



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mempengaruhi kehidupan masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Salah satu pengaruhnya yaitu dalam pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan ialah *e-learning*. *E-learning* adalah sebuah pembelajaran berbasis *web* dimana teknologi informasi sangat berperan penting dalam perkembangannya. Dan juga memiliki tujuan agar seseorang mendapatkan pengetahuan secara mandiri dengan di dampingi oleh instruktur. Namun selama ini, penggunaan *e-learning* pada proses pembelajaran belum sepenuhnya maksimal. Dikarenakan pengguna *e-learning* hanya menerima materi dan tugas yang diberikan oleh instruktur. Seharusnya penggunaan *e-learning* dapat membantu penggunanya mempelajari materi yang diberikan oleh instruktur secara interaktif dan dapat melihat *progress* yang telah dikerjakan penggunanya. Interaktif dalam hal ini yaitu pengguna dapat menerapkan materi yang telah diberikan instruktur dan mendapatkan *feedback* secara langsung.

Salah satu contoh penggunaan *e-learning* yang belum sepenuhnya maksimal adalah Bahasa Inggris khususnya pada pembelajaran TOEIC. TOEIC (*Test of English for International Communication*) merupakan pengukur kemampuan Bahasa Inggris penutur non-bahasa atau dalam kata lain bukan bahasa ibu sejak lahir dimana *test* ini digunakan untuk mengukur penggunaan Bahasa Inggris di lingkungan kerja internasional. *Test* TOEIC merupakan *test* wajib yang dilakukan apabila kita akan memasuki dunia kerja serta *test* ini diterapkan dan dijalankan di perguruan tinggi salah satunya perguruan tinggi Politeknik Negeri Sriwijaya dan dinaungi oleh TOEIC Center Politeknik Negeri Sriwijaya. *Test* ini rutin dilakukan Politeknik Negeri Sriwijaya pada saat awal perkuliahan dan akhir perkuliahan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan Bahasa Inggris mahasiswa khususnya TOEIC di Politeknik Negeri Sriwijaya.



Saat ini untuk mempelajari pembelajaran interaktif TOEIC masih sedikit dan untuk rata-rata skor TOEIC pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya khususnya di jurusan Manajemen Informatika yang dilakukan *test* pada tanggal 11-13 Januari 2017 yang di ikuti 241 mahasiswa dari DIII dan DIV yaitu:

Skor TOEIC	Program Studi Manajemen Informatika	
	D III	D IV
100 - 200	18	14
200 - 300	74	49
300 - 400	31	15
400 - 500	10	4
500 - 600	10	4
600 - 700	1	6
700 - 800	0	1
800 - 900	0	4
Total Mahasiswa	144	97

Tabel 1.0 : Sumber : Lembaga Pendidikan TOEIC POLSRI

Kelas	Nilai Tertinggi	Jumlah Mahasiswa	Nilai Terendah	Jumlah Mahasiswa
D III	630	1	145	1
D IV	850	2	155	1
	Total	3	Total	2

Tabel 1.1 : Nilai tertinggi dan terendah

Dengan nilai dikisaran 200-300 yang paling banyak diraih mahasiswa jurusan Manajemen Informatika, ini merupakan nilai skor yang masih rendah dibandingkan dengan syarat di pasar kerja yang wajib memiliki skor TOEIC minimal 450, dan berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar TOEIC mahasiswa jurusan Manajemen Informatika masih rendah, karena minat belajar yang rendah ini maka dibuat program dengan konsep *gamification*



yang didalamnya terdapat audio, gambar dan *leaderboard* agar menarik minat belajar TOEIC serta tidak membosankan dalam mempelajarinya. Pada dasarnya pembelajaran interaktif TOEIC dalam proses pembelajarannya masih sekedar pengerjaan soal - soal *test* saja, tanpa adanya materi pembelajaran yang mengacu pada cara dan pembelajaran TOEIC. Dimana khususnya mahasiswa sering kali merasa jenuh dalam proses pembelajaran TOEIC tersebut. Disamping itu dalam pengamatan, banyak mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya lebih tahan bermain *game* dari pada belajar tentang test TOEIC. Salah satu cara untuk menggabungkan *game* dan pelajaran yaitu dengan penggunaan konsep *gamification*. *Gamification* ialah sebuah cara penggunaan teknik desain *game* dan mekanisme *game* pada konteks *non-game* untuk mengacu pengguna mencapai sebuah tujuan dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis akan membuat sebuah konsep pembelajaran yang nantinya akan disusun menjadi 15 (lima belas) pertemuan, dimana dalam setiap pertemuan pengguna akan mempelajari materi tentang pembelajaran TOEIC dan mengerjakan soal dengan materi yang telah dibahas, yang nantinya dari pengerjaan soal tersebut pengguna akan memperoleh nilai rata-rata untuk bisa melanjutkan ke pertemuan selanjutnya dan apabila nilai yang diperoleh kurang maka pengguna akan mempelajari kembali materi di pertemuan tersebut dan setelah 12 (dua belas) pertemuan selesai pengguna akan mengerjakan *test* TOEIC. Selain itu, nantinya pengguna akan melihat siapa yang paling banyak memperoleh skor dalam pengerjaan materi TOEIC lewat tampilan *leaderboard*.

Oleh karena itu, maka dikembangkanlah sebuah cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan “**Penggunaan Gamification Pada Pembelajaran Interaktif TOEIC**”. Selain interaktif, aplikasi ini dirancang dengan konsep *gamification*, dimana pengguna akan dibuat tidak mudah bosan dan jenuh pada saat belajar TOEIC serta terus bersemangat dalam pengerjaan soal - soal TOEIC tersebut.



1.2. Permasalahan

Permasalahan yang terdapat pada pembahasan ini adalah “Bagaimana menumbuhkan minat belajar TOEIC pada mahasiswa serta membuat sebuah perangkat pembelajaran yang tidak membosankan dan disukai banyak mahasiswa”?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Studi kasus yang akan diambil pada penelitian ini adalah penggunaan *gamification* pada pembelajaran interaktif TOEIC yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya. Pada ruang lingkup penelitian ini, peneliti akan membuat sebuah aplikasi yang menggunakan konsep *gamification*, *gamification* ialah penggunaan dari teknik desain permainan pada permainan berfikir dan permainan mekanik dalam konteks *non-game*. Peneliti akan membuat 12 (dua belas) pertemuan, dimana dalam setiap pertemuan pengguna akan diwajibkan menyelesaikan satu persatu pelajaran sebelum melanjutkan ke pertemuan berikutnya dan apabila belum diselesaikan maka pengguna tidak akan bisa melanjutkan pelajaran di pertemuan selanjutnya. Dalam setiap pertemuan pengguna akan di pandu mempelajari tentang TOEIC yang nantinya dari pertemuan pertama hingga terakhir akan menuju inti pengerjaan *test* TOEIC. Dan dalam setiap pertemuan juga pengguna akan diberikan soal-soal yang nantinya dari soal tersebut pengguna akan memperoleh skor yang berguna untuk membuka atau melanjutkan ke pertemuan berikutnya. Dan apabila skor yang diperoleh tidak memenuhi standar maka pengguna akan di tuntut mempelajari sesi pertemuan tersebut dan mengerjakan soal lagi. Dengan adanya ini pengguna akan dibuat lebih bersemangat dalam mempelajari TOEIC secara menarik dan menyenangkan.



1.4. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Meneliti dan mempelajari penerapan pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi *web* dengan konsep *gamification*.
2. Membuat perangkat pembelajaran interaktif TOEIC dengan konsep *gamification* di Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Memberi panduan pembelajaran interaktif berbasis *gamification*.

1.5. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk membantu pengguna dalam belajar Bahasa Inggris khususnya TOEIC dengan menggunakan konsep *gamification*.
2. Konsep *gamification* ini akan menjadi sebuah alternatif baru dalam pengembangan perangkat lunak dalam bidang *e-learning* dengan konteks *non-game*.
3. Dapat menemukan penjelasan bagaimana mengimplementasikan penggunaan konsep *gamification*.

1.6. Metode Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian dalam tugas akhir ini adalah:

1. Pengumpulan data dengan cara penyebaran angket atau kuisisioner.
2. Pengumpulan data materi.
3. Melakukan penyaringan terhadap data.
4. Memodelkan sistem dengan konsep *Gamification*.
5. Mengimplementasikan metode *Black Box*.
6. Melakukan pengembangan perangkat lunak menggunakan *Rational Unified Process* (RUP).
7. Melakukan eksperimen pada perangkat lunak.
8. Melakukan analisis terhadap hasil penelitian.



1.7. Urgensi Penelitian

Penelitian penggunaan *gamification* pada pembelajaran ini sangat penting karena *gamification* tersebut merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk mengatasi sebuah kejenuhan dalam belajar yaitu dengan pengimplementasian sebuah konsep *non-game* pada pembelajaran, yang nantinya mampu menghadirkan suatu proses yang menyenangkan serta benefit yang nyata bagi semua pihak yang terlibat didalamnya.

1.8. Luaran Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini berupa penggunaan *gamification* pada pembelajaran interaktif TOEIC berbasis *web. E-learning* yang dibuat merupakan bentuk dasar pembelajaran interaktif yang nantinya dapat membantu mahasiswa mempelajari tentang TOEIC secara *online*.

1.9. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Tugas Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, permasalahan, ruang lingkup penelitian, tujuan, manfaat, metode penelitian, urgensi penelitian, luaran penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang akan digunakan dalam analisis, perancangan dan implementasi tugas akhir.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN



Bab ini akan membahas mengenai metode penelitian, perancangan penggunaan *gamification*, perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil penggunaan konsep *gamification*, analisis, lingkungan implementasi, implementasi program, hasil eksekusi dan hasil pengujian terhadap sistem yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menuliskan kesimpulan yang didapat dari penelitian dan saran untuk pengembangan selanjutnya.