifikasi pada aplikasi web. Untuk itu instrumen yang digunakan adalah HMSAM.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan pemaparan bagaimana dasar penelitian ini terbentuk dengan isi yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

##### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan fakta-fakta yang ada pada penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan topik penelitian yang diangkat, selain itu terdapat model referensi, dan juga tinjauan Pustaka yang memiliki hubungan dengan topik yang diangkat.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan metode yang akan digunakan untuk memecahkan rumusan masalah dengan isi yang terdiri dari desain penelitian, implementasi *Design Research Method (DRM)*, Partisipan, Waktu & Tempat dan Lingkungan Komputasi.

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan gamifikasi LMS menggunakan kerangka kerja *octxalysis* serta hasil yang didapatkan dari hasil pengujian dengan HMSAM oleh responden.

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi dari penelitian dan rekomendasi yang diberikan atas temuan yang dihasilkan apabila nantinya dilakukan penelitian sejenis atau dijadikan rujukan atas penelitian selanjutnya.