

BAB I

PENDAHULUAN

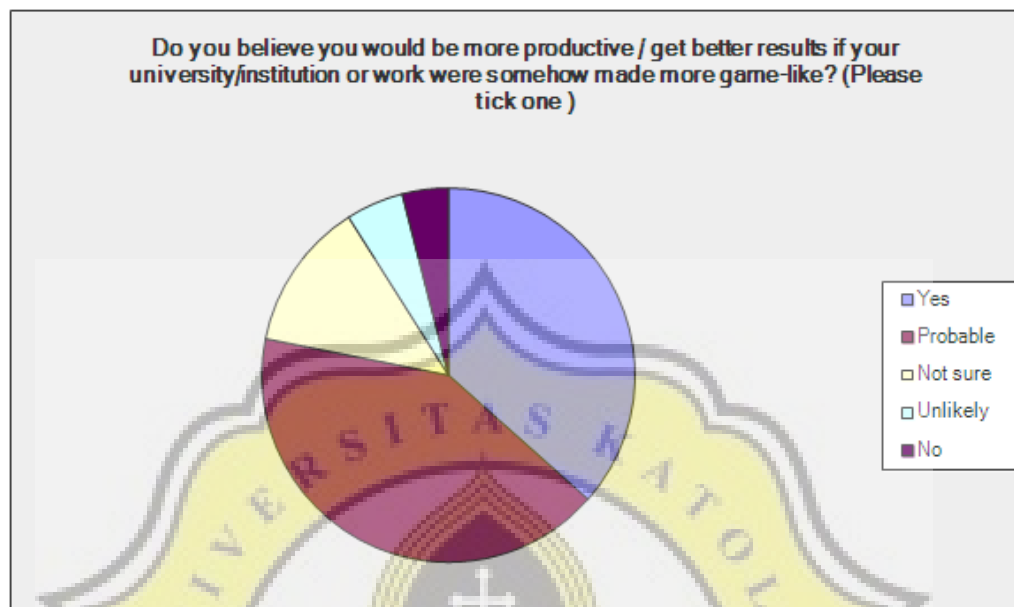
1.1 Latar Belakang

Ada pepatah bahwa kedisiplinan adalah kunci keberhasilan suatu individu. Kedisiplinan merupakan salah satu faktor penting di dunia perguruan tinggi. Adapun disiplin secara umum dapat diartikan sebagai penguasaan diri agar perilaku tidak melanggar hak orang lain, taat, setia dan patuh terhadap peraturan yang berlaku. Sedangkan secara khusus disiplin adalah kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses diri seseorang, karena perilaku yang menunjukkan nilai-nilai kesetiaan, ketaatan, kepatuhan, dan ketertiban.[1]

Banyak mahasiswa yang kurang bisa menerapkan kedisiplinan di dalam proses belajar, terutama dalam hal mengumpulkan tugas tepat waktu. Dampaknya mahasiswa akan mendapatkan nilai yang kurang maksimal, mengingat tugas memiliki pengaruh yang besar dalam nilai akhir suatu mata kuliah. Jika mata kuliah yang kurang maksimal memiliki jumlah SKS yang tinggi, maka akan berdampak langsung di Indeks Prestasi (IP) mahasiswa. Ada beberapa mahasiswa yang memang mengumpulkannya sangat tepat waktu alias mepet, dan sebagian besar dari mereka tidak mendapatkan hasil yang maksimal, karena tugas dikerjakan dengan terburu-buru.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterlambatan mengumpulkan tugas ini. Salahsatunya adalah kurangnya interaksi antara mahasiswa dengan dosen untuk berkonsultasi tentang tugas. Tak sedikit tugas yang dikumpulkan mahasiswa tidak memenuhi harapan para dosen, sehingga mahasiswa harus merevisi tugasnya kembali, jika tenggat waktu mengumpulkan tugas masih tersedia. Jika tenggat waktu yang diberikan sudah sangat

mendekati batas pengumpulan, maka nilai tugas mahasiswa akan menjadi jelek atau bahkan kosong.

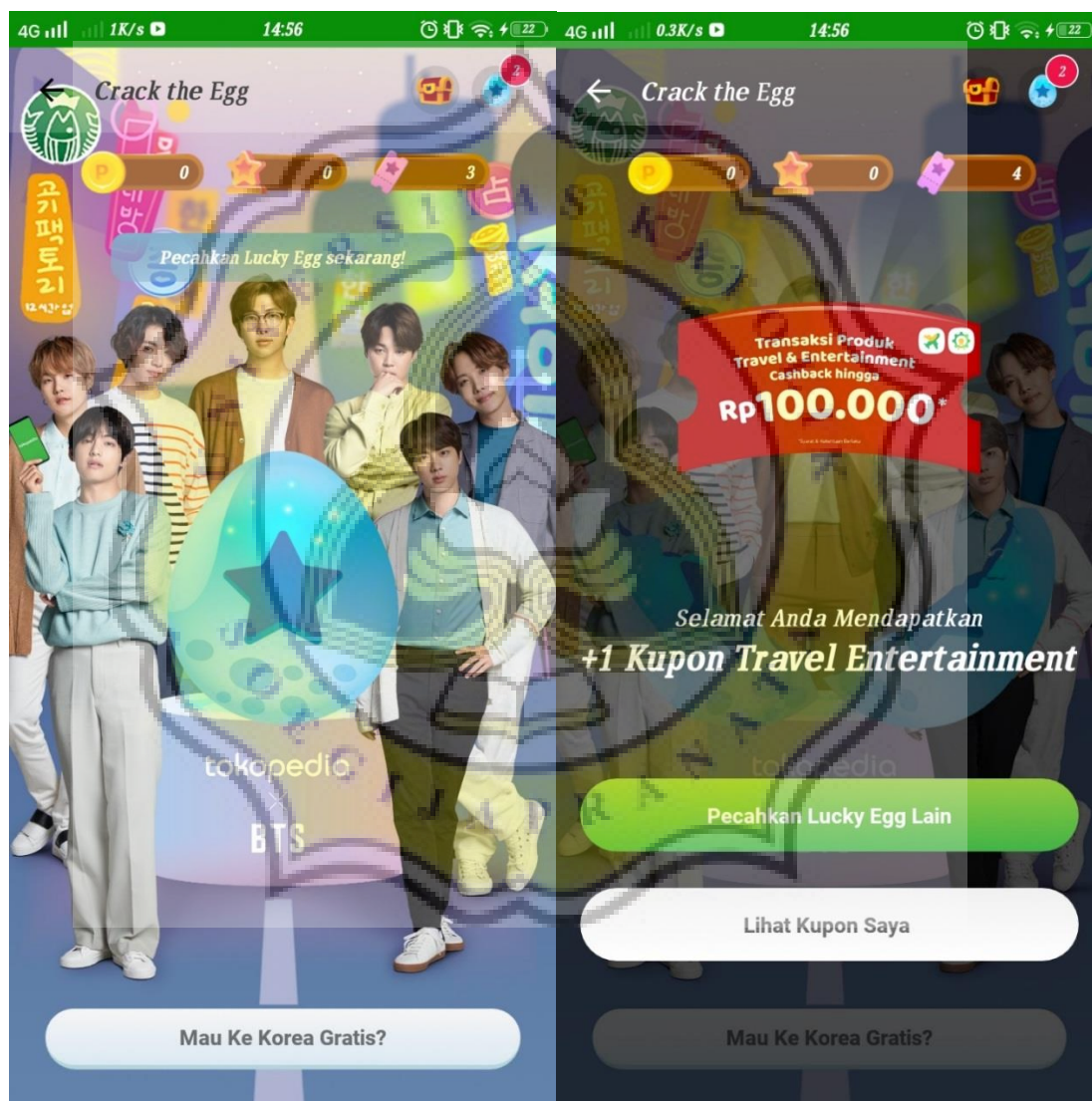


Gambar 1.1 Diagram Ketertarikan Gamifikasi

(Sumber: www.talentlms.com)

