

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Dalam era perkembangan teknologi yang terus berlangsung, integrasi teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat dan menarik akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa [1].

Penelitian ini memusatkan perhatian pada pendidikan di tingkat sekolah menengah atas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Saat ini, banyak guru mengalami kesulitan dalam menyajikan pembelajaran biologi yang interaktif. Selain itu, siswa sering merasa bosan ketika mendengarkan penjelasan dari guru [2] [3] [20]. Mengingat fakta tersebut, penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, saat ini pembuatan media pembelajaran yang interaktif membutuhkan waktu yang cukup lama dan memerlukan pemahaman teknis yang lebih mendalam dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran yang interaktif [2] [3] [24]. Melihat perkembangan teknologi saat ini, solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah platform *website* media pembelajaran dengan konsep gamifikasi yang dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pengembangan platform ini juga akan membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan lebih mudah.

Gamifikasi telah didefinisikan sebagai proses meningkatkan layanan dengan memberikan elemen permainan (motivasi) untuk menciptakan pengalaman bermain game dan mencapai hasil perilaku yang lebih baik [4]. Pendekatan ini, ketika digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas, dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa, dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Dengan mengaplikasikan gamifikasi dalam proses pembelajaran, tujuannya adalah memasukkan elemen permainan ke dalam lingkungan sekolah, sehingga

dapat meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah [5].

Salah satu upaya dalam menerapkan gamifikasi dalam bidang pendidikan adalah dengan menggunakan *website* Gundu.id. Gundu.id adalah sebuah platform berbentuk *website* yang dapat membuat media pembelajaran yang *fun* tanpa kesusahan. *website* ini mampu menunjang kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru. Pada *website* ini, guru dapat membuat media pembelajaran yang mudah dengan berbagai pilihan soal seperti *read* dan *audio* serta pilihan jawaban seperti *single answer*, *true and false*, *combobox*, *jumbled letters* dan *fill in blank*.

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, yang berfokus pada pemecahan masalah yang muncul saat mengembangkan produk baru dan mempermudah pengguna dalam menggunakan prototipe yang telah dibuat. Metode ini mengutamakan pemahaman mendalam terhadap pengguna, termasuk guru, dengan melakukan riset pengguna yang mendalam. Metode ini memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, dan preferensi pengguna secara langsung, sehingga dapat merancang solusi yang sesuai. Harapannya, penelitian ini akan menghasilkan sebuah *website* yang memenuhi aspek-aspek penting dalam pengalaman pengguna (UX), seperti *learnability*), *efficiency*, dan *satisfaction*, dan tampilan yang memuaskan bagi pengguna yaitu guru [14].

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di latar belakang, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, karena membutuhkan waktu yang lama dan pemahaman teknis yang mendalam. Selain itu, produk sejenis juga memiliki permasalahan UX seperti kurangnya tingkat *usability* dalam hal *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Temuan ini menunjukkan pentingnya pembuatan platform yang memperhatikan *user experience* (UX), khususnya melalui perancangan *website* gamifikasi untuk Gundu.id menggunakan metode *design thinking*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan pengalaman

pengguna (UX) yang memenuhi kebutuhan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif kepada siswa dengan fokus pada aspek *usability* seperti *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Dengan demikian, pertanyaan penelitian yang muncul adalah bagaimana merancang UX *website* Gundu.id agar dapat memenuhi kebutuhan guru dengan menerapkan prinsip-prinsip *usability*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini berfokus pada alur fitur membuat media pembelajaran Biologi pada *role* guru sekolah menengah atas (SMA) karena kesulitannya dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran [24]. dengan berbagai pilihan soal seperti *read* dan *audio* serta pilihan jawaban seperti *single answer*, *true and false*, *checkbox*, *jumbled letters* dan *fill in blank* pada *website* Gundu.id.

### **1.4. Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang memenuhi kebutuhan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif kepada siswa dengan fokus pada aspek *usability* seperti *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan UX *website* gamifikasi untuk Gundu.id. Metode *design thinking* akan digunakan dalam proses perancangan untuk memastikan bahwa tampilan *website* ini efektif dan memenuhi kebutuhan guru. Selain itu, akan dilakukan pengujian *usability* untuk mengukur tingkat efektivitas dan kemudahan penggunaan dari tampilan *website* yang telah dirancang.