

# **SKRIPSI**

## **PERAN MEDIASI METODE PEMBELAJARAN ATAS PENGARUH KEGUNAAN PERSEPSIAN DAN KEMUDAHAN PERSEPSIAN TERHADAP HASIL BELAJAR PERSEPSIAN**

**RUSWINALDA MEILANY**



**DEPARTEMEN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2022**

# **SKRIPSI**

## **PERAN MEDIASI METODE PEMBELAJARAN ATAS PENGARUH KEGUNAAN PERSEPSIAN DAN KEMUDAHAN PERSEPSIAN TERHADAP HASIL BELAJAR PERSEPSIAN**

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh

**RUSWINALDA MEILANY**  
**A031181028**



**DEPARTEMEN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2022**

# SKRIPSI

## PERAN MEDIASI METODE PEMBELAJARAN ATAS PENGARUH KEGUNAAN PERSEPSIAN DAN KEMUDAHAN PERSEPSIAN TERHADAP HASIL BELAJAR PERSEPSIAN

disusun dan diajukan oleh

**RUSWINALDA MEILANY**  
**A031181028**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Makassar, 23 Mei 2022

Pembimbing I



Dr. Grace T. Pontoh, S.E., Ak., M.Si, CA  
NIP 196503201992032002

Pembimbing II



Asharin Juwita Purisamya, S.E., M.Sc.  
NIP 199109042019044001

Ketua Departemen Akuntansi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Hasanuddin



Dr. Syarifuddin Rasyid, S.E., M.Si.   
NIP 196503071994031003

# SKRIPSI

## PERAN MEDIASI METODE PEMBELAJARAN ATAS PENGARUH KEGUNAAN PERSEPSIAN DAN KEMUDAHAN PERSEPSIAN TERHADAP HASIL BELAJAR PERSEPSIAN

disusun dan diajukan oleh  
**RUSWINALDA MEILANY**  
**A031181028**

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
pada tanggal **28 Juli 2022** dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,  
Panitia Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Grace T. Pontoh, S.E., Ak., M.Si., CA	Ketua	1..... 
2	Asharin Juwita Purisamy, S.E., M.Sc.	Sekretaris	2..... 
3	Prof. Dr. Syarifuddin, S.E., Ak., M.Soc.Sc., CA	Anggota	3..... 
4	Afdal, S.E., M.Sc., DEc., Ak.	Anggota	4..... 

Ketua Departemen Akuntansi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Hasanuddin



  
Dr. Syarifuddin Rasyid, S.E., M.Si.  
NIP 196503071994031003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ruswinalda Meilany  
NIM : A031181028  
departemen/program studi : Akuntansi/Strata Satu

dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul,

### **Peran Mediasi Metode Pembelajaran Atas Pengaruh Kegunaan Persepsian Dan Kemudahan Persepsian Terhadap Hasil Belajar Persepsian**

adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 20 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,

The image shows a 10,000 Rupiah postage stamp from Indonesia. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'METERAI TEMPEL'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. Below the stamp, the name 'Ruswinalda Meilany' is printed.

Ruswinalda Meilany

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. atas berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Mediasi Metode Pembelajaran atas Pengaruh Kegunaan Persepsian dan Kemudahan Persepsian terhadap Hasil Belajar Persepsian” sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) dan mencapai gelar Sarjana Ekonomi Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Penyusunan skripsi ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Pertama-tama, ucapan terima kasih kepada Dr. Grace T. Pontoh, S.E.,Ak.,M.Si,CA selaku pembimbing pertama dan Asharin Juwita Purisamy, S.E.,M.Sc. selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan memberikan arahan, serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan kepada Prof. Dr. Syarifuddin, S.E., Ak., M.Soc, Sc, CA dan Afdal, S.E., M.Sc, Dec., Ak selaku tim penguji yang telah memberikan koreksi dan saran bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Terakhir, ucapan terima kasih kepada ayah dan ibu, saudara, sahabat dan teman atas bantuan, nasehat dan motivasi yang diberikan selama penelitian skripsi ini. Semoga semua pihak yang telah membantu dalam proses, baik secara langsung maupun tidak langsung mendapat kebaikan dari-Nya atas bantuan yang diberikan hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna walaupun telah menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan oleh peneliti demi menyempurnakan skripsi ini.

Makassar, 20 Mei 2022

Peneliti

## ABSTRAK

### Peran Mediasi Metode Pembelajaran atas Pengaruh Kegunaan Persepsian dan Kemudahan Persepsian Terhadap Hasil Belajar Persepsian

#### *The Mediating Role of Learning Methods on the Effect of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use of Perceived Learning Outcomes*

Ruswinalda Meilany  
Grace T. Pontoh  
Asharin Juwita Purisamya

Penelitian ini bertujuan untuk menguji peran mediasi metode pembelajaran atas pengaruh kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian terhadap hasil belajar persepsian. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi yang pernah/telah menggunakan MonsoonSIM di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Analisis data yang digunakan adalah *Structural Equation Models* (SEM) dengan bantuan perangkat lunak *Partial Least Square* (PLS). Data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh menggunakan kuesioner. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian berpengaruh positif terhadap hasil belajar persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi. Hal ini berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan mudah digunakan dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar mahasiswa.

**Kata Kunci** : Kegunaan persepsian, kemudahan persepsian, metode pembelajaran dan hasil belajar persepsian.

*This study aims to examine the role of the learning method media on the effect of perceived usefulness and perceived ease of use of perceived learning outcomes. The population of this study is accounting students who have used MonsoonSIM at the Faculty of Economics and Business at Hasanuddin University. This study uses a quantitative approach. Analysis of the data used is Structural Equation Models (SEM) with the help of Partial Least Squares (PLS) software. The data used are primary data obtained using a questionnaire. The results of this study indicate that perceived usefulness and perceived ease of use have a positive effect on perceived learning outcomes through gamification learning methods. This means that the use of appropriate and easy to use learning methods can have a good impact on student learning outcomes.*

**Keywords:** *Perceived usefulness, perceived ease of use, learning methods, and perceived learning outcomes.*

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 <i>Technology Acceptance Model</i> .....	8
2.1.2 Kegunaan Persepsian ( <i>Perceived Usefulness</i> ).....	10
2.1.3 Kemudahan Persepsian ( <i>Perceived Ease of Use</i> ) .....	10
2.1.4 Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	11
2.1.5 MonsoonSIM.....	14
2.1.6 Hasil Belajar Persepsian.....	18
2.2 Tinjauan Empirik.....	19
2.3 Kerangka Pemikiran .....	22
2.4 Hipotesis Penelitian .....	23
2.4.1 Kegunaan Persepsian terhadap Hasil Belajar Persepsian melalui Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	23
2.4.2 Pengaruh Kemudahan Persepsian terhadap Hasil Belajar Persepsian melalui Metode Pembelajaran Gamifikasi .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	28
3.2 Tempat dan Waktu .....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	29
3.4 Jenis dan Sumber Data .....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	30
3.6.1 Kegunaan Persepsian.....	30
3.6.2 Kemudahan Persepsian.....	31



3.6.3	Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	31
3.6.4	Hasil Belajar Persepsian.....	32
3.7	Instrumen Penelitian.....	33
3.8	Analisis Data.....	34
3.8.1	Statistik Deskriptif.....	34
3.8.2	Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ).....	35
3.8.3	Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ).....	35
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1	Deskripsi Data.....	37
4.2	Karakteristik Responden.....	37
4.3	Analisis Data.....	39
4.3.1	Statistik Deskriptif.....	39
4.3.2	Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ).....	40
4.3.3	Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ).....	43
4.4	Pembahasan.....	45
4.4.1	Pengaruh Kegunaan Persepsian terhadap Hasil Belajar Persepsian melalui Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	45
4.4.2	Pengaruh Kemudahan Persepsian terhadap Hasil Belajar Persepsian melalui Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	47
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>49</b>
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	50
5.3	Keterbatasan Penelitian.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Pengembangan Kuesioner.....	34
4.1 Karakteristik Responden... ..	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	9
2.2 Kerangka Pemikiran.....	23
2.3 Kerangka Konseptual.....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Biodata Diri.....	55
2. Peta Teori.....	56
3. Kuesioner Penelitian.....	68
4. Hasil Olah Data.....	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi mencakup bidang kesehatan, politik, seni, ekonomi, kebudayaan dan pendidikan. Dalam perkembangan teknologi, di Indonesia sendiri telah mengalami banyak kemajuan. Budiman (2017) mengatakan bahwa teknologi informasi memiliki peran dalam bidang pendidikan serta membantu siswa dalam pembelajaran yang berpengaruh bagi guru dalam pemanfaatan sarana untuk memperkaya keterampilan mengajar. Perkembangan teknologi informasi yang dimaksud dalam pendidikan adalah dengan adanya kemajuan dalam metode pembelajaran yang diterapkan, seperti penerapan metode pembelajaran gamifikasi.

Gamifikasi merupakan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran dengan penggunaan elemen permainan yang disesuaikan dengan tujuan tertentu dalam bentuk game yang dibuat lebih menarik dan mudah dipahami. Gamifikasi dibuat untuk memberikan pendidikan dan pelatihan, seperti MonsoonSIM. Pendidikan dan pelatihan yang dimaksud dalam metode pembelajaran gamifikasi adalah terdiri dari pemain dalam bentuk kelompok maupun individu, tantangan, interaksi antar pemain, umpan balik, strategi dan hasil akhir yang diukur (Sambung *et al.* 2017). Metode pembelajaran pada gamifikasi diterapkan dengan mengadopsi permainan simulasi berbasis game yang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi pelajar (Aini dan Sudira, 2015).

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pelajar. Untuk mengetahui manfaat dan kemudahan pengguna dalam penggunaan simulasi MonsoonSIM dapat menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM dapat memprediksi penerimaan dan penggunaan dari teknologi yang didalamnya membahas dua variabel, yaitu *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU). Kedua variabel tersebut digunakan untuk memprediksi tingkah laku seseorang dengan penerimaan dan penggunaan teknologi.

PU (*Perceived Usefulness*) atau kegunaan persepsian didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang akan percaya dengan menggunakan suatu sistem teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kegunaan persepsian dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan seseorang dalam proses pengambilan keputusan. Jika seseorang percaya dengan penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja, maka seseorang akan menggunakan teknologi.

PEOU (*Perceived Ease of Use*) atau kemudahan penggunaan persepsian merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan bebas dari usaha (*“is the extent to which a person believes that using a technology will be free of effort”*). Persepsi kemudahan pengguna dapat diartikan sebagai tingkatan yang digunakan oleh seseorang menggunakan teknologi mampu mengurangi beban usaha dalam melaksanakan tugas. Frekuensi penggunaan sistem informasi dapat menjadi tolak ukur bahwa penggunaan teknologi informasi dipercaya dapat memberikan kemudahan bagi pengguna.

MonsoonSIM merupakan *platform* gamifikasi yang dibuat sebagai media pendukung dalam pembelajaran untuk mengelola bisnis. MonsoonSIM dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik maupun siswa untuk membantu memahami konsep bisnis dengan memanfaatkan permainan simulasi bisnis. MonsoonSIM

merupakan media pembelajaran dari pengembangan ERP (*Enterprise Resource Planning*) dalam memahami konsep bisnis. Dalam permainan game simulasi MonsoonSIM, pemain dapat mengelola sebuah perusahaan dan mengembangkannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Pada permainan MonsoonSIM, setiap kelompok diberikan modal dengan jumlah yang sama, sehingga pemain harus mampu mengelola dengan baik modal yang diberikan dan bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin tertinggi.

ERP (*Enterprise Resource Planning*) atau sering disebut sebagai Perencanaan Sumber Daya Perusahaan merupakan sebuah sistem informasi, perangkat lunak dan kegiatan yang berkaitan perencanaan dan pengelolaan dalam sebuah perusahaan. Game simulasi berupa MonsoonSIM sangat tepat digunakan untuk mata kuliah ERP. MonsoonSIM membahas mengenai cara untuk mengelola sebuah perusahaan dengan menjalankan modul yang disediakan. Sistem ERP dapat mendukung fungsi-fungsi yang ada dalam perusahaan. Sistem ERP dapat melibatkan seluruh fungsi manajemen baik akuntansi dan keuangan, produksi, penjualan dan *marketing*, pembelian dan sumber daya manusia. Pada bidang akuntansi, sistem ERP dapat membantu perusahaan untuk pencatatan dari segi keuangan hingga ke operasional perusahaan.

Penggunaan MonsoonSIM sebagai metode pembelajaran gamifikasi dalam bentuk game simulasi telah diterapkan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin dengan diadakannya mata kuliah ERP bagi mahasiswa akuntansi yang mengambil konsentrasi Studi Pengauditan dan Sistem Informasi Akuntansi. Semua mahasiswa dapat mengikuti pelatihan MonsoonSIM yang diadakan oleh pihak kampus.

Game simulasi MonsoonSIM dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ERP. Penggunaan game simulasi MonsoonSIM digunakan

untuk membantu pelajar lebih memahami konsep bisnis dengan diberikannya gambaran langsung mengenai konsep bisnis dalam pengelolaan bisnis pada sebuah perusahaan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan (Aini dan Sudira, 2015). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hwang dan Cruthirds (2017:63) simulasi MonsoonSIM memiliki pengaruh positif pada pembelajaran ERP mengenai konsep bisnis.

Penelitian yang dilakukan oleh Azisah (2021) mengenai pengaruh media pembelajaran dalam hal ini penggunaan MonsoonSIM dan motivasi belajar memiliki dampak positif bagi hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shima (2020) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Amaliah (2021) menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna MonsoonSIM dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengguna MonsoonSIM.

Penggunaan metode pembelajaran sangat penting diterapkan oleh pengajar, karena dengan menggunakan metode pembelajaran pengajar dapat merencanakan proses pembelajaran secara sistematis dan teratur. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penerapan metode pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pelajar dalam memahami materi yang akan disampaikan.

TAM digunakan untuk mengukur perilaku individu terhadap pemakaian teknologi baru pada kelompok maupun organisasi. Pada teori ini, teknologi akan digunakan apabila pengguna merasa teknologi tersebut bermanfaat dan mudah



digunakan. Salah satu contoh penerimaan teknologi adalah penggunaan MonsoonSIM sebagai game simulasi bisnis yang merupakan *platform* dalam pemanfaatan metode pembelajaran gamifikasi. Penerapan metode pembelajaran gamifikasi dapat mendukung dan mengoptimalkan proses pembelajaran karena memiliki kriteria mandiri dan interaktif. Metode seperti ini bekerja dengan cara membuat materi lebih menarik sehingga dapat mendorong pengguna untuk menggunakan teknologi.

Berdasarkan penjabaran singkat di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian pada mahasiswa jurusan Akuntansi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin untuk melihat pengaruh kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar persepsian. Penerimaan teknologi perlu dikembangkan dalam bidang pendidikan, salah satunya penggunaan metode pembelajaran berupa gamifikasi yang diharapkan mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, diharapkan juga kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian akan mendukung hasil belajar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diidentifikasi berikut ini.

1. Apakah kegunaan persepsian berpengaruh terhadap hasil belajar persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi?
2. Apakah kemudahan persepsian berpengaruh terhadap hasil belajar persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut

1. Mengetahui pengaruh kegunaan persepsian terhadap hasil belajar persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi.
2. Mengetahui pengaruh kemudahan persepsian terhadap hasil belajar persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Penulisan penelitian ini dapat berguna secara teoritis maupun praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Kegunaan teoritis dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat menambah wawasan mengenai metode pembelajaran gamifikasi berupa game simulasi MonsoonSIM dalam mengelola bisnis sesuai dengan pembelajaran ERP (*Enterprise Resource Planning*).

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis yang diharapkan adalah sebagai berikut.

##### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mendasar mengenai pengaruh kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian, serta hasil belajar dalam mengelola bisnis.

##### **2. Bagi Pendidikan**

Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi tenaga pendidik untuk menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi penelitian selanjutnya.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memudahkan bagi pembaca dalam memahami isi penelitian. Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab berdasarkan buku pedoman penulisan skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin, dengan uraian sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bagian latar belakang, tujuan masalah berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan dalam penelitian.

Bab II merupakan tinjauan pustaka, yang terdiri dari landasan teori. Pada bagian bab ini, membahas mengenai penelitian terdahulu, kerangka penelitian dan rumusan hipotesis penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian. Pada bab ini, membahas penjelasan mengenai rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel terkait penelitian, jenis dan sumber data, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, variabel penelitian dan definisi operasional, serta metode yang digunakan dalam analisis data.

Bab IV merupakan bab yang berisi hasil penelitian. Bab ini menjelaskan hasil penelitian meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis penelitian, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V merupakan penutup. Bab ini menjelaskan kesimpulan atas pembahasan masalah, saran yang diberikan kepada pihak-pihak yang terkait dan keterbatasan dalam penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

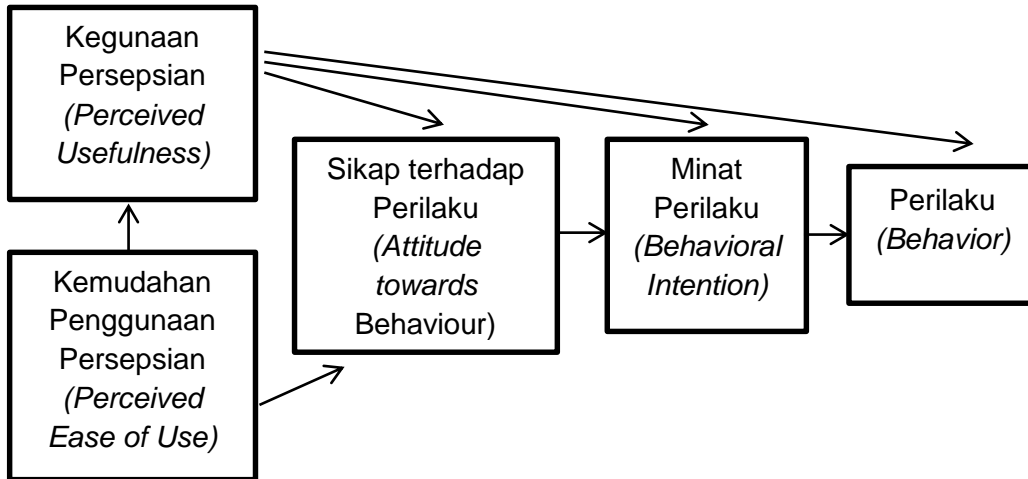
#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 *Technology Acceptance Model*

TAM merupakan teori yang membahas tentang penerimaan teknologi yang diadopsi dari TRA (*Theory of Reasoned Action*) dari Fihzbein dan Ajzen (1975). TRA yang diadopsi tersebut digunakan untuk melihat suatu tingkat penggunaan responden terhadap penerimaan teknologi informasi. Pada teori TRA ini dipercaya bahwa seseorang dalam melakukan tindakan dilakukan secara sadar dalam mengendalikan diri terhadap penggunaan informasi dalam kehidupannya. Menurut Fihzbein dan Ajzen (1975), niat seseorang untuk melakukan tindakan dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berhubungan dengan sikap (*attitude towards behavior*) dan faktor kedua yang berhubungan dengan pengaruh sosial berupa norma subjektif (*subjective norms*). Prinsip yang ditekankan pada teori TRA adalah cara menentukan untuk mengukur komponen sikap perilaku yang relevan, dapat membedakan antara keyakinan dan sikap, serta menentukan rangsangan eksternal. Sehingga model TRA dapat menyebabkan reaksi dan persepsi kegunaan terhadap penerimaan teknologi informasi yang dapat menentukan sikap dan perilaku pengguna.

Davis (1989) mengembangkan TAM berdasarkan teori yang diadopsi dari TRA. Menurut Davis (1989), Fatmawati (2015), Handayani dan Harsono (2016) mengatakan bahwa konsep TAM merupakan salah satu teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioral theory*) yang sering digunakan dalam proses adopsi teknologi informasi. TAM menawarkan penggunaan sistem informasi yang dikembangkan pada teori psikologis, yang berlandaskan pada

kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*).



Sumber: Davis (1989)

Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model*

TAM digunakan untuk mencapai tujuan dengan pengidentifikasian sejumlah kecil dari variabel pokok yaitu kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian yang didapatkan dari penelitian sebelumnya sebagai faktor penentu dari penerimaan teknologi, serta menerapkan model TRA sebagai latar belakang teoritis dalam memodelkan hubungan antar variabel satu dengan variabel lain.

Pada model TAM terdapat lima konstruk-konstruk, sebagai berikut.

1. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*).
2. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*).
3. Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) atau sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*).
4. Minat perilaku (*behavioral intention*) atau minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*).
5. Perilaku (*behavior*) atau penggunaan teknologi sesungguhnya.

### **2.1.2 Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*)**

Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) merupakan suatu ukuran yang dapat digunakan untuk mengukur penerimaan teknologi yang dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi pengguna (Davis, 1989). Persepsi kegunaan sebagai kemampuan subjektif para pengguna pada masa yang akan datang pada penggunaan sistem informasi secara spesifik akan mendatangkan manfaat bagi pengguna dan kinerja dalam suatu organisasi.

Kegunaan persepsian merupakan salah satu konstruk dari model TAM yang telah di uji dalam penelitian Davis (1989). Terdapat beberapa indikator dalam pengujian persepsi kegunaan atau *perceived usefulness*, yaitu mempercepat pekerjaan (*work more quickly*), mengembangkan prestasi kinerja (*improve job performance*), efektivitas (*effectiveness*), menambah produktivitas (*increase productivity*), membuat pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*) dan kegunaan (*usefull*).

### **2.1.3 Kemudahan Persepsian (*Perceived Ease of Use*)**

Kemudahan persepsian merupakan sebuah ukuran yang dapat digunakan untuk mengukur dimana seseorang memiliki kepercayaan bahwa dengan menggunakan komputer atau teknologi dapat dengan mudah untuk dipahami dan digunakan dalam membantu menyelesaikan suatu pekerjaan. Persepsi kemudahan pengguna dapat diartikan sebagai tindakan yang digunakan oleh seseorang menggunakan teknologi mampu mengurangi beban usaha dalam melaksanakan tugas. Frekuensi penggunaan sistem informasi dapat menjadi tolak ukur bahwa penggunaan teknologi informasi dipercaya dapat memberikan kemudahan bagi pengguna. Terdapat beberapa indikator dalam persepsi kemudahan pengguna menurut Davis (1989), yaitu mudah dipelajari atau dipahami (*ease of learn*), dapat dikontrol (*controllable*), jelas dan dapat dipahami (*clear and*

*understandable*), fleksibel (*flexible*), mudah untuk menjadi terampil (*easy to become skillful*) dan mudah digunakan (*ease to use*).

#### **2.1.4 Metode Pembelajaran Gamifikasi**

Metode pembelajaran adalah langkah implementatif dari strategi yang dipilih dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan memengaruhi fungsi pembelajaran. Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang diterapkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang N0. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Ayat 20, pengertian dari pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan semua objek atau komponen yang ada di lingkungan sekolah. Komponen yang dimaksud berupa pelajar, pengajar, tujuan, materi, media dan evaluasi yang saling terhubung antara komponen yang satu dengan komponen lainnya.

Gamifikasi atau *gamification* adalah pendekatan pembelajaran dengan menggunakan teknik desain game atau video game yang dapat disesuaikan dengan pembahasan materi yang akan dipelajari. Metode pembelajaran yang menerapkan gamifikasi dapat memanfaatkan pendekatan melalui video atau game yang dapat memotivasi pelajar untuk memanfaatkan perkembangan teknologi. Gamifikasi adalah penggunaan elemen pada game yang dapat menarik kelompok tertentu (Jusuf, 2016). Pada metode pembelajaran gamifikasi diterapkan dengan mengadopsi permainan dalam bentuk game yang diharapkan mampu memberikan manfaat dan menumbuhkan motivasi belajar (Aini dan Sudira, 2015).

Dalam pendekatan metode pembelajaran gamifikasi terkandung beberapa elemen yang dapat menjadikan pembeda dengan metode pembelajaran lain pada umumnya. Kapp (2013) mengemukakan beberapa elemen pada gamifikasi, sebagai berikut.

1. *Story*. Penggunaan elemen cerita (*story*) membangkitkan emosi, menyediakan konteks untuk memperoleh informasi dan merupakan salah satu cara manusia untuk menyampaikan informasi dari generasi ke generasi. Penggunaan elemen cerita harus melibatkan pelajar, sehingga cerita atau skenario yang dibuat harus dibuat sedemikian menarik, terstruktur sehingga mampu mengedukasi pelajar untuk mengingat pembelajaran.
2. *Challenge*. Pengguna elemen tantangan (*challenge*) memiliki peran besar selama proses penggunaan gamifikasi, karena dapat merangsang keaktifan dan kreativitas pelajar dalam bertindak. Dengan adanya tantangan dalam sebuah permainan atau pelajaran, pelajar akan termotivasi belajar lebih giat atau mencari penyelesaian masalah untuk melewati tantangan yang diberikan.
3. *Curiosity*. Penggunaan elemen rasa ingin tahu (*curiosity*) dapat meningkatkan keterampilan pelajar dalam memahami dan mempelajari suatu materi terkait dengan cara untuk pemecahan suatu masalah. Munculnya rasa ingin tahu seseorang dapat mendorong untuk melakukan sesuatu untuk memenuhi atau mencari tahu jawaban yang diinginkan.
4. *Character*. Penggunaan elemen karakter dapat menarik perhatian pelajar untuk menggunakan metode pembelajaran gamifikasi yang digunakan pada pembelajaran tersebut.
5. *Interactivity*. Penggunaan elemen interaktif yaitu secara langsung mendorong pelajar untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat berinteraksi dengan pelajar lain.
6. *Feedback*. Penggunaan elemen umpan balik sangat penting dalam proses pembelajaran. Namun, banyak program pembelajaran yang jarang menerapkan elemen umpan balik dari metode gamifikasi yang diterapkan.
7. *Freedom to fail*. Penggunaan elemen kebebasan untuk gagal dalam sebuah permainan diperlukan, agar pelajar dapat mengetahui kesalahan yang



dilakukan pada permainan sebelumnya, sehingga pada permainan berikutnya dapat memperoleh poin yang lebih tinggi dibanding sebelumnya.

Sanjaya (2011) mengemukakan bahwa pengelolaan pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang harus diketahui sebagai berikut.

1. Interaktif, proses pembelajaran terdapat interaksi antara pengajar dan pelajar dengan pembahasan tertentu.
2. Inspiratif, proses pembelajaran yang inspiratif memungkinkan pelajar untuk mengekspresikan pendapatnya masing-masing melalui subjek tertentu.
3. Menyenangkan, proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan agar pelajar lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Menantang, tantangan bagi pelajar dalam proses pembelajaran diperlukan agar pelajar dapat berpikir secara kritis.
5. Motivasi, mendorong pelajar untuk melakukan sesuatu ke arah positif.

Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen-elemen permainan yang diaplikasikan dalam rangkaian materi pembelajaran yang dapat diakses secara *online* (Ariani, 2020). Pada pembelajaran gamifikasi terdapat beberapa unsur game yang digunakan didalamnya, yaitu poin, *level*, *badges* dan *leaderboard*. Pada unsur poin, pengguna akan mendapatkan poin ketika sudah menyelesaikan sebuah video pembelajaran atau menjawab beberapa kuis yang telah disediakan dan terdapat interaksi didalamnya, sedangkan unsur *level* terkait dengan tingkat kesulitan yang disediakan dalam metode pembelajaran gamifikasi. Tujuan adanya *level* dalam gamifikasi adalah untuk menciptakan suasana dan kesulitan berbeda, sehingga akan terasa menyenangkan dan juga terdapat tantangan bagi pengguna. Selain itu, pada unsur *badges* dan *leaderboard*, pengguna akan terinspirasi dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap *level* yang disediakan untuk menentukan peringkat pengguna terkait hasil yang telah diperoleh.

### 2.1.5 MonsoonSIM

MonsoonSIM merupakan game simulasi bisnis yang diharapkan dapat melatih atau mendidik pengguna dalam menjalankan suatu bisnis. Pada permainan MonsoonSIM terdiri dari beberapa kelompok yang saling bersaing untuk menjalankan bisnis. Kerja sama pada permainan sangat diperlukan agar perusahaan yang dijalankan tetap stabil dan memperoleh keuntungan yang besar dibandingkan dengan kelompok lain. Permainan MonsoonSIM diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada pelajar karena pelajar dapat menjalankan suatu perusahaan virtual dengan mempelajari konsep bisnis yang di bahas dalam mata kuliah ERP.

Game simulasi MonsoonSIM terdapat 12 modul yang mencakup konsep bisnis dan dapat dikelompokkan menjadi 4 berdasarkan area fungsional bisnis, sebagai berikut.

- a. Pemasaran dan Penjualan (*Marketing dan Sales*).
- b. Manajemen Rantai Suplai (*Supply Chain Management*).
- c. Akuntansi dan Keuangan (*Accounting and Finance*).
- d. Sumber Daya Manusia (*Human Resource*).

Game simulasi MonsoonSIM dimainkan oleh kelompok atau individu dengan cara bersaing dalam mengelola bisnis. Untuk memenangkan permainan MonsoonSIM ada beberapa yang perlu dilakukan sebagai berikut.

1. Menjaga stok dan mengatur harga

Pada awal permainan, modul yang biasanya dibuka yaitu *finance, procurement* dan *retail*.

- a) Untuk pembelian barang pada awal permainan yaitu membeli barang dengan jumlah yang cukup banyak untuk mendapatkan diskon, namun perlu memperhatikan tempat penyimpanan barang apakah cukup atau tidak. Karena

kelebihan stok dalam penyimpanan barang maka biaya yang dikeluarkan pada awal permainan cukup banyak.

- b) Pada penentuan harga yang perlu dipertimbangkan yaitu *average cost* per produk dan biaya *overhead*. Perhatikan juga harga yang telah ditetapkan oleh pesaing, apakah kita akan memasang harga yang lebih tinggi atau lebih rendah dari pesaing.
  - c) Jika harga yang kita tetapkan lebih tinggi dari pesaing maka kemungkinan barang yang ditawarkan tidak akan terjual. Hal ini terjadi karena adanya elastisitas harga.
  - d) Jika memungkinkan, set harga di ambang *mid-range* dari harga pasar.
  - e) Selalu memperhatikan *cash flow*. Hal ini dilakukan untuk berjaga-jaga jika uang habis. Jika hal itu terjadi, maka secara otomatis perusahaan akan melakukan pinjaman dengan bunga 60%.
  - f) *Blanket purchasing* aktif: metode pembelian yang dapat digunakan jika akan melakukan pembelian ulang pada barang tertentu.
  - g) *Future delivery* aktif: metode pembelian barang dimana barang akan dikirimkan dimasa yang akan datang. Fitur ini sangat efektif digunakan jika digabungkan dengan *holiday* karena permintaan akan suatu barang mengalami peningkatan hingga 2 kali lipat dibandingkan dengan hari biasanya. Stok barang yang dimiliki cukup untuk sekitar 2 hari sebelum *holiday*.
2. Memanfaatkan *space warehouse* dan *retail* sebaik mungkin secara bertahap, modul lain akan dibuka, seperti *warehouse*.
- a) Pembelian barang dengan jumlah yang banyak akan mendapatkan diskon, sehingga *cost* akan menurun dan mendapatkan profit.
  - b) Setelah modul B2B dibuka, maka perbanyak untuk memainkan B2B, dengan

tetap memperhatikan jumlah stok barang yang tersedia. Permainan B2B harus diiringi dengan persediaan yang selalu ada, sehingga dapat menghindari *penalty* keterlambatan pengiriman barang dari B2B cenderung cukup besar.

- c) Untuk memainkan B2B diperlukan analisis yang cukup baik dan teliti untuk mengambil tawaran, karena tidak semua tawaran yang ada bersifat menguntungkan, serta selalu memperhatikan jumlah barang yang ada di gudang.
- d) Pada modul B2B, terdapat 2 fitur, yaitu fitur *bid* dan *deal*. Fitur *bid* akan memberikan margin yang lebih dibanding fitur *deal*, namun kemungkinan besar akan bersaing dengan kelompok lain. Jika pada awal permainan belum ada tim yang mengambil B2B terlebih dahulu, maka ini kesempatan untuk mengambil tawaran dengan melihat minimum *bidder* untuk suatu order.
- e) Bukan hanya B2B yang perlu diperhatikan, tetapi juga *retail*. *Retail* merupakan aspek penting untuk mengambil atau menambah *space* jika *demand* dan *cash flow* sudah mulai membaik.

### 3. Memproduksi barang sendiri

- a) Produksi barang sendiri akan dilakukan setelah modul *production*, *MRP* dan *planning* telah dibuka.
- b) Memproduksi barang sendiri sangat diperlukan untuk mengurangi biaya, sehingga *cost* lebih rendah.
- c) MRP sangat digunakan untuk pembelian dan pemesanan barang karena dapat dilakukan secara otomatis. Sedangkan pembelian bahan baku secara manual akan memakan waktu yang cukup banyak.
- d) Dalam pembelian barang, berhati-hatilah karena terkadang terdapat vendor yang tidak *reliable* dalam pengiriman barang.

### 4. Risiko membeli mesin berlebihan

Memproduksi barang sendiri dapat memberikan keuntungan yang cukup besar, namun sebelum itu dibutuhkan investasi dengan jumlah yang cukup besar, seperti pembelian mesin.

- a) Pembelian mesin dapat dilakukan secara bertahap agar tidak memengaruhi *cash flow* karena mesin yang dibeli tersebut menggunakan modal yang cukup besar.
- b) Mesin yang telah digunakan juga membutuhkan perawatan. Kegiatan ini dilakukan setelah modul *maintenance* di buka, karena mesin yang digunakan akan mengalami penurunan kapasitas produksi secara perlahan.
- c) Perawatan perlu dilakukan agar mesin dapat terus digunakan dengan melakukan perbaikan dengan cara menjadwalkan *maintenance* secara periodik.

5. Risiko menelantarkan Sumber Daya Manusia (*Human Resources*) dan *customer service*

Menjelang akhir permainan, terdapat dua modul yang akan dibuka yaitu *human resource* dan *customer service*. Akibat dari tidak menjalankan modul HR dan *customer service*, sebagai berikut.

- a) Tidak dapat melakukan aktivitas penting, seperti pembelian barang, melakukan B2B, memindahkan barang, proses produksi akan terhambat dan lainnya.
- b) Jika sebelumnya terjadi masalah dalam pembelian, seperti mengabaikan permintaan dari konsumen, maka akan mengurangi jumlah pelanggan.
- c) Jika tidak dilakukan *service* yang memadai maka akan menurunkan penjualan pada *retail*, sehingga perlu dilakukan *service*. Selain itu, dengan menjalankan *service* akan mendapatkan penghasilan tambahan.

6. Kerjasama tim

- a) Kerjasama tim sangat diperlukan dalam permainan ini. Pembagian tugas dan tanggung jawab sangat membantu dalam memainkan MonsoonSIM.
- b) Diperlukan analisis yang teliti jika pada awal permainan terdapat kerugian.
- c) Setiap departemen memiliki peran dan pengaruh dalam permainan MonsoonSIM. Namun ada beberapa modul yang perlu diperhatikan, seperti *retail*, *B2B*, *production*, *HR* dan *customer service*.
- d) Pembagian modul bisa disesuaikan dengan kelompok atau tim, masing-masing pemain memiliki tugas untuk mengelola modul tertentu. Pembagian modul bisa disesuaikan dengan hubungan antara modul yang satu dengan yang lain, seperti modul *retail* dan *warehouse*.

#### **2.1.6 Hasil Belajar Persepsian**

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu aspek kognitif (berupa kemampuan penghapalan, penerapan, pemahaman, analisis dan evaluasi), afektif (berupa penerimaan, organisasi, karakterisasi, penilaian dan partisipasi) dan psikomotorik (berupa kesiapan, persepsi, gerakan terbiasa, gerakan terbimbing, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasil dari pengujian beberapa faktor tersebut dapat dituangkan dalam bentuk angka. Untuk mengetahui perkembangan seseorang dalam memahami suatu materi maka harus dilakukan evaluasi. Dalam penentuan kemajuan perkembangan pelajar diperlukan kriteria atau patokan tertentu untuk mengukurnya. Ketika pencapaian kriteria atau patokan tersebut terpenuhi maka dapat diketahui sejauh mana pemahaman dan seberapa besar pengaruh strategi belajar dalam keberhasilan belajar.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh pelajar agar dapat dikatakan berhasil. Penentuan keberhasilan pelajar, sebaiknya guru atau dosen

menggunakan kesamaan persepsian dengan berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Selain itu, untuk mengetahui keberhasilan pelajar juga perlu dilakukan tes formatif pada setiap bahasan materi. Penilaian tes formatif bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan dapat memberikan umpan balik kepada guru untuk membenahi metode pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Zain dan Djamarah (2006: 106) ada dua indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa sebagai berikut.

1. Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang disampaikan, baik secara individu atau kelompok. Pengukurannya berupa dilakukannya penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
2. Perilaku yang telah ditetapkan sebagai penilaian dalam proses belajar yang dapat diberikan secara individu atau kelompok.

## **2.2 Tinjauan Empirik**

Penelitian dalam penggunaan metode pembelajaran sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sustrisno dan Siswanto (2016) mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, dikemukakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari persepsi penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sagoro (2016) mengenai keefektifan pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi pada mahasiswa non-akuntansi, menyatakan bahwa penerapan pembelajaran gamifikasi akuntansi berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa pada kompetensi dalam penyusunan laporan keuangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusmaini *et al.* (2021) menunjukkan bahwa pengembangan model gamifikasi dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Winatha dan Ariningsih (2020) melakukan penelitian mengenai

persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji dalam penerapan gamifikasi di STMIK STIKOM Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap mahasiswa, dimana mereka merasa lebih bersemangat, tidak merasa bosan dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengerjakan materi-materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar *et al.* (2018) yang mengemukakan bahwa respon mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan konsep gamifikasi sebagian besar tertarik karena merupakan hal baru bagi mereka.

Amaliah (2021) melakukan penelitian tentang pengaruh kualitas sistem, persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan terhadap kepuasan dalam penggunaan MonsoonSIM. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu kualitas sistem, persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan penggunaan MonsoonSIM.

Penelitian yang dilakukan oleh Shima (2020) mengenai persepsi pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Se-Banjarsari Surakarta, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azisah (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dan motivasi berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran yang tepat dan didorong oleh motivasi yang tinggi maka akan memengaruhi hasil belajar mahasiswa.

Jusuf (2016) melakukan penelitian dengan menggunakan variabel kemudahan penggunaan, hasil belajar dan motivasi terkait dengan penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa



pentingnya motivasi untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, serta penggunaan metode pembelajaran gamifikasi yang dapat memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

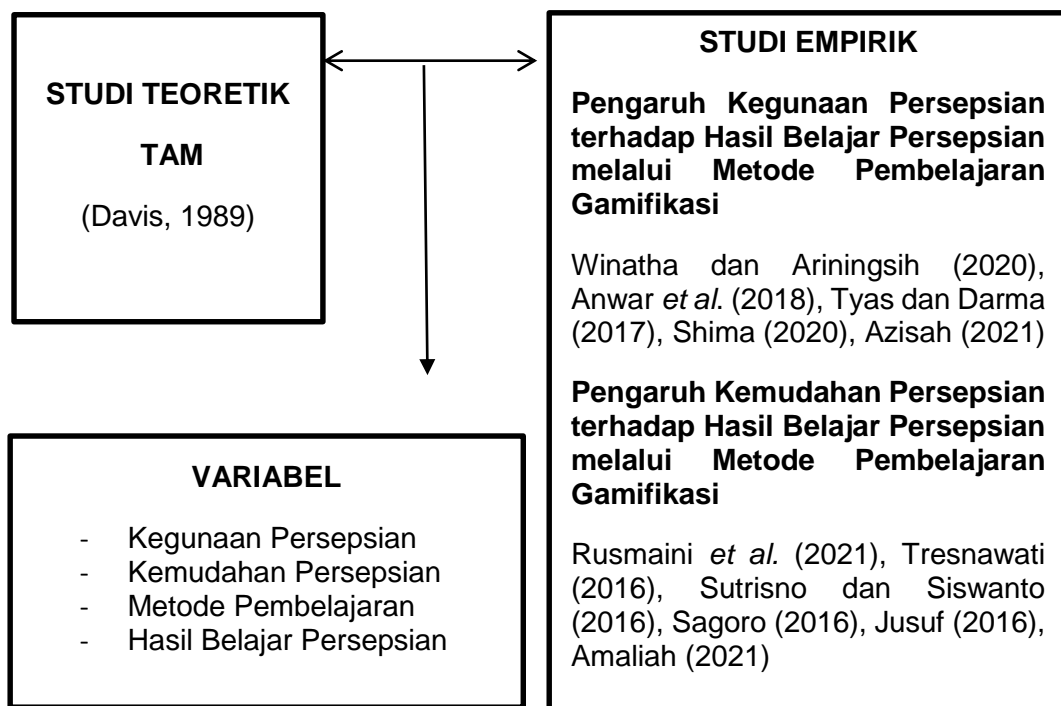
Tresnawati (2016) melakukan penelitian dengan hasil yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan statistik secara keseluruhan terdapat 5 hipotesis yang diterima dari 9 hipotesis yang diujikan, yaitu 1) PEOU (*Perceived Ease of Use*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap PU (*Perceived Usefull*), 2) PE (*Perceived Enjoyment*) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap PU, 3) PU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap ATU (*Attitude Toward Using*), 4) PEOU mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap ATU, 5) PE mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap ATU, 6) ATU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap BITU (*Behavioral Intention to Use*), 7) PU mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap BITU, 8) PE mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap BITU dan 9) BITU mempunyai hubungan yang signifikan terhadap AU (*Actual Usage*).

Penelitian yang dilakukan oleh Tyas dan Darma (2017) yaitu menguji pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, persepsi kenyamanan dan