

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan termasuk salah satu bidang yang berperan dalam perkembangan potensi mahasiswa. Untuk menunjang perkembangan tersebut, penerapan pembelajaran merupakan salah satu metode yang familiar digunakan selama ini. Pembelajaran diperoleh melalui pengalaman yang sangat berperan membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan dan hasil belajar. Pembelajaran merupakan bentuk perilaku yang dihasilkan dari pengalaman atau secara mekanistik sebagai perubahan karakteristik seseorang yang dihasilkan dari pengalaman (de Houwer et al., 2013).

Keberhasilan dunia pendidikan tidak terlepas dari penerapan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan akumulasi konsep-konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*) (Dewi, 2018). Secara umum, metode pembelajaran konvensional diterapkan di Indonesia sebagai langkah operasional dari strategi pembelajaran. Pembelajaran konvensional meliputi pelatihan, instruktur secara teratur (tatap muka), dan diskusi yang memiliki banyak pertimbangan karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dipahami (Zhang et al., 2020). Pola pembelajaran seperti ini memiliki beberapa kendala yang berpengaruh pada motivasi, keinginan, keaktifan, maupun proses interaksi. Mahasiswa terbatas mengembangkan langsung motivasi dan kepercayaan dirinya, misalnya dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, bertanya, dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan teknologi gamifikasi dapat menjadi pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam *games* dengan tujuan memotivasi mahasiswa dalam proses belajar dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* (Jusuf,

2016). Perubahan kondisi pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring (*online*) pada masa pandemi tahun 2020 dan 2021, metode gamifikasi kerap digunakan untuk menarik minat mahasiswa dan menginspirasi untuk terus ikut dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Kuo dan Hwang (2016) menyebutkan gamifikasi dapat digunakan sebagai teknik untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam mempromosikan dan menyebarkan pengetahuan, produk, dan kegiatan akademik.

Teknologi pembelajaran gamifikasi yang diterapkan terutama di UKWMS umumnya di implementasikan untuk membangkitkan rasa semangat serta meningkatkan interaksi antar mahasiswa. Perkuliahan yang dilaksanakan secara daring dapat menyebabkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran juga semakin berkurang. Teknologi gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan rasa semangat sehingga mahasiswa dapat terus terlibat dalam proses belajar. Namun demikian, usulan teknologi ini membutuhkan suatu konfirmasi untuk memastikan penerapannya sesuai dan dapat diterima oleh mahasiswa.

Kunci keberhasilan implementasi suatu teknologi adalah kemauan untuk menerima teknologi tersebut dikalangan pengguna (Siregar, 2011). Penerimaan suatu teknologi informasi mencerminkan adanya niat dan ketertarikan untuk menerapkan sistem teknologi informasi tersebut dalam lingkungannya. Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Task Technology Fit* (TTF) sebagai pendekatan dalam penerimaan dan kesesuaian penerapan metode pembelajaran gamifikasi di UKWMS. TAM digunakan oleh Vanduhe et al. (2020) untuk mengukur penerimaan instruktur dan kelanjutan gamifikasi untuk pelatihan, sedangkan

TTF digunakan untuk mengukur kesesuaian teknologi tersebut diterapkan untuk pelatihan.

Variabel TTF yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *Task Characteristic* (TC), *Technology Characteristic* (THC), dan *Individual Characteristic* (IC). Sedangkan variabel TAM meliputi *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease Of Use* (PEOU), *Attitude Toward Using* (ATU), dan *Actual System Use* (ASU). Ketiga faktor TTF menjadi variabel *external* yang mempengaruhi variabel TAM dalam menganalisis penerimaan teknologi pembelajaran gamifikasi di UKWMS.

Penelitian ini akan melihat penerimaan penerapan teknologi pembelajaran gamifikasi dan pengaruh variabel TAM dan TTF terhadap penerimaan teknologi pembelajaran gamifikasi di UKWMS. Penerapan pembelajaran gamifikasi akan fokus pada penggunaan *platform* atau teknologi gamifikasi secara *online* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi universitas dan juga dosen/instruktur dalam menerapkan pembelajaran gamifikasi berdasarkan pengalaman mahasiswa dalam perkuliahan di kemudian hari.

## **1.2 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana penerimaan mahasiswa terhadap teknologi pembelajaran gamifikasi di UKWMS?
2. Bagaimana pengaruh variabel TAM dan TTF terhadap penerimaan teknologi pembelajaran gamifikasi di UKWMS?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penerimaan mahasiswa terhadap teknologi pembelajaran gamifikasi di UKWMS.

2. Untuk mengidentifikasi pengaruh variabel TAM dan TTF terhadap penerimaan teknologi pembelajaran gamifikasi di UKWMS.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman terhadap integrasi pendekatan TAM dan TTF untuk mendukung penerimaan penerapan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi di UKWMS berdasarkan perspektif mahasiswa.
2. Sebagai pertimbangan bagi UKWMS berkaitan dengan penerapan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi guna mendukung perkembangan proses perkuliahan.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian mencakup mahasiswa UKWMS yang pernah mengalami pembelajaran atau kegiatan menggunakan teknologi berbasis gamifikasi, seperti fakultas psikologi, fakultas teknik, fakultas farmasi, fakultas teknologi pertanian, fakultas ilmu komunikasi, dan fakultas bisnis prodi akutansi angkatan 2018 dan 2019.
2. Berfokus pada *platform* gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya secara *online*.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berisi penjelasan mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam penulisan laporan. Sistematikanya adalah sebagai berikut:

##### **BAB I: PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, asumsi, serta rangkaian

penulisan laporan yang disusun dalam bentuk sistematika penulisan.

## **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi penelitian terdahulu dan teori dasar sebagai pendukung yang digunakan dalam proses penelitian, antara lain terkait pembelajaran gamifikasi, *technology acceptance model*, *task technology fit* dan *partial least square* dibagi dalam beberapa sub-bab sesuai dengan topik penelitian.

## **BAB III: METODE PENELITIAN**

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dari tahap awal sampai tahap akhir mulai dari proses identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan dan analisa data, sampai pengambilan kesimpulan.

## **BAB IV: PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA**

Berisi proses serta hasil pengumpulan dan pengolahan data mulai dari uji validitas dan reliabilitas, uji fit model, dan uji hipotesis menggunakan *software SmartPLS* dan menggunakan metode analisis *partial least square*.

## **BAB V: ANALISIS DATA**

Berisi pemaparan mengenai hasil pengolahan data secara deskriptif.

## **BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan berupa jawaban dari rumusan masalah dan saran yang berisi perbaikan untuk penelitian selanjutnya.