



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Bahasa Indonesia lahir pada tanggal 28 Oktober 1928 yang pada saat itu para pemuda Indonesia berkumpul dan berikrar yang dikenal sebagai Sumpah Pemuda dan kini diperingati sebagai Hari Sumpah Pemuda. Pada tahun tersebut, bahasa Indonesia dikukuhkan kedudukannya sebagai bahasa nasional. Lalu pada tanggal 18 Agustus 1945, bahasa Indonesia dinyatakan kedudukannya sebagai bahasa negara tepat ketika Indonesia merdeka dan Undang-Undang Dasar 1945 disahkan sebagai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bentuk standar dari bahasa Melayu yang sejak zaman dulu sudah dipergunakan sebagai bahasa perhubungan antarpulau, antarsuku, antarpedagang, antarbangsa, dan antarkerajaan. Seiring berjalannya waktu, bahasa Indonesia telah menjadi bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. (“Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa | Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,” n.d.).

Agar sebuah negara dapat berkembang dan kemudian maju, masyarakatnya harus mampu bekerja sama dengan satu sama lain dan hidup dengan harmonis. Sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia, bahasa Indonesia berperan penting dalam menghubungkan antarindividu dalam masyarakat Indonesia. Bahasa Indonesia telah menjadi salah satu pelajaran yang wajib diikuti dan diuji melalui Ujian Nasional untuk seluruh sekolah di Indonesia.

Ujian Nasional mulai diberlakukan di Indonesia pada tahun 1950 dan telah beberapa kali mengalami perubahan sistem serta format ujian. Menurut jurnal yang

berjudul *The Globalization of Assessment in the 20<sup>th</sup> Century, Assessment in Education* (Kellaghan dkk, 2001), beberapa tujuan Ujian Nasional adalah untuk meningkatkan standar pendidikan untuk menjawab kebutuhan lapangan kerja dan untuk mempertahankan standar pendidikan yang sudah dimiliki. Oleh karena itu, Ujian Nasional memiliki kepentingan bagi murid dan masa depan masyarakat bersama. Agar mencapai tujuan tersebut dengan baik, persiapan yang cukup sangatlah diperlukan agar pelajar dapat lulus dari ujian tersebut. Pengerjaan soal-soal yang menyerupai Ujian Nasional seringkali menjadi metode utama untuk para pelajar mempersiapkan diri. Maka dari itu, dibuatlah sebuah buku yang berisi kumpulan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa/i untuk mempersiapkan diri menghadapi soal-soal Ujian Nasional yang disebut “Detik-Detik”.

Dilansir dari portal berita [brilio.net](http://brilio.net), dalam tahun 2017 lalu, Bahasa Indonesia sempat mengalami penurunan nilai keseluruhan pelajar di Indonesia pada tahun 2016 ke tahun 2017 dengan nilai rata-rata 70,75 menjadi 64,32. Walaupun kejadian ini tidak lebih parah dari kejadian lima tahun silam yang mencapai 7.579 siswa yang tidak lulus UN 2012, sebagian besar gagal pada mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia. (“Nilai Bahasa Indonesia menurun dari tahun ke tahun, ini alasannya,” n.d.). Melihat situasi ini, ada baiknya bahwa persiapan dalam menghadapi Ujian Nasional terutama untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dihadapi dengan lebih serius. Ada beberapa penyebab yang dilansir dari situs [educenter.id](http://educenter.id), penyebab-penyebab tersebut adalah sikap menyepelkan, minat siswa untuk belajar rendah, hal yang diajarkan di kelas tidak sama dengan yang diujikan, dan teknik mengajar yang kurang menyenangkan. (“Nilai Bahasa Indonesia Kurang Maksimal? 4 Hal Ini Bisa Jadi Penyebabnya - EduCenter,” n.d.). Sehingga

persiapan Ujian Nasional seharusnya dibuat menjadi lebih dapat dinikmati oleh pelajar. Dengan itu, pelajar dapat mempersiapkan diri menghadapi Ujian Nasional dan tetap melewati proses pembelajaran yang menyenangkan.

