

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, Badan kesehatan dunia (WHO) menerima laporan dari China tentang temuan jenis virus baru yaitu COVID-19 dalam situasi saat itu memicu dampak permasalahan baru yang sangat signifikan, bukan hanya di sektor Ekonomi melainkan juga di sektor Pendidikan, Dikarenakan pembelajaran tatap muka menjadi salah satu faktor dalam penyebaran wabah COVID-19[1], dengan begitu menyebabkan sistem kegiatan pembelajaran yang sebelumnya tatap muka beralih menjadi sistem pembelajaran online atau daring. Beberapa jenis pembelajaran *e-learning* atau daring yaitu dibedakan menjadi 5 jenis yaitu: *learner-led E-Learning*, *instructor-led E-Learning*, *facilitated E-Learning*, *embedded E-learning* dan *telementoring and e-coaching*[20].

Di Indonesia sistem pembelajaran secara online atau *e-learning* diberlakukan saat adanya kebijakan dari pemerintah yaitu Pembatasan Bersekala Besar pada Maret 2020[4]. Pembelajaran online merupakan tantangan bagi siswa di saat pandemi. Siswa yang terbiasa dengan pembelajaran tatap muka secara langsung diharuskan untuk terbiasa belajar menggunakan media daring dan belajar secara mandiri di rumah. Pada saat pembelajaran online, muncul permasalahan baru dimana siswa dapat kurang aktif sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi terasa menjenuhkan Siswa yang mengalami rasa kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakhadiran dalam hasil belajar, untuk itu dibutuhkan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga memiliki prestasi, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat pembelajaran lebih menarik atau berbeda dari biasanya, dengan penerapan metode Gamifikasi yang dapat menambah daya Tarik[5] pada pembelajaran dimana dengan begitu guru hanya perlu mendesain pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan. Banyak penelitian telah menunjukkan dampak positif dari Gamifikasi di banyak bidang kehidupan, termasuk Pendidikan dalam pembelajaran, dalam penelitian ini menggunakan *Framework* |

Gamification Octalysis untuk merancang mekanisme permainan di dalam aplikasi mobile learning.

Berdasarkan permasalahan dan data yang telah dijabarkan sebelumnya, pada penelitian ini akan dibuat suatu Analisa dan perancangan UI/UX aplikasi gamifikasi pada mobile learning menggunakan *Framework Gamification Octalysis*. penulis akan melakukan penelitian dengan judul **"FRAMEWORK GAMIFIKASI OCTALYSIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA APLIKASI MOBILE LEARNING"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahannya adalah Bagaimana melakukan analisis dan perancangan UI/UX aplikasi *mobile learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan *Framework Gamifikasi Octalysis*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a) Perancangan UI/UX *mobile learning* dengan menerapkan Gamifikasi.
- b) Perancangan UI/UX *mobile learning* hanya untuk siswa sekolah menengah atas (SMA)
- c) Perancangan UI/UX Design menggunakan *Software Figma*
- d) Perancangan menggunakan *Framework Gamification Octalysis*
- e) Pengukuran hasil menggunakan *User Experience Questionnaire*
- f) Hasil rancangan berupa *high fidelity prototype* yang telah dapat mensimulasikan pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi *mobile learning*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari tujuan penelitian berikut ini :

- a) Mengetahui cara mendesain UI/UX *Mobile Learning* yang mengimplementasi Gamifikasi.

- b) Mengetahui penerapan Gamifikasi Octalysis Framework dalam meningkatkan minat belajar pada *Mobile Learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian kali ini diharapkan Mampu memberikan suatu dampak yang positif dan bermanfaat berupa diketahuinya tingkat efektifan, dari pengimplementasian Gamifikasi pada aplikasi Mobile Learning yang dirancang menggunakan Framework Gamifikasi Octalysis dalam meningkatkan minat belajar.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti memaparkan tata cara-cara memperoleh data-data yang akan digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian kali ini, penulis mengumpulkan data dan informasi terkait penelitian dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi adalah langkah awal peninjauan lokasi penelitian untuk mengumpulkan data yang akan dibutuhkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab dengan narasumber untuk memperoleh informasi terkait dengan materi penelitian.

1.6.1.3 Metode Studi Literatur

Metode Studi Literatur yang akan digunakan dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan membaca atau mencari literatur-literatur seperti buku, jurnal, skripsi/tesis.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan *Framework Gamification Octalysis* pada Analisa dan perancangan UI UX design *mobile learning*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui uraian yang ada pada keseluruhan isi masing-masing setiap bab yang singkat maka disusunlah sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini berisi tentang kumpulan berupa latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian bab ini berisi tentang kumpulan teori yang digunakan untuk memecahkan masalah serta konsep dasar yang menjadi Landasan dari penelitian ini yang berasal dari berbagai sumber jurnal.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian bab ini berisi tentang penguraian langkah-langkah dalam perancangan UI/UX Mobile Learning di Figma yang menerapkan Gamifikasi pada Framework Gamification Octalysis.

BAB IV ANALISIS HASIL

Pada bagian bab ini berisi tentang proses pengimplementasian yang diterapkan secara menyeluruh dan hasil yang didapatkan dari penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bagian bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian.