

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecakapan dalam berbahasa asing merupakan sebuah kemampuan yang sangat penting pada era globalisasi ini. Sebagai *lingua franca* (bahasa perantara), bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat populer dipelajari [1]. Menurut Saville-Troike (2017), bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi di seluruh dunia dan cocok dikuasai sebagai bahasa kedua [2]. Bahasa Inggris menjadi sebuah kebutuhan dalam bidang ilmu, pekerjaan, hingga profesi-profesi seperti dokter atau komputasi [3]. Di Indonesia, bahasa Inggris digunakan oleh beberapa institut pembelajaran sebagai bahasa pengantar kedua setelah bahasa Indonesia [4]. Akan tetapi, penggunaan bahasa Inggris yang baik dan benar di Indonesia masih tergolong rendah sehingga perlu menekankan pentingnya pembelajaran bahasa Inggris [5].

Sejalan dengan kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh metode konvensional sehingga peluang untuk pendidikan jarak jauh semakin besar dengan adanya pembelajaran digital [6]. Namun, pembelajaran digital yang membosankan dapat menurunkan motivasi pelajar untuk belajar [7]. Pembelajaran digital bahasa Inggris dapat dibuat menjadi lebih menarik dengan adanya implementasi gamifikasi [8]. Gamifikasi menggabungkan materi pelajaran dengan kegiatan bermain *game* sehingga dalam prosesnya mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi pelajar [8].

Dalam membangun sebuah proyek gamifikasi, diperlukan *framework* untuk membantu menentukan karakteristik dan fokus utama dari gamifikasi tersebut [9]. *Framework* yang dipilih untuk rancang bangun website pembelajaran bahasa Inggris adalah *framework* Octalysis oleh Yu-kai Chou [10]. *Framework* gamifikasi ini dipilih karena biasa digunakan untuk merancang ide, sistem, dan aplikasi baru dan membenarkan pemilihan elemen *game* dengan menetapkannya ke *drive* inti [11]. *Framework* Octalysis terdiri dari delapan (8) Core Drives yang menurut Yu-kai Chou, merupakan dasar inti sebagai penggerak motivasi [10].

Penelitian terkait pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *framework* Octalysis sebelumnya telah dilakukan oleh Sulispera dan Recard dengan menguji empat *core drives* terhadap meningkatkan keterlibatan pemain [12]. Dalam hasilnya empat *core drives* tersebut yaitu Social Influence & Relatedness,

Epic Meaning & Calling, Unpredictability & Curiosity, dan Development & Accomplishment disimpulkan mampu meningkatkan keterlibatan pemain baik secara perilaku, kognitif, atau secara emosional [12]. Ada pula penelitian lain yang dilakukan oleh Fitri et al. pada tahun 2020 terhadap gamifikasi *e-learning* dengan *framework* Octalysis [13]. Pada hasilnya, disimpulkan bahwa *framework* Octalysis mampu menyediakan pilihan mekanik untuk mengeksplorasi model pembelajaran yang dapat menghasilkan dan meningkatkan *core drives* secara lebih optimal [13].

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, pelajar kesulitan untuk memahami teks bacaan karena kurangnya pemahaman tentang bacaan dan ketidaktahuan cara menghubungkan ide dengan kalimat [14]. Maka dari itu, diterapkan elemen narasi yang dapat membantu pengajar untuk mengkontekstualisasikan bahan pembelajaran dengan teks bahasa [15]. Dengan adanya narasi, pelajar melatih pemahaman konteks suatu aktivitas berbahasa dengan banyak membaca [15]. Narasi cerita dapat digunakan sebagai elemen dari desain sebuah proyek gamifikasi, terlebih lagi untuk edukasi [16].

Gamifikasi narasi merupakan penerapan narasi dalam sebuah sistem gamifikasi untuk menghadirkan makna, dan objektif yang jelas dalam proses permainan [17]. Penggunaan narasi cerita dalam gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan pemain yang lebih lama [17]. Menggunakannya secara konsisten, dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan struktural gamifikasi menggunakan *badges, points, leaderboards* dan sejenisnya [17]. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kyoungwon et al. [18] disimpulkan bahwa penggunaan narasi pada gamifikasi berpengaruh pada perkembangan psikologis dan berdampak positif pada performa pemain.

Penelitian ini dievaluasi menggunakan metode Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). Metode ini dirasa tepat dalam mengevaluasi aplikasi pembelajaran dengan gamifikasi narasi karena HMSAM mempertimbangkan aspek kegembiraan dibanding produktivitas [19]. Selain itu, dalam perhitungannya, HMSAM mengukur tingkat motivasi pengguna dari keinginan pengguna untuk terus menggunakan aplikasi (*behavioral intention to use*) dan keterlibatan pengguna dalam penggunaan aplikasi (*focus immersion*), yang tentunya dipengaruhi dari rasa kegembiraan tersebut [19].

Aplikasi yang dirancang dan dibangun adalah aplikasi berbasis situs web (*website*). Perancangan aplikasi berbasis *website* memiliki beberapa keuntungan yaitu dapat diakses dengan perangkat apapun, baik *desktop* atau *mobile*, dan

mudah untuk diperbaharui [20]. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini merancang dan membangun *website* pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode gamifikasi narasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun *website* pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode gamifikasi narasi?
2. Bagaimana tingkat motivasi pengguna menggunakan *website* pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode gamifikasi narasi yang dirancang dan dibangun dengan metode HMSAM yang mengukur aspek *behavioral intention to use* dan *focus immersion*?

1.3 Batasan Permasalahan

Agar penelitian lebih terfokus, penelitian memiliki batasan masalah sebagai berikut.

1. Core Drives dari *framework* Octalysis yang diterapkan ada 3 yaitu Epic Meaning & Calling, Development & Accomplishment, dan Empowerment of Creativity & Feedback.
2. Fitur gamifikasi yang diutamakan adalah implementasi elemen narasi.
3. Elemen gamifikasi yang diterapkan adalah poin (*points*), dan lencana (*badge*) dengan metode pembelajaran *trial and error* melalui kuis.
4. Materi dalam *website* pembelajaran ini adalah mata pelajaran bahasa Inggris dengan enam (6) macam materi tata bahasa (*grammar*) dan kosakata (*vocabulary*).
5. Bahasa pengatur pada *website* pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang dan dibangun adalah bahasa Inggris dengan adanya translasi bahasa Indonesia.
6. Tidak ada implementasi fitur pengisi suara.

7. *Website* pembelajaran bahasa Inggris dirancang dan dibangun untuk pelajar umur 12 tahun keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun *website* pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode gamifikasi narasi.
2. Mengukur tingkat motivasi yang dapat mendorong pengguna saat memakai sebuah teknologi untuk belajar bahasa Inggris dengan metode HMSAM yang mengukur aspek *behavioral intention to use* dan *focus immersion*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian dilakukan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. *Website* pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang dan dibangun dapat digunakan oleh para pengguna untuk pembelajaran bahasa Inggris yang menerapkan metode gamifikasi narasi.
2. Mengetahui tingkat motivasi yang dapat mendorong pengguna saat memakai sebuah teknologi untuk belajar bahasa Inggris dengan metode HMSAM yang mengukur aspek *behavioral intention to use* dan *focus immersion*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bagian ini membahas pendahuluan dari penelitian, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bagian ini membahas penjabaran teori yang mendasari penelitian terkait

bahasa Inggris, gamifikasi, Framework Octalysis, Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM), serta Skala Likert.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini membahas metodologi yang digunakan dalam menyusun penelitian, berupa tahapan-tahapan perancangan *website* terdiri dari perancangan *flowchart*, basis data, desain antarmuka, unsur narasi, sistem pembelejaran, sistem poin, sistem lencana, serta desain aset visual.

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bagian ini membahas hasil yang dicapai dalam penelitian, terdiri dari spesifikasi sistem, implementasi kode pemrograman, implementasi *website*, pengujian *website*, serta evaluasi

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini membahas kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian dan saran yang berguna untuk penelitian lain dikedepannya.

