

## BAB 2 LANDASAN TEORI

### 2.1 Bahasa Inggris

Di negara Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sebagai bahasa asing dan berbeda dengan ‘bahasa kedua’. Bahasa asing tidak digunakan sebagai alat komunikasi di negara, sementara bahasa kedua merupakan bahasa yang bukan bahasa utama namun menjadi bahasa yang digunakan secara umum di negara tersebut [21]. Meski bukan bahasa kedua, bahasa Inggris tetap memiliki banyak manfaat untuk dipelajari dan dikuasai [2].

Secara garis besar, bahasa terdiri dari tiga komponen yaitu *grammar* (tata bahasa), *vocabulary* (kosa kata), dan *pronunciation* (pelafalan) [22]. Dalam *grammar* bahasa Inggris, ada enam macam materi utama yang dapat dipelajari [23].

1. *Pronouns* (kata ganti), kata yang menggantikan kata benda. Kata ini sering digunakan untuk menghindari pengulangan kata benda yang dirujuk [23].
2. *Determiners & quantifiers*, kata-kata yang digunakan di depan kata benda. *Determiners* digunakan untuk mengidentifikasi hal-hal (buku ini, saudaraku) dan *quantifiers* digunakan untuk mengatakan jumlah atau berapa banyak [23].
3. *Possessives*, bentuk yang digunakan untuk berbicara tentang kepemilikan dan hubungan antara benda dan subjek [23].
4. *Adjectives* (kata sifat), adalah kata-kata yang memberikan informasi lebih lanjut tentang kata benda atau kata ganti dan dapat menempati posisi yang berbeda dalam sebuah kalimat [23].
5. *Nouns* (kata benda) adalah nama/sebutan yang diberikan pada orang, tempat, atau benda, atau bisa juga merujuk pada ide dan objek abstrak lainnya [23].
6. *Verbs* (kata kerja) adalah kata-kata yang menggambarkan suatu tindakan atau pembicaraan tentang sesuatu yang terjadi [23].

*Vocabulary* atau kosa kata dapat dipelajari seiring dengan berkembangnya kemampuan pelajar dalam memahami suatu kalimat, paragraf, atau cerita yang ditulis dalam bahasa Inggris [23]. *Pronunciation* atau pelafalan dapat dilatih melalui keterbiasaan pelajar dengan bahasa Inggris. Setelah memahami kalimat



suatu tugas pada sistem gamifikasi. Elemen-elemen tersebut cocok digunakan untuk menyediakan berbagai aktivitas yang mengukur kemampuan mereka [25]. Dimensi ini memiliki beberapa elemen yaitu:

1. *Acknowledgement* adalah umpan balik ekstrinsik dengan memberikan hadiah setelah pemain melakukan serangkaian tindakan spesifik biasa dengan mengimplementasikan lencana (*badge*), medali (*medal*), atau *achievement* [25].
2. *Level* adalah tingkatan-tingkatan (*level*) yang memberikan pengguna keuntungan baru saat mereka maju di lingkungan permainan, contohnya seperti tingkatan kemampuan, tingkatan karakter, dan sebagainya [25].
3. *Progression*, adalah panduan ekstrinsik kepada pengguna tentang kemajuan pemain seperti *progress bar* dan peta yang terbuka seiring pemain berjalan dalam permainan [25].
4. *Point*, merupakan umpan balik yang diberikan terhadap tindakan pemain seperti skor, poin pengalaman, poin keterampilan, dan yang lainnya [25].
5. *Stats* adalah visual yang diberikan oleh permainan kepada pemain, seperti berapa banyak tugas yang mereka selesaikan atau statistik keseluruhan. Pada lingkungan virtual, *stats* ini juga bisa berupa dasbor [25].

- Ecological

Dimensi ini akan menyajikan lingkungan gamifikasi yang lebih menarik dengan karena pengguna melakukan interaksi dengan sistem sehingga meningkatkan keterlibatan [25]. Dimensi ini memiliki beberapa elemen yaitu:

1. *Chance* merupakan konsep properti acak dari peristiwa atau hasil tertentu, contohnya seperti memutar roulette yang dapat memberi pemain bonus atau pemain memiliki kemungkinan mendapatkan item khusus berdasarkan keberuntungannya [25].
2. *Imposed choice* adalah konsep yang terjadi ketika pemain menghadapi keputusan eksplisit yang harus mereka buat untuk maju di permainan, contohnya adalah adanya pilihan yang jika tidak dipilih oleh pemain, maka mereka tidak bisa lanjut [25].

3. *Economy* merupakan unsur ekstrinsik yang terkait dengan transaksi seperti implementasi poin yang bisa ditukarkan dengan hadiah atau keuntungan lainnya [25].
  4. *Rarity* juga dikenal sebagai item terbatas (*limited*), koleksi, eksklusivitas. Elemen ini terkait dengan sumber daya yang terbatas yang dapat merangsang pemain melalui tujuan tertentu [25].
  5. *Time pressure* adalah unsur yang menggunakan waktu sebagai tekanan bagi pemain agar sepertinya adanya batas waktu atau waktu tenggat [25].
- **Fictional**  
Dimensi ini adalah dimensi yang berhubungan erat dengan pengguna, sehingga pengalaman pengguna terikat dengan konteks permainan [25]. Dimensi ini memiliki dua elemen yaitu:
    1. *Narrative* adalah konsep intrinsik yang mempengaruhi kejadian-kejadian dalam permainan melalui pengalaman pengguna, dan dipengaruhi oleh keputusan pemain.
    2. *Storytelling* adalah elemen yang membantu narasi dengan implementasi audio atau teks yang menggambarkan kisah lingkungan diceritakan.

Dalam sistem gamifikasi, narasi dapat digunakan sebagai elemen gamifikasi [17]. Unsur narasi (*narrative*) merujuk sebagai konsep intrinsik yang memberikan urutan peristiwa dan kejadian dalam sebuah sistem gamifikasi, melalui pengalaman pemain [16]. Narasi pada gamifikasi membantu pengajar untuk mengkontekstualisasikan penggunaan bahasa dengan cara yang bermakna karena pelajar diminta untuk melakukan sesuatu dengan bahasa [15]. Dengan demikian, gamifikasi narasi merupakan menerapkan narasi dalam sebuah sistem gamifikasi agar menghadirkan keterlibatan, makna, dan objektif yang jelas dalam proses permainan [17].

### 2.3 Framework Octalysis

*Framework Octalysis* merupakan kerangka kerja gamifikasi yang diciptakan oleh Yu-kai Chou sebagai hasil akhir dari 17 tahun penelitian gamifikasi dan studi Behavioral Design [10]. *Framework Octalysis* memiliki delapan (8) *core drives*

yang dianggap dapat memotivasi pemain untuk melakukan aktivitas tertentu [10]. Delapan *core drives* adalah sebagai berikut.

1. Epic Meaning & Calling

*Core drives* di mana pemain merasa bahwa mereka melakukan sebuah sesuatu yang luar biasa atau mereka "dipilih" untuk melaksanakan sesuatu [10].

2. Development & Accomplishment

Internal *core drives* di mana pengguna dapat mengembangkan kemampuan dan mendapatkan suatu pencapaian dengan melewati tantangan [10].

3. Empowerment of Creativity & Feedback

*Core drives* di mana pemain terlibat dalam sebuah proses kreativitas, berulang kali mencari tahu dan mencoba kombinasi yang berbeda, dan pada akhirnya mendapatkan sebuah pencapaian [10].

4. Ownership & Possession

*Core drives* di mana motivasi pemain ditingkatkan dengan adanya barang berharga atau unik yang mereka miliki sehingga memicu rasa kepemilikan [10].

5. Social Influence & Relatedness

*Core drives* di mana elemen sosial diimplementasikan seperti *mentorship*, *social responses*, *companionship*, hingga kompetisi dan iri [10].

6. Scarcity & Impatience

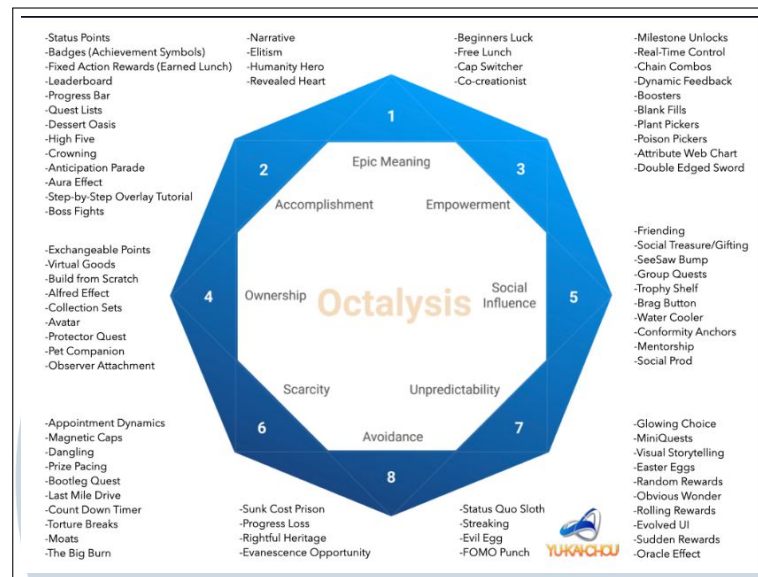
*Core drives* di mana menginginkan sesuatu yang tidak dapat didapatkan akan memotivasi pemain untuk dapat terus terlibat dengan sistem [10].

7. Unpredictability & Curiosity

*Core drives* di mana pemain mendapatkan rasa ingin tahu dari ketidakpastian yang akan terjadi selanjutnya [10].

8. Loss & Avoidance

*Core drives* yang didasari oleh rasa pengelakan akan sesuatu yang negatif terjadi. Seperti kesempatan-kesempatan yang hilang seiring berjalannya waktu [10].

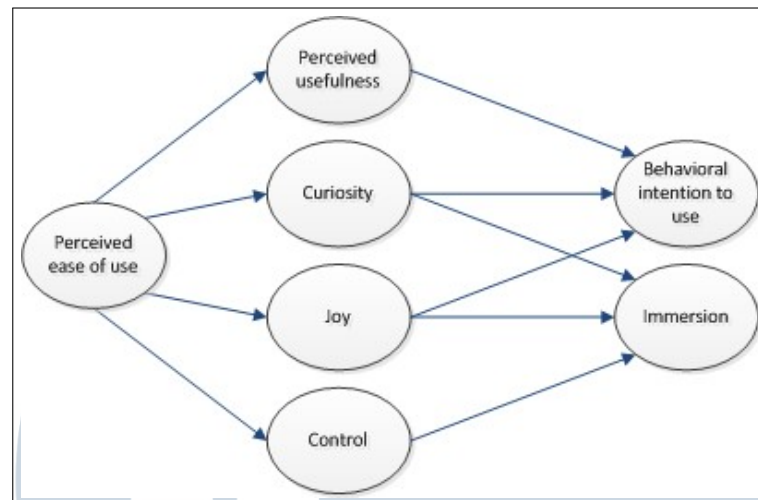


Gambar 2.2. 8 Core Drives dari *framework* Octalysis  
sumber: [10]

## 2.4 Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)

Hedonic-Motivation System Adoption Model atau HMSAM adalah teori sistem informasi untuk meningkatkan pemahaman Hedonic-Motivation System (HMS) [19]. HMSAM menggunakan konstruk Cognitive Association (asosiasi kognitif) atau CA dengan mempertimbangkan lebih banyak motivasi intrinsik dan menjelaskan hubungan antara motivasi ini dan faktor penerimaan teknologi [19]. Tabel 2.3 merupakan skema teori HMSAM. Pada sistem HMSAM, ada dua aspek dependen utama yaitu *Behavioral Intention of Use* dan *Immersion* [19]. Aspek *Behavioral Intention of Use* ditentukan dari *Perceive Usefulness*, *Curiosity*, dan *Joy*. Sedangkan aspek *Immersion* ditentukan dari *Curiosity*, *Joy*, dan *Control* [19].

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.3. Skema Teori HMSAM

Sumber: [19]

Adapun skala pengukuran HMSAM yang bersifat reflektif dan menggunakan skala tujuh poin Likert yang ditetapkan dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Tanda bintang (\*) mengartikan skala yang terbalik yaitu dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju" [19].

Tabel 2.1. Aspek pengukuran HMSAM

Construct	Item
Perceived Ease of-Use	<p><b>PEOU1.</b> My interaction with the game was clear and understandable.</p> <p><b>PEOU2.</b> Interacting with the game did not require a lot of my mental effort.</p> <p><b>PEOU3.</b> I found the game to be trouble free.</p> <p><b>PEOU4.</b> I found it easy to get the game to do what I want it to do.</p> <p><b>PEOU5.</b> Learning to operate the game was easy for me.</p> <p><b>PEOU6.</b> It was simple to do what I wanted with the game.</p> <p><b>PEOU7.</b> It was be easy for me to become skillful at using the game.</p> <p><b>PEOU8.</b> I found the game easy to use.</p>
Perceived Usefulness	<p><b>PU1.</b> The game decreased my stress.</p> <p><b>PU2.</b> The game helped me better pass time.</p>
Lanjut pada halaman berikutnya	

Tabel 2.1 Aspek pengukuran HMSAM (lanjutan)

Construct	Item
	<p><b>PU3.</b> The game provided a useful escape.</p> <p><b>PU4.</b> The game helped me think more clearly.</p> <p><b>PU5.</b> The game helped me feel rejuvenated.</p>
Joy	<p><b>JOY1.</b> I found playing the game to be enjoyable.</p> <p><b>JOY2.</b> I had fun using the game.</p> <p><b>*JOY3.</b> Using the game was boring.</p> <p><b>*JOY4.</b> The game really annoyed me</p> <p><b>JOY5.</b> The game experience was pleasurable.</p> <p><b>*JOY6.</b> The game left me unsatisfied.</p>
Control	<p><b>CTL1.</b> I had a lot of control.</p> <p><b>CTL2.</b> I could choose freely what I wanted to see or do.</p> <p><b>*CTL3.</b> I had little control over what I could do.</p> <p><b>CTL4.</b> I was in control.</p> <p><b>*CTL5.</b> I had no control over my interaction.</p> <p><b>CTL6.</b> I was allowed to control my interaction.</p>
Curiosity	<p><b>CUR1.</b> This experience excited my curiosity.</p> <p><b>CUR2.</b> This experience made me curious.</p> <p><b>CUR3.</b> This experience aroused my imagination.</p>
Behavioral Intention to Use	<p><b>BIU1.</b> I would plan on using it in the future.</p> <p><b>BIU2.</b> I would intend to continue using it in the future.</p> <p><b>BIU3.</b> I expect my use of it to continue in the future.</p>
Focused Immersion	<p><b>FI1.</b> I was able to block out most other distractions.</p> <p><b>FI2.</b> I was absorbed in what I was doing.</p> <p><b>FI3.</b> I was immersed in the game.</p> <p><b>*FI4.</b> I was distracted by other attentions very easily.</p> <p><b>FI5.</b> My attention was not diverted very easily.</p>

Sumber: [19]

## 2.5 Skala Likert

Skala Likert merupakan skala psikometri yang terbentuk dari item pernyataan digunakan untuk mengukur pendapat [26]. Pernyataan-pernyataan tersebut ditanyakan kepada responden untuk dievaluasi dengan memberikannya



nilai kuantitatif [27]. Evaluasi dapat dilakukan dari dimensi subyektif atau obyektif, dan tingkat *agreement-disagreement* (persetujuan-ketidaksetujuan) menjadi dimensi yang paling umum digunakan [27]. Format item lima skala Likert yang umum adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2. Skala pengukuran HMSAM

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

Sumber: [28]

Berikut merupakan rumus dari skala Likert [28].

$$T * Pn \quad (2.1)$$

*Keterangan :*

*T* : Jumlah responden yang memilih skala

*Pn* : Nilai skala

Menurut rumus di atas, berikut merupakan rumus dari skala lima poin Likert [28].

$$P = \frac{(SS * 5) + (S * 4) + (N * 3) + (TS * 2) + (STS * 1)}{5 * n} \quad (2.2)$$

*Keterangan :*

*P* : Persentasi index

*SS* : Jumlah responden SS

*S* : Jumlah responden S

*N* : Jumlah responden N

*TS* : Jumlah responden TS

*STS* : Jumlah responden STS

*STS* : Jumlah responden STS

*n* : Total responden

Untuk menentukan penilaian skala, dilakukan perhitungan interval (rentang jarak) dari setiap skala [28]. Skala lima poin Likert memiliki perhitungan interval sebagai berikut.

$$I = \frac{100}{N} = \frac{100}{5} = 20 \quad (2.3)$$

*Keterangan :*

*I* : Interval

*N* : Jumlah nilai tertinggi skala Likert

Dari hasil perhitungan 2.3, didapat *I* senilai 20 yang berarti interval nilai presentase skala adalah sebesar 20%. Sehingga nilai presentase dari masing-masing skala dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3. Nilai presentase skala Likert

Skala	Nilai Presentase
Sangat Setuju (SS)	>80% - 100%
Setuju (S)	>60% - 80%
Netral (N)	>40% - 60%
Tidak Setuju (TS)	>20% - 40%
Sangat Tidak Setuju (STS)	0% - 20%

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A