

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan. Salah satu dampak signifikan dari kemajuan teknologi adalah penggunaan internet dalam bidang pendidikan [1]. Pada penelitian ini salah satu pemanfaatan teknologi yaitu sebagai media pembelajaran yang bisa disesuaikan pada kecepatan belajar individu dari setiap pelajar, dan dengan adanya internet pelajar dapat mengakses informasi tanpa batasan jarak, ruang dan waktu. [2]. PHBS (Perilaku hidup bersih dan sehat) merupakan usaha untuk menerapkan pola hidup yang bersih dan sehat, baik pada tingkat individu, kelompok, maupun masyarakat secara keseluruhan. Tujuan utamanya adalah melindungi, meningkatkan, dan memelihara kesehatan secara menyeluruh, termasuk aspek sosial, mental, fisik, dan spiritual [3]. Namun, pada kenyataannya masih banyak orang yang kurang menyadari betapa pentingnya menerapkan PHBS sebagai upaya menjaga kesehatan individu, kelompok, serta menjaga kebersihan lingkungan sekitar [4].

Berdasarkan data yang ada, ditemukan bahwa pelajar di tingkat sekolah dasar merupakan kelompok yang paling mudah terkena penyakit, seperti diare akibat kurangnya penerapan praktik PHBS yang baik [5]. Menurut WHO (*World Health Organization*), tiap tahun di Indonesia terdapat 100.000 anak yang meninggal dunia disebabkan oleh diare. Pada tahun 2017 data dari Profil Kesehatan Indonesia, menunjukkan sekitar 3.176.079 kasus penderita diare berbagai golongan umur yang menjalani perawatan di fasilitas kesehatan pada tahun 2016. Jumlah penderita tersebut meningkat menjadi 4.274.790 di tahun 2017, atau diperkirakan 60,4% dari total perkiraan permasalahan penyakit diare di fasilitas kesehatan. Kasus penderita diare di seluruh umur di tingkat nasional mencapai 270 kasus per 1.000 penduduk [6]. Pada tahun 2021 data dari Profil Kesehatan Indonesia, menunjukkan kematian paling banyak dalam periode post neonatal, dengan persentase kematian sebesar 14%, tetap disebabkan akibat diare [7]. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi PHBS, antara lain keseharian di rumah, sekitar tempat tinggal, dan

sekolah. Namun, kebiasaan yang terjadi dalam keseharian belum tentu mampu membangkitkan kesadaran anak untuk menerapkan PHBS.

Pendidikan PHBS di tingkat sekolah dasar sangat penting karena anak-anak belum mampu membedakan perilaku yang diharapkan dalam penerapan PHBS [8]. Pendidikan PHBS di tingkat sekolah dasar sangat penting karena anak-anak belum mampu membedakan perilaku yang diharapkan dalam penerapan PHBS. Saat ini, metode pengajaran PHBS masih menggunakan pendekatan ceramah yang dinilai kurang efektif dan menarik bagi pelajar. Informasi ini didapatkan melalui wawancara dengan pengajar dan pelajar di SDN 3 Purwokerto Kulon sebagai salah satu SD yang masih menerapkan metode pembelajaran ceramah yang kurang interaktif hal tersebut berdasarkan hasil pretest yang ditunjukkan oleh tabel 4.2 dan hasil wawancara pada lampiran 3. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengajaran PHBS hanya sebatas pengalihan dan belum komprehensif. Pelajar menghadapi kesulitan memahami materi PHBS karena metode ceramah yang membosankan dan tidak interaktif. Kekurangan interaksi dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi dan pemahaman pelajar. Observasi juga menunjukkan bahwa metode ceramah belum mampu memfasilitasi pemahaman yang optimal. Oleh karena itu, perlu adopsi metode pengajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk meningkatkan pembelajaran PHBS bagi pelajar di sekolah dasar.

Pada tahun 2002, Nick Pelling memperkenalkan istilah “gamifikasi” (*gamification*) saat memberikan presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*) [9]. Pada bidang pendidikan, gamifikasi merupakan strategi pembelajaran dengan penerapan elemen yang terdapat dalam game terhadap hal-hal yang bersifat non-game, bertujuan untuk memotivasi dan menarik minat pelajar agar lebih termotivasi serta meningkatkan perasaan *enjoy* dan *engagement* pada proses belajar. Menurut Kaap dan Cone (2012), gamifikasi adalah penggunaan mekanisme permainan untuk memotivasi tindakan, memecahkan masalah, dan meningkatkan pembelajaran [10]. Gamifikasi dapat menarik minat pelajar dalam memahami PHBS dan memudahkan proses pengajaran bagi guru dan relawan [11].

Dengan elemen seperti *points*, *leaderboard*, *badge*, *challenge*, *achievement*, *levels*, *engagement loops* dan *onboarding* , gamifikasi mendorong pelajar untuk aktif terlibat dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. [12]. Menurut buku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018, gamifikasi sangat cocok diterapkan dalam proses pengajaran karena meningkatkan motivasi dan mengubah perilaku pelajar. Penelitian sebelumnya juga menyimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam media pembelajaran lebih memotivasi dan memudahkan pemahaman pelajar. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi layak diterapkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan juga minimnya sosialisasi atau pembelajaran yang berfokus pada PHBS, peneliti tertarik untuk memberikan solusi dengan pembuatan media pembelajaran PHBS dengan penerapan metode gamifikasi. Dengan penerapan unsur gamifikasi yang digunakan antara lain *points*, *leaderboard*, *badge*, *challenge*, *achievement* serta penggunaan media visual seperti gambar dan video yang menggunakan animasi bergerak sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran tentang PHBS. Peneliti berharap solusi ini dapat memperbaiki kekurangan yang ada dalam metode ceramah saat ini dan meningkatkan efektivitas pembelajaran PHBS kepada pelajar. Dari solusi tersebut, judul penelitian ini adalah “Perancangan dan Evaluasi Usability pada Media Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat”. Penerapan gamifikasi dalam konsep media pembelajaran PHBS ini, diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan untuk membantu memotivasi meningkatkan minat pelajar untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Serta dapat membantu pelajar dalam memahami dan menerapkan pembelajaran PHBS pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran ini menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sudah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah membutuhkan media pembelajaran

berbasis *website* dengan penerapan gamifikasi sebagai sarana media pembelajaran PHBS yang interaktif.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana Perancangan Prototype Media Pembelajaran PHBS dapat berpengaruh terhadap para pelajar dalam membantu memahami dan melakukan penerapan PHBS?
2. Bagaimana proses penerapan metode gamifikasi terhadap media pembelajaran PHBS berbasis *website*?
3. Bagaimana hasil evaluasi kegunaan sistem yang telah dirancang menggunakan metode *System Usability Scale*?

1.4 Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, dapat diidentifikasi batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Perilaku hidup bersih dan sehat adalah topik yang dijadikan objek penelitian dalam Perancangan dan Evaluasi Usability pada Media PHBS.
2. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pendidikan yang ditujukan untuk pelajar kelas 4 dan 5 SD.
3. Penyampaian materi dalam pembelajaran ini menggunakan metode gamifikasi serta media visual berupa video dan gambar.
4. Pada perancangan media pembelajaran, melingkupi skenario pengguna, *unified modeling language*, *user persona*, serta *prototype* yang dibuat melalui penggunaan aplikasi web Figma.
5. Dalam proses penentuan sampel objek penelitian, digunakan metode Slovin, *non-probability sampling*, dan *purposive sampling*.
6. Evaluasi sistem terhadap *prototype* media pembelajaran dilakukan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*).
7. Data materi rancangan media pembelajaran diperoleh melalui hasil wawancara dan diskusi dengan pengajar.

8. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini, memanfaatkan metode uji-t berpasangan (t-test).
9. Penelitian hanya terbatas pada tahap perancangan *prototype Website* pembelajaran dan evaluasi *usability* dari desain *prototype* tersebut.

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. Meningkatkan motivasi belajar pelajar mengenai PHBS dengan pemanfaatan gamifikasi dan media visual dalam merancang media pembelajaran yang interaktif.
2. Menerapkan metode Gamifikasi pada perancangan UI/UX media pembelajaran PHBS berbasis *Website*.
3. Mengevaluasi *Usability* terhadap media pembelajaran PHBS berbasis *Website* dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Manfaat praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menyediakan rancangan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk anak-anak dapat belajar mengenai PHBS secara interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar anak.
2. Manfaat teoritis dari penelitian kali ini adalah pengetahuan yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menerapkan metode gamifikasi dalam penyampaian materi pembelajarannya.