



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi belajar adalah hal yang sangat penting bagi setiap siswa yang sedang menuntut pendidikan, baik di tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Menurut penelitian diketahui bahwa motivasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa hingga 5,44% (Avif Roy, 2012). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi memiliki hasil prestasi yang cukup berbeda dibandingkan dengan siswa dengan motivasi belajar rendah (Kumala, 2012).

Selain kedua riset diatas, penelitian baru-baru ini oleh Siska Ristiyanti menunjukkan bahwa perkembangan teknologi bisa memberikan pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berimbas pada pendidik karena menurutnya seorang pendidik akan merasa khawatir dan prihatin ketika menyaksikan perilaku menyimpang anak didiknya, motivasi belajar yang rendah, demikian pula prestasi belajar anak didiknya yang cenderung menurun (Ristiyanti, 2013). Sangat disayangkan ternyata minat belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari data yang terdapat pada Radarjogja pada 2013.

Kegiatan praktikum komputer merupakan hal wajib bagi mahasiswa UMN yang mengambil mata kuliah dengan kegiatan praktikum. Dalam kegiatan praktikum biasanya dosen akan memberikan materi praktikum kepada mahasiswa pada awal pertemuan untuk dikerjakan selama waktu praktikum berjalan dan dikumpulkan sebelum waktu praktikum berakhir. Kegiatan praktikum di

Universitas Multimedia Nusantara biasanya dibantu hingga dua orang asisten laboratorium yang bertugas untuk menjaga kelancaran kegiatan praktikum.

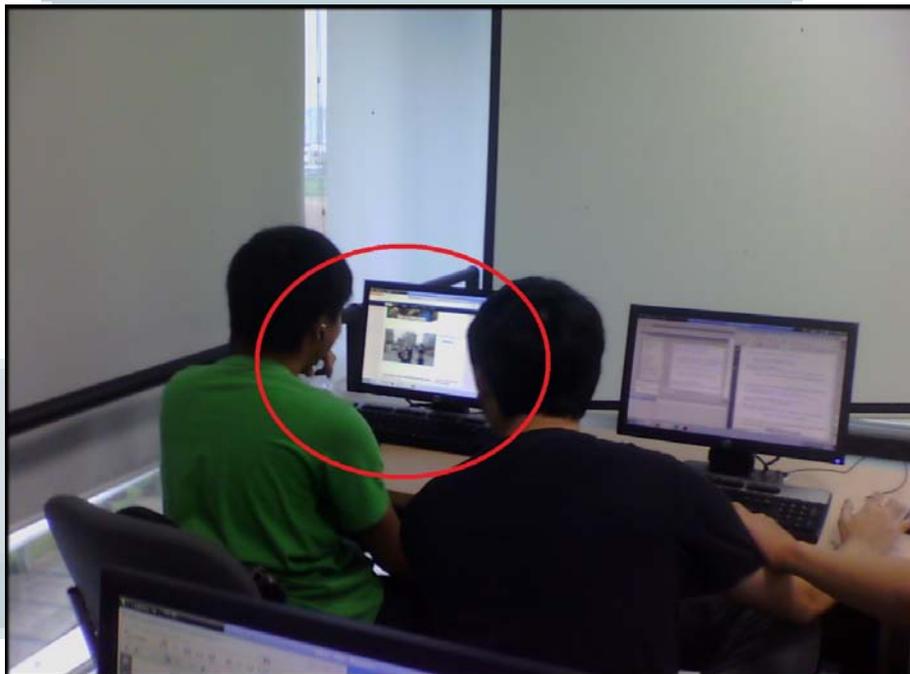
Namun kenyataannya di Universitas Multimedia Nusantara masih banyak mahasiswa yang kurang termotivasi dalam melakukan kegiatan praktikum dan hanya menganggap sebagai sebuah kewajiban. Hal ini terbukti dengan banyaknya mahasiswa yang ditemukan oleh asisten laboratorium melakukan hal yang tidak bersinggungan dengan kegiatan praktikum seperti membuka situs yang tidak berhubungan dengan kegiatan praktikum, bermain dengan gadget masing-masing, membicarakan hal-hal yang tidak berkaitan sama sekali dengan perkuliahan, dan lain-lain. Gambar 1.1, 1.2, 1.3, dan 1.4 merupakan beberapa gambaran bahwa ditemukan beberapa mahasiswa yang kurang termotivasi dalam kegiatan praktikum komputer.



Gambar 1.1 Gambaran Mahasiswa Kurang Termotivasi 1



Gambar 1.2 Gambaran Mahasiswa Kurang Termotivasi 2



Gambar 1.3 Gambaran Mahasiswa Kurang Termotivasi 3



Gambar 1.4 Gambaran Mahasiswa Kurang Termotivasi 4

Kadaan tersebut menimbulkan sebuah tantangan tersendiri bagi ICT Laboratorium UMN mengenai bagaimana cara agar mahasiswa lebih termotivasi dalam melaksanakan kegiatan praktikum. Semenjak tahun 2010 dikenal istilah gamifikasi yang secara harafiah memiliki arti penerapan elemen *game design* pada konteks *non-game* (Fitz-Walter, Tjondronegoro, & Wyeth, 2011). Gamifikasi sendiri bersentuhan langsung dengan materi mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer.

Melalui berbagai penelitian didapatkan bahwa dengan pengimplementasian gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi seseorang dalam melakukan hal yang kurang atraktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka gamifikasi merupakan salah satu solusi bagi ICT Laboratorium

UMN yang dapat diterapkan dalam meningkatkan motivasi mahasiswa dalam kegiatan praktikum di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini.

- a. Bagaimana mengimplementasikan gamifikasi pada kegiatan praktikum komputer di UMN?
- b. Apa saja elemen *game* yang dapat diterapkan dalam kegiatan praktikum di UMN?

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini.

- a. Program yang dibuat merupakan *web based application* yang secara khusus dibuat untuk berjalan dengan baik pada *browser* Mozilla Firefox versi 4 keatas.
- b. Kegiatan praktikum yang diteliti adalah kegiatan praktikum komputer pada Mata Kuliah Struktur Data dan Pemrograman Lanjutan 2 di Universitas Multimedia Nusantara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Labsware, aplikasi berbasis *web* yang bertujuan untuk membantu Laboratorium ICT UMN dalam pelaksanaan

kegiatan praktikum dengan menerapkan gamifikasi. Dari penelitian ini akan diteliti seberapa besar pengaruh gamifikasi terhadap motivasi mahasiswa yang mengerjakan kegiatan praktikum komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini.

- a. Labshare dapat digunakan sebagai aplikasi yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan praktikum komputer di Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Penggunaan Labshare dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam kegiatan praktikum komputer di Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN