

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa asing memiliki berbagai manfaat. Manfaat tersebut tidak hanya terbatas dengan bisa berkomunikasi dengan orang lain yang tidak berbicara bahasa yang sama, tetapi juga akan membukakan pintu pekerjaan yang lebih banyak. Kemampuan Bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya merupakan beberapa hal yang mempengaruhi kesuksesan dalam berkarier [1]. Terdapat beberapa bahasa yang masuk ke dalam 10 besar bahasa yang paling banyak untuk dipelajari, di mana bahasa-bahasa tersebut adalah Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Bahasa Spanyol, Bahasa Jerman, Bahasa Portugis, Bahasa Arab, Bahasa Perancis, Bahasa Jepang, Bahasa Rusia, dan Bahasa Hindi [2].

Kosakata merupakan aspek yang penting dalam suatu bahasa. Tanpa pengetahuan kosakata yang tepat dan memadai, seseorang tidak dapat memahami orang lain atau mengekspresikan perasaannya [3]. Jika seseorang sudah menguasai mayoritas kosakata dari suatu bahasa, maka akan membuat proses pembelajaran suatu bahasa ke tahap selanjutnya menjadi lebih mudah.

Di era digital ini dan dengan teknologi yang terus berkembang, orang-orang dapat mempelajari suatu bahasa tidak hanya dengan kamus dalam bentuk fisik, tetapi juga secara *online* melalui perangkat yang dimiliki. Salah satu cara untuk belajar bahasa asing secara mandiri di era ini adalah belajar melalui teknologi yang menerapkan metode gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan prinsip-prinsip dan elemen utama pada permainan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu [4]. Alasan-alasan kenapa metode gamifikasi dianggap efektif dalam pembelajaran adalah karena *game* yang dimainkan sesuai dengan kebutuhan dasar, *game* bisa bersifat sosial, *game* mendorong keterlibatan yang berkelanjutan, dan metode gamifikasi juga yang memberi pemain kontrol atas perjalanan pembelajarannya [5]. Dalam menerapkan metode gamifikasi ke dalam pembelajaran, yang difokuskan bukanlah tentang mendesain *video game* yang lengkap, tetapi tentang mengambil elemen yang membuat sebuah *game* menarik, memotivasi, mendidik, dan memasukkannya ke dalam pengalaman belajar yang dirancang, di mana beberapa contoh elemen tersebut adalah cerita, desain visual, kompetisi, tantangan, hadiah, dan *feedback* [6].

Sebelum menerapkan metode gamifikasi ke suatu proses, sangat penting untuk mengetahui *framework* atau metode mana yang ada dan karakteristik utamanya [7]. *Framework* yang dipilih akan digunakan sebagai pedoman bagaimana metode gamifikasi akan diterapkan. *Framework* gamifikasi yang diterapkan untuk penelitian ini adalah *framework* Octalysis. *Framework* Octalysis merupakan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan oleh Yu-kai Chou mengenai pembentukan *framework* gamifikasi yang lengkap untuk menganalisis dan membangun strategi seputar berbagai sistem yang membuat *game* menjadi menyenangkan [8].

Hedonic-Motivation System Adoption Model atau HMSAM adalah model penerimaan sistem khusus HMS (*Hedonic - motivation System*) yang didasarkan pada perspektif teoretis alternatif [9]. HMSAM berfokus langsung pada motivasi mendasar yang mendorong penerimaan HMS dalam konteks berorientasi proses; dalam konteks ini, motivasi intrinsik lebih menonjol daripada motivasi ekstrinsik berorientasi hasil yang umumnya ditekankan dalam studi tradisional TAM (*Technology Acceptance Model*) [9]. HMSAM memiliki dua aspek dependen utama yaitu aspek *behavioral intention to use* dan aspek *immersion*.

Bahasa asing yang digunakan sebagai bahasa pembelajaran pada web yang dirancang dan dibangun adalah Bahasa Jerman dan Bahasa Jepang. Bahasa Jerman menempati peringkat empat dan Bahasa Jepang menempati peringkat delapan dalam daftar 10 besar bahasa yang paling banyak untuk dipelajari, hal ini dikarenakan kemajuan teknologi pada kedua negara tersebut [2]. Aplikasi yang dirancang dan dibangun merupakan aplikasi berbasis web dan bukan berbasis *mobile*. Pengembangan aplikasi berbasis web dan *mobile* mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi berbasis web dibanding aplikasi berbasis *mobile* ialah aplikasi berbasis web langsung terbuka untuk pengguna di berbagai perangkat yang dimiliki tanpa harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu dan dapat diperbarui secara instan [10]. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat merancang dan membangun web pembelajaran kosakata bahasa asing yang bermanfaat bagi pengguna yang ingin memulai belajar bahasa asing.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun web pembelajaran kosakata bahasa asing menggunakan metode gamifikasi?
2. Berapa tingkat *behavioral intention to use* dan *immersion* pengguna saat menggunakan web pembelajaran kosakata bahasa asing menggunakan metode gamifikasi yang dirancang dan dibangun?

1.3 Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Framework* gamifikasi yang digunakan adalah *framework* Octalysis.
2. Bahasa pengaturan pada web pembelajaran kosakata bahasa asing yang dirancang dan dibangun hanya berbahasa Inggris.
3. Bahasa asing yang digunakan sebagai bahasa pembelajaran dalam web pembelajaran kosakata bahasa asing adalah Bahasa Jepang dan Bahasa Jerman.
4. Metode pembelajaran yang digunakan pada situs web merupakan metode pembelajaran *trial and error* yang dilakukan melalui kuis.
5. Tidak ada implementasi fitur suara pengucapan dari kosakata.
6. Web yang dirancang dan dibangun ditujukan untuk semua umur.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun web pembelajaran kosakata bahasa asing dengan menggunakan metode gamifikasi.
2. Mengukur tingkat *behavioral intention to use* dan *immersion* pengguna saat menggunakan web pembelajaran kosakata bahasa asing menggunakan metode gamifikasi yang telah dirancang dan dibangun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Web pembelajaran kosakata bahasa asing yang telah dirancang dan dibangun dapat digunakan oleh para pengguna untuk pembelajaran kosakata bahasa asing yang menerapkan metode gamifikasi.
2. Mengetahui motivasi dasar apa yang dapat mendorong pengguna saat memakai sebuah teknologi untuk belajar kosakata bahasa asing.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini terbagi menjadi lima bagian. Berikut adalah penjelasan singkat dari lima bagian tersebut.

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bagian ini berisi penjabaran landasan teori yang mendasari penelitian, yang merupakan bahasa asing, gamifikasi, *framework* Octalysis, Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM), dan skala Likert.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Bagian ini berisi penjabaran dari tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menyusun penelitian, di mana tahapan-tahapan tersebut adalah telaah literatur, analisis kebutuhan, dan perancangan web.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Bagian ini berisi spesifikasi sistem yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian, hasil implementasi dari penelitian yang dilakukan beserta hasil uji coba yang dilakukan.
- Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN
Bagian ini berisi kesimpulan yang didapat dari penelitian dan saran yang berguna untuk apa yang dapat dikembangkan dari hasil penelitian di kedepannya.