Pada tahun 2014, TalentLMS melakukan survey pada sebuah komunitas e-learning. Hasilnya cukup mengejutkan dimana hampir 60 % (Ya dan mungkin) responden lebih memilih untuk menjadikan institusi/kampus mereka memiliki konsep seperti di dalam game (gamifikasi). Menurut Chistopher Pappas di bukunya “How Gamification Reshapes Learning”, Gamifikasi adalah penggunaan dari cara pikir dan mekanisme permainan di dalam bidang *non-game* untuk memotivasi pegawai atau siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran [2]. Gamifikasi telah menjadi jurus jitu dalam beberapa bidang. Di bidang penjualan/*marketing* dapat kita ambil contoh dari beberapa toko di pusat perbelanjaan di sekitar kita. Di dalam aplikasi transportasi terkenal ‘Gojek’ juga dapat kita temui gamifikasi yang bersistem poin berdasarkan jumlah transaksi pelanggan, sehingga menambah pangsa

pasar yang jauh lebih banyak. Maka dari itu, gamifikasi sangat cocok untuk menarik orang untuk melakukan sesuatu dengan cara yang menyenangkan. Saya akan menggunakan metode ini untuk memotivasi mahasiswa-mahasiswa Unika Soegijapranata untuk dapat lebih baik dalam mengatur waktu dalam masalah yang berkaitan tentang pengerjaan dan pengumpulan tugas.



Gambar 1.2 Gamifikasi Memecahkan Telur Berhadiah oleh Tokopedia

Gamifikasi ini bisa berupa aplikasi yang akan terintegrasi langsung ke aplikasi-aplikasi pengumpulan tugas yang berlaku (E-learning, dan lain sebagainya) agar proses

penilaian *reward and punishment* lebih transparan, serta memudahkan mahasiswa dan dosen untuk tidak harus membuka aplikasi terpisah. Gamifikasi juga akan memiliki sistem *reward and punishment* yang tidak akan berdampak secara langsung kepada nilai mahasiswa. Semakin jauh jarak antara waktu pengumpulan tugas dan batas tenggat waktu pengumpulan tugas, maka reward yang akan didapatkan mahasiswa akan menjadi lebih besar. Sebaliknya, jika waktu pengumpulan tugas telah melewati dari tenggat waktu yang telah diberikan, maka mahasiswa akan mendapatkan punishment berupa pengurangan poin. Dengan begini mahasiswa akan lebih termotivasi untuk tidak menunda-nunda waktu dalam mengerjakan tugas.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana model gamifikasi yang dapat secara efektif memotivasi mahasiswa Unika Soegijapranata untuk dapat mengumpulkan tugas tepat waktu?
2. Bagaimana teknis penerapan gamifikasi tersebut di dalam e-learning?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menemukan model gamifikasi yang dapat secara efektif memotivasi mahasiswa Unika Soegijapranata untuk dapat mengumpulkan tugas tepat waktu.
2. Menemukan cara mengembangkan dan menerapkan aplikasi gamifikasi tersebut berbasis web.

1.4 Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Penelitian.

No.	Kegiatan	Bulan	Bulan	Bulan	Bulan	Bulan	Bulan
		1	2	3	4	5	6
1	Pembagian kuesioner ke mahasiswa Unika Soegijapranata	■	■	■	■	■	■
2	Pengolahan data kuesioner	■	■	■	■	■	■
3	Melakukan penelitian	■	■	■	■	■	■
4	Melakukan perancangan program	■	■	■	■	■	■
5	Pembuatan program	■	■	■	■	■	■
6	Implementasi program	■	■	■	■	■	■
7	Evaluasi program	■	■	■	■	■	■

