

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa Asing

Bahasa asing dapat didefinisikan sebagai bahasa yang bukan merupakan bahasa yang digunakan oleh mayoritas masyarakat dari sebuah negara. Sebagai contoh, Bahasa Indonesia adalah bahasa ibu di negara Indonesia. Tetapi, Bahasa Inggris dan bahasa lainnya yang bukan merupakan Bahasa Indonesia akan dianggap sebagai bahasa asing di Indonesia.

Salah satu aspek dalam mempelajari bahasa asing ialah mempelajari kosakata bahasa asing tersebut terlebih dahulu. Memperoleh kosakata yang luas mempunyai banyak kepentingan bahkan bagi seseorang yang sudah menguasai tata bahasa suatu bahasa karena seseorang tersebut mungkin mengalami kegagalan untuk berkomunikasi dikarenakan tidak mengetahui kosakata tertentu [11]. Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak guru bahasa yang percaya bahwa peningkatan kosakata adalah kunci untuk mencapai kefasihan dari suatu bahasa [12].

Dalam memilih bahasa asing untuk dipelajari, ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan. Faktor tersebut bisa dari segi apakah kefasihan dalam bahasa asing tersebut bisa membukakan pintu lowongan kerja yang lebih besar, atau hanya sekedar keinginan pribadi pelajar. Terdapat beberapa bahasa yang masuk ke dalam 10 besar bahasa yang paling banyak untuk dipelajari, 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].

2.2 Gamifikasi

Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi dengan menerapkan teknik *video game* ke dalam konteks yang bukan merupakan *game* atau profesional [13]. Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi kata kunci di seluruh bidang pendidikan dan pelatihan berkat potensinya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih memotivasi dan menarik [14]. Berikut adalah beberapa elemen *game* yang paling umum diadopsi untuk gamifikasi dalam pembelajaran [15].

1. *Achievement (Progression)*

Contoh dari elemen permainan ini adalah poin, emblem, level, *leaderboard*, *progression bar*, dan sertifikat [15]. Dengan elemen ini, pemain dapat mendapatkan kepuasan dari pencapaian level, lalu *leaderboard*, poin, dan emblem akan menyediakan elemen status sosial, dan sertifikat juga menandakan pencapaian yang telah dilakukan pemain [15].

2. *Rewards*

Contoh dari elemen permainan ini adalah *equipment*, *tools*, *collectible*, bonus, dan *power-up* [15]. *Reward* atau hadiah dalam elemen ini dapat didasarkan pada penyelesaian sejumlah tindakan atau didistribusikan pada interval yang ditentukan [15].

3. *Story*

Contoh dari elemen permainan ini adalah *narrative arc* [15]. Dengan elemen ini pengalaman belajar akan ditempatkan ke dalam pengaturan naratif yang menarik minat dan motivasi pemain [15].

4. *Time*

Contoh dari elemen permainan ini adalah *countdown* dan *schedule* [15]. Dengan elemen ini *timer* dan *countdown* akan menciptakan rasa urgensi dan membantu memusatkan perhatian pemain pada tugas yang ada [15].

5. *Personalization*

Contoh dari elemen permainan ini adalah *avatar selection*, *avatar customization*, *character naming*, dan *interactive conversation* [15]. Dengan elemen ini personalisasi akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi pemain [15].

6. *Microinteractions*

Contoh dari elemen permainan ini adalah SFX, *toggles*, *animated rollover*, dan *easter egg* [15]. Dalam elemen ini permainan akan memberikan reaksi lingkungan yang bernuansa kepada pemain melalui suara, animasi, dan layar transisi [15].

2.3 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 permainan menjadi menyenangkan [8]. *Framework Octalysis* memiliki bentuk segi delapan. Bentuk segi delapan tersebut menggambarkan delapan *core drive* yang mewakili setiap sisinya, dan dalam penerapan *framework* gamifikasi ini didasarkan pada satu atau lebih dari delapan *core drive* tersebut [8]. Gambar dari *framework Octalysis* dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1. Framework Octalysis

Sumber: [8]

Delapan dari *core drive framework Octalysis* adalah sebagai berikut.

1. Epic Meaning & Calling

Di mana seorang pemain percaya bahwa sedang melakukan sesuatu yang lebih besar dari dirinya sendiri atau "dipilih" untuk melakukan sesuatu [8].

2. Development & Accomplishment

Di mana pemain diberi dorongan secara internal untuk membuat kemajuan, mengembangkan keterampilan, dan akhirnya mengatasi tantangan dan dengan mengatasi tantangan tersebut maka akan mendapatkan hadiah yang terdapat di dalam *game* [8].

3. Empowerment of Creativity & Feedback

Di mana pemain terlibat dalam proses kreatif di mana pemain tersebut harus berulang kali mencari tahu dan mencoba kombinasi yang berbeda, dan pemain dapat melihat hasil *feedback* dari percobaan yang telah dilakukan [8].

4. Ownership & Possession

Di mana pemain termotivasi karena merasa memiliki sesuatu, dan yang dimaksud dari memiliki ini adalah bisa barang atau uang virtual yang terdapat dalam *game* [8].

5. Social Influence & Relatedness

Di mana terjadi penggabungan semua elemen sosial yang mendorong pemain, termasuk: bimbingan, penerimaan, tanggapan sosial, persahabatan, serta persaingan dan kecemburuan [8].

6. Scarcity & Impatience

Di mana pemain akan memiliki dorongan untuk menginginkan sesuatu karena tidak dapat memilikinya [8].

7. Unpredictability & Curiosity

Di mana pemain mendapatkan dorongan yang tidak berbahaya untuk mencari tahu apa yang akan terjadi selanjutnya [8].

8. Loss & Avoidance

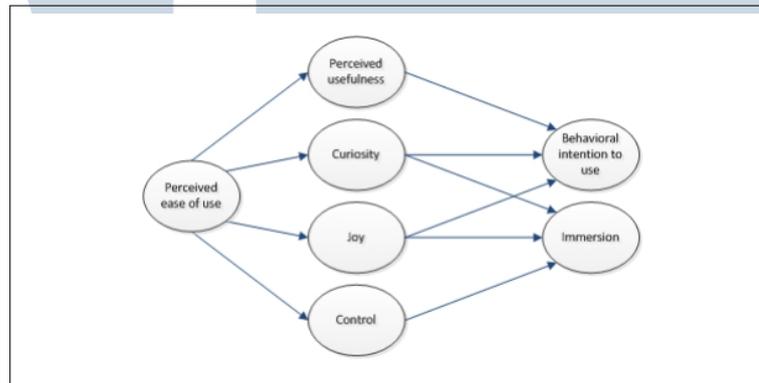
Didasarkan pada penghindaran sesuatu yang negatif terjadi, dalam skala kecil, bisa jadi untuk menghindari kehilangan pekerjaan sebelumnya, dan dalam skala yang lebih besar, bisa jadi untuk menghindari mengakui bahwa semua yang telah lakukan hingga saat ini tidak berguna karena sekarang berhenti [8].

Penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *framework* gamifikasi Octalysis telah dilakukan sebelumnya oleh Sulispera dan Recard pada tahun 2020 dengan menerapkan empat *core drive* dari *framework* Octalysis yaitu Social Influence & Relatedness, Epic Meaning & Calling, Unpredictability & Curiosity, dan Development & Accomplishment [16]. Hasil menunjukkan bahwa keempat *core drive* tersebut dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran secara perilaku, kognitif, dan emosional [16]. Penelitian lain juga telah dilakukan oleh Gellner dan Buchem pada tahun 2022 dengan tujuan untuk mengembangkan aplikasi E-Learning menggunakan pendekatan gamifikasi yang ramah pada populasi yang lebih tua untuk meningkatkan motivasi [17]. Hasil menunjukkan motivasi paling dapat dirasakan dalam menerapkan *core drive* Development & Accomplishment dan Empowerment of Creativity & Feedback, sebaliknya, *core drive* Epic Meaning & Calling dan Loss & Avoidance memiliki skor terendah,

sehingga populasi yang lebih tua tampaknya tidak terlalu termotivasi ketika menjadi seseorang yang spesial dan menghadapi konsekuensi negatif untuk tindakan tertentu [17].

2.4 Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)

Hedonic-Motivation System Adoption Model atau HMSAM memiliki dua aspek dependen utama yaitu *behavioral intention to use* dan *immersion*. Untuk menentukan nilai *behavioral intention to use* maka bisa didapat dari aspek-aspek *perceived of usefulness*, *curiosity*, dan *joy*. Sedangkan untuk menentukan nilai *immersion* maka bisa didapat dari aspek-aspek *curiosity*, *joy*, dan *control*. Model dari HMSAM dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Model Usulan Akhir: HMSAM

Sumber: [9]

Berikut adalah definisi dari aspek-aspek yang terdapat pada HMSAM.

1. *Behavioural intention to use*

Niat individu untuk melakukan suatu perilaku yang dapat berupa sikap [18].

2. *Immersion*

Pengalaman keterlibatan total [18].

3. *Perceived usefulness*

Sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya [18].

4. *Perceived ease of use*

Sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi bebas tidak memerlukan banyak usaha atau mudah digunakan [18].

5. *Curiosity*

Sejauh mana pengalaman pengguna membangkitkan rasa ingin tahu sensorik dan kognitifnya [18].

6. *Joy*

Aspek menyenangkan dari interaksi digambarkan sebagai menyenangkan [18].

7. *Control*

Persepsi pengguna tentang memiliki kontrol atas interaksi [18].

Adapun skala pengukuran HMSAM. Skala pengukuran HMSAM yang dapat dilihat di Tabel 2.1. Semua skala bersifat reflektif dan menggunakan skala tujuh poin Likert yang berlabuh pada "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju", kecuali yang terdapat tanda bintang (*) maka berlabuh dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju" [9].

Tabel 2.1. Skala Pengukuran HMSAM

Construct	Items
Joy	JOY1. I found playing the game to be enjoyable. JOY2. I had fun using the game. *JOY3. Using the game was boring. *JOY4. The game really annoyed me. JOY5. The game experience was pleasurable. *JOY6. The game left me unsatisfied.
Control	CTL1. I had a lot of control. CTL2. I could choose freely what I wanted to see or do. *CTL3. I had little control over what I could do. CTL4. I was in control. *CTL5. I had no control over my interaction. CTL6. I was allowed to control my interaction.
Focused Immersion	FI1. I was able to block out most other distractions. FI2. I was absorbed in what I was doing. FI3. I was immersed in the game. *FI4. I was distracted by other attentions very easily. FI5. My attention was not diverted very easily.
Curiosity	CUR1. This experience excited my curiosity. CUR2. This experience made me curious. CUR3. This experience aroused my imagination.

Tabel 2.1 Skala Pengukuran HMSAM (lanjutan)

Construct	Items
Perceived Ease of Use	<p>PEOU1. My interaction with the game was clear and understandable.</p> <p>PEOU2. Interacting with the game did not require a lot of my mental effort.</p> <p>PEOU3. I found the game to be trouble free.</p> <p>PEOU4. I found it easy to get the game to do what I want it to do.</p> <p>PEOU5. Learning to operate the game was easy for me.</p> <p>PEOU6. It was simple to do what I wanted with the game.</p> <p>PEOU7. It was be easy for me to become skillful at using the game.</p> <p>PEOU8. I found the game easy to use.</p>
Perceived Usefulness	<p>PU1. The game decreased my stress.</p> <p>PU2. The game helped me better pass time.</p> <p>PU3. The game provided a useful escape.</p> <p>PU4. The game helped me think more clearly.</p> <p>PU5. The game helped me feel rejuvenated.</p>
Behavioral Intention to Use	<p>BIU1. I would plan on using it in the future.</p> <p>BIU2. I would intend to continue using it in the future.</p> <p>BIU3. I expect my use of it to continue in the future.</p>

Sumber: [9]

2.5 Skala Likert

Definisi dari skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur data yang didapatkan secara kuantitatif, sehingga menghasilkan data yang akurat dan teruji kebenarannya [19]. Skala Likert memiliki beberapa bentuk, namun bentuk dan spektrum pilihannya bisa disesuaikan dengan kebutuhan [19]. Skala lima poin Likert umumnya memiliki lima angka pilihan sebagai berikut.

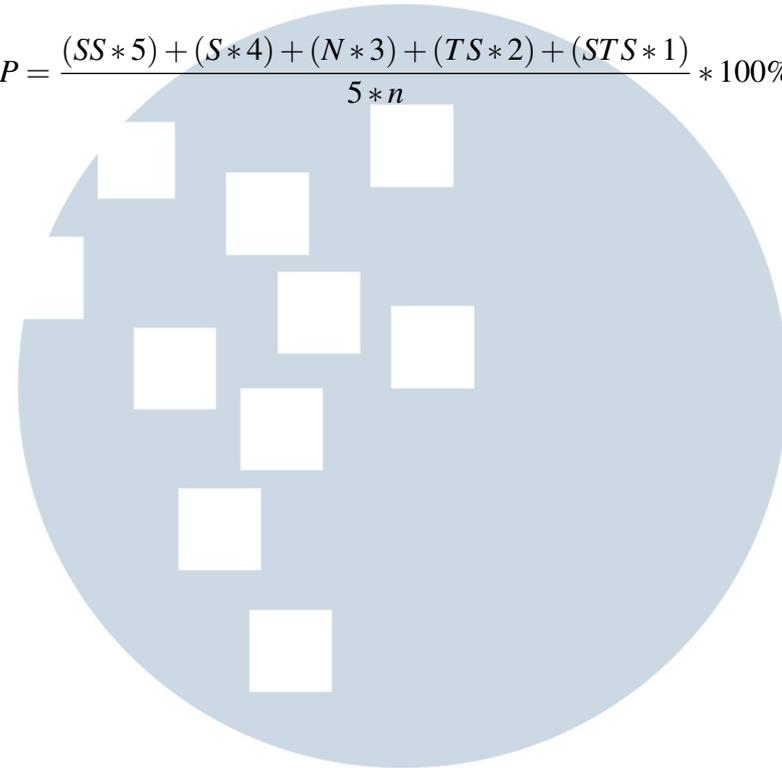
Tabel 2.2. Tabel Skala Lima Poin Likert

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: [20]

Berikut adalah rumus dari skala lima poin Likert [20].

$$P = \frac{(SS * 5) + (S * 4) + (N * 3) + (TS * 2) + (STS * 1)}{5 * n} * 100\% \quad (2.1)$$



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA