

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jarak jauh atau *distance learning* adalah metode pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang berfokus pada pendekatan andragogi dan pedagogi untuk memberikan fasilitas metode pembelajaran dengan tidak menghadiri kelas secara fisik. Menurut Feriana (2020, 1) Pendidikan jarak jauh memungkinkan seseorang harus mampu belajar mandiri tanpa adanya kehadiran secara fisik dari dosen atau pengajar. Salah satu metode yang digunakan pada pendidikan jarak jauh yaitu metode pembelajaran *Synchronous* dan *Asynchronous*. *Synchronous* adalah konsep pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara tatap muka virtual artinya dosen dan mahasiswa bertemu pada waktu yang sama namun melalui bantuan perangkat secara tidak langsung misalnya melalui platform seperti *zoom meeting*. *Asynchronous* adalah konsep pendekatan metode pembelajaran tidak tatap muka namun individu yang belajar dapat mengakses materi pembelajaran melalui platform belajar pendukung misalnya seperti *learning management system*. Menurut Fajar (2022, 2) pada jurnal *synchronous* dan *asynchronous* dalam pendidikan tinggi, platform pembelajaran *asynchronous* harus disiapkan dengan baik agar seseorang yang belajar dapat mengakses bahan belajar dan menyelesaikan tugas kapanpun mereka mau sehingga peran dosen dalam pendidikan tidak sepenuhnya mengajar namun mengarahkan. Hal ini mendukung bahwa sumber belajar yang disediakan pada platform pembelajaran *asynchronous* harus mendukung proses pembelajaran mandiri tanpa adanya arahan dari dosen.

Menurut Fairul & Winarto (2018, 93) Teori belajar dan konsep mengajar adalah hal yang kompleks dengan melibatkan berbagai unsur yang saling berkaitan seperti guru, sarana, metode, dan lainnya. Dilanjutkan dalam buku tersebut menjelaskan sebagai seorang guru dapat menyiasati proses pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran dari beberapa ahli. Mata kuliah Teori belajar dan Konsep Mengajar adalah salah satu mata kuliah pada

program studi magister teknologi pendidikan di Universitas Pelita Harapan. Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan keterampilan menganalisis, mensintesis, serta mengevaluasi teori belajar sehingga dapat diaplikasikan dalam kondisi nyata di dunia pendidikan. Pada pelaksanaan pembelajarannya mata kuliah ini tidak hanya berfokus pada pendekatan andragogi saja melainkan menggunakan pendekatan heutagogi. Heutagogi adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kemampuan individu yang belajar, dengan menitikberatkan pembelajaran sebagai proses yang aktif, dan individu yang belajar berperan proaktif atau menentukan keputusan belajar sendiri dalam pembelajaran, sehingga hasil yang didapatkan berasal dari pengalaman pribadinya sendiri (Hase & Kenyon, 2007, 112). Yang dimaksud dari pengalaman pribadi disini adalah bagaimana individu yang belajar dapat menentukan sendiri dan mengatur waktu belajar sendiri sehingga memiliki kemandirian dan hasil belajar dari pengalaman yang ditentukan sendiri. Platform belajar yang digunakan adalah <https://learn.uph.edu/> sebagai *learning management system* untuk mengakses sumber belajar.

Media pembelajaran dapat memfasilitasi proses belajar individu secara mandiri. Salah satu media yang dapat digunakan untuk belajar mandiri adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media yang menyediakan materi bahan belajar dengan memanfaatkan multimedia dari berbagai macam visual, audio, animasi, dan menekankan pada fitur interaktivitas yang dapat digunakan oleh mahasiswa. Menurut Dwiqi et al. (2018, 35) Media pembelajaran interaktif adalah media digital yang menggabungkan beberapa aspek multimedia menjadi satu seperti gambar, teks, suara, video, animasi dan interaktivitas dengan begitu media dapat menjadi alat bantu belajar mandiri yang menarik motivasi dan minat siswa dalam pencapaian tujuan belajar .

Salah satu interaktivitas yang dapat digunakan untuk melibatkan seseorang yang belajar dalam media pembelajaran interaktif adalah menerapkan unsur permainan atau game dengan konsep gamifikasi. Gamifikasi adalah suatu konsep penerapan teknik desain permainan yang artinya pada prosesnya menggunakan mekanisme sebuah game atau permainan yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan misalnya pada lingkungan pendidikan atau tempat kerja untuk

mencapai tujuan (Kasinathan, 2023). Dilanjutkan pendapat menurut Marisa (2020, 220) bahwa dalam pendidikan gamifikasi adalah suatu proses dalam mengubah suatu aktivitas dan menjadikan sebuah konten menjadi seperti permainan dengan merancang aktivitas atau konten menggunakan elemen-elemen permainan. Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan teknik permainan yang dapat digunakan dengan menjalankan aktivitas dalam mempelajari sebuah konten pada tujuan tertentu. Bagi di dunia pendidikan gamifikasi ini digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran yang dikemas dengan elemen-elemen permainan atau game dalam aktivitas yang dilakukannya.

Peneliti melakukan wawancara kepada dosen pengampu adapun hasil wawancara didapatkan hasil sebagai berikut. Menurut dosen pengampu dibutuhkan adanya pengayaan sumber belajar dalam aspek visual, audio, dan interaktivitas berupa media yang dapat mendukung proses belajar mandiri yang interaktif. Pengayaan sumber belajar media ini dibutuhkan sebagai alat konsolidasi materi sekaligus memberikan sumber belajar berupa media secara inovatif dan menyenangkan sehingga mahasiswa berusaha belajar tanpa merasakan bahwa mereka sedang diuji kemampuannya melalui media yang interaktif. Kemudian peneliti juga berdiskusi terkait proses pengembangan media interaktif untuk menentukan materi yang akan dikembangkan hasilnya sebagai bahan tambahan belajar mahasiswa pada *Learning Management System*.

Selanjutnya peneliti melakukan survei awal yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa magister teknologi pendidikan pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar sebanyak 25 mahasiswa adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut. Sebanyak 65,2% menunjukkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media interaktif di *learning management system* (LMS) sangat membantu dalam pemahaman materi. Sebanyak 73,9% menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap kemudahan pemahaman materi di *learning management system* (LMS) ketika disajikan dengan kombinasi gambar, audio, video, dan teks yang menarik. Sebanyak 43,5% mahasiswa menunjukkan bahwa mayoritas setuju bahwa media interaktif dengan visual, audio, dan elemen game dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman.

Sebanyak 92,1% mahasiswa menunjukkan setuju dengan adanya penggunaan permainan dapat membantu pemahaman mereka dalam mempelajari materi.

Dalam jurnal Efektivitas Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran pelatihan TSK ASN LAN menurut Aji dan Suprpti (2018, 50-51) mengungkapkan bahwa mempertahankan pembelajaran orang dewasa adalah mengkondisikan peserta dalam kondisi gelombang alfa (kondisi rileks dan fokus sehingga otak lebih mudah menerima informasi) yang artinya dengan permainan atau games yang sesuai dengan materi, visualisasi gambar yang menarik, sebuah cerita yang relevan dan *energizer*. Dilanjutkan pada jurnal Desain Gamifikasi Untuk Membangun *Learning Engagement* pada Mahasiswa Magister Akuntansi menurut Faresqi (2021,11) penerapan gamifikasi untuk mahasiswa magister mendapatkan pembelajaran baru yang menyenangkan dan menciptakan keterlibatan mahasiswa magister. Dilanjutkan menurut Gul dan Uz Bilgin (2020) menjelaskan salah satu metode gamifikasi yang digunakan dalam konteks permainan diintegrasikan pada proses pembelajaran orang dewasa untuk memenuhi kebutuhan unik dari pembelajaran orang dewasa. Menurut Mokonyane (2021) Gamifikasi terbukti berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan dalam konteks pendidikan.

Dari beberapa jurnal menunjukkan bahwa gamifikasi ini dapat menciptakan keterlibatan pembelajaran orang dewasa salah satunya adalah mahasiswa magister dan didukung berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan ketertarikan dan respon positif dari mahasiswa magister jika penyampaian materi disajikan dengan menggabungkan visual, audio, teks, dan elemen permainan atau game di dalamnya hal tersebut dapat menarik perhatian dan membantu memperkuat pemahaman materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam belajar.

Mengacu pada latar belakang tersebut peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar dengan sasaran mahasiswa program studi magister teknologi pendidikan yang bisa digunakan sebagai sumber belajar dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga mahasiswa dalam pembelajaran mereka sendiri dapat bersikap aktif dan proaktif dalam menentukan pembelajaran

dan bisa mengeksplorasi media pembelajaran dalam <https://learn.uph.edu/> secara mandiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Dibutuhkan pengayaan sumber belajar dari aspek visual, audio, dan gambar yang interaktif
- 2) Adanya kebutuhan pengayaan sumber belajar untuk mendukung proses belajar mandiri dan komprehensif
- 3) Sumber belajar yang tersedia pada *Learning Management System* hanya berupa video pembelajaran, PPT, dan PDF
- 4) Pada *Learning Management System* sumber belajar tidak ada yang menggabungkan visual, audio, dan gambar dalam bentuk media interaktif
- 5) Tidak ada sumber belajar berupa media interaktif berbasis gamifikasi untuk mendukung proses belajar mandiri mahasiswa pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar. Sasaran penelitian ini merupakan mahasiswa program studi magister teknologi pendidikan di Universitas Pelita Harapan. Mengingat keterbatasan waktu penelitian ini pengembangan media hanya dilakukan pada materi teori atribusi motivasi di mata kuliah terkait.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis gamifikasi teori atribusi motivasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar?
- 2) Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan produk media interaktif berbasis gamifikasi teori atribusi motivasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Mengembangkan media interaktif berbasis gamifikasi teori atribusi motivasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar
- 2) Melihat tingkat kelayakan media interaktif berbasis gamifikasi teori atribusi motivasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1) Dapat memperluas pengetahuan, wawasan, serta pengalaman baru terkait dengan pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi
- 2) Dapat dijadikan referensi penelitian penelitian yang relevan untuk pengembangan berikutnya

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi pengembang
Menjadi wadah untuk pengembang untuk mengimplementasikan pengetahuan selama perkuliahan dan sebagai sarana untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
- 2) Bagi Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan
Sebagai alat bantu belajar media interaktif gamifikasi untuk mendukung proses pembelajaran mandiri mahasiswa dalam mempelajari materi teori atribusi motivasi pada mata kuliah teori belajar dan konsep belajar.
- 3) Bagi Universitas Pelita Harapan

Hasil media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mahasiswa dan dapat dijadikan contoh untuk pengembangan gamifikasi sebagai sumber belajar di LMS UPH pada mata kuliah lainnya

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menjadi lima bab bagian yaitu Bab I, II, III, IV, dan V adapun pembagian setiap babnya yaitu:

Pada BAB I Pendahuluan.

Bab ini akan membahas latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Pada BAB II Landasan teori. Bab menjabarkan teori-teori pendukung seperti teori pengembangan, media pembelajaran interaktif, gamifikasi, mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar universitas pelita harapan, konsep andragogi, pembelajaran mandiri dan asynchronous, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Pada BAB III Metode Penelitian.

Bab ini akan menjelaskan tahapan prosedur metode penelitian. Peneliti menggunakan metode pengembangan pembelajaran pada model rapid prototype yang terdapat lima tahapan dari (1) *Assess needs dan content*, (2) *Set objective*, (3) *Construct prototype*, (4) *Utilize prototype*, dan (5) *Instal system*. Tempat penelitian ini akan dilakukan di Universitas Pelita Harapan di kelas pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar dari bulan Desember 2023 hingga Desember 2024. Pada penelitian ini subjek penelitian melibatkan 25 orang mahasiswa Universitas Pelita Harapan pada mata kuliah teori belajar dan konsep mengajar. Penelitian ini juga melibatkan para ahli untuk validasi dari instrumen dan produk yang dikembangkan yaitu dengan ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, kuesioner, observasi, analisis RPS, dan tes.

Pada BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab ini menjabarkan hasil pengembangan produk media, dimulai dari analisis konten, menentukan tujuan, membuat prototyping seperti flowchart, storyboard,

dan editing media interaktif. Selanjutnya menjelaskan hasil uji coba kepada ahli media ahli desain pembelajaran, dan ahli materi serta uji coba kepada mahasiswa yang dilakukan di dua kelas dengan melakukan evaluasi berupa pre test dan post test untuk melihat hasil perbandingan kelayakan produk media yang dikembangkan berdasarkan hasil tes tersebut.

Pada BAB V Kesimpulan dan Saran.

Terakhir di bagian bab peneliti merumuskan kesimpulan dari keseluruhan dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan dengan rumusan masalah. Peneliti juga menjabarkan saran yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya.