Gamifikasi merupakan penggunaan teknik desain permainan untuk membuat konteks bukan permainan menjadi sebuah permainan sehingga konteks menjadi lebih menarik dan dapat mendorong pengguna untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan lebih antusias (Ali, 2014). Gamifikasi sering diterapkan pada sistem yang ingin menjaga atau meningkatkan motivasi pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Metode gamifikasi pada sistem dapat memberikan peningkatan performa belajar untuk pengguna karena pengguna akan lebih terlibat dalam aplikasi dan akan lebih tertarik menggunakan aplikasi tersebut (Hsin dkk, 2013). Efek dari penerapan gamifikasi dalam beberapa sistem terbukti memberikan hasil yang baik atau positif dalam sebagian besar konteks. Konteks yang dimaksud meliputi edukasi, pekerjaan, sosial, dan juga kesehatan (Hamari dkk, 2014).

*Framework* gamifikasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Octalysis yang mempunyai delapan nilai utama gamifikasi yang dapat diterapkan dalam suatu sistem (Chou, n.d.). *Framework* gamifikasi digunakan sebagai panduan untuk pembuatan suatu sistem atau aplikasi untuk dapat memiliki dan menerapkan elemen-elemen gamifikasi yang diharapkan membantu suatu sistem atau aplikasi agar dapat menjadi lebih seru dan menarik.

Berdasarkan masalah yang ada tentang Ujian Nasional Bahasa Indonesia dan pemanfaatan dari metode gamifikasi di atas serta penggunaan metode gamifikasi Octalysis, pembuatan aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile*

diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kematangan dalam persiapan menghadapi Ujian Nasional Bahasa Indonesia dalam cara yang lebih menyenangkan dan seru, serta dapat menjadi suatu sarana tambahan dalam persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan kebutuhan yang dijelaskan sebelumnya, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile*?
- b. Berapa tingkat *behavioral intention to use* (BIU) dan *immersion* dari aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile* dengan *framework* Octalysis?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi *mobile* yang dibangun dapat berjalan pada platform Android dan iOS.
- b. *Smartphone* yang digunakan adalah *smartphone* yang sudah terpasang aplikasi bernama Expo.
- c. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh siswa/i sekolah dasar kelas 6 atau pengguna yang ingin mempersiapkan diri untuk mengikuti Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar.

- d. Aplikasi ini hanya menyediakan tiga jenis paket soal untuk persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia, yaitu Paket 1, Paket 2, dan Paket 3.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dicapai oleh penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Merancang dan membangun aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar menggunakan metode gamifikasi berbasis *mobile*.
- b. Mengukur tingkat *behavioral intention to use* (BIU) dan *immersion* dari hasil perancang bangunan aplikasi persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar berbasis *mobile* menggunakan metode gamifikasi dengan *framework* Octalysis.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk pengguna yang masih dalam jenjang sekolah dasar dan dalam tahap persiapan Ujian Nasional Bahasa Indonesia, aplikasi yang dirancang dan dibangun akan bermanfaat sebagai media pembelajaran dan persiapan yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi pengguna melakukan persiapan untuk Ujian Nasional Bahasa Indonesia.
- b. Menambah referensi mengenai penerapan metode gamifikasi pada sistem aplikasi Ujian Nasional.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyajian laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

## 1. BAB I LATAR BELAKANG

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari landasan teori yang dipergunakan dalam penelitian skripsi ini, yaitu Bahasa Indonesia, Ujian Nasional, React Native, gamifikasi, *framework* Octalysis, Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM) dan Skala Likert.

## 3. BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini terdiri dari metodologi penelitian yang digunakan dan perancangan aplikasi. Perancangan aplikasi yang dimaksud meliputi terdiri dari perancangan *flowchart*, Entity Relationship Diagram (ERD), dan perancangan antarmuka.

## 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS

Bab ini terdiri dari implementasi sistem dan hasil uji coba aplikasi yang telah dibangun.

## 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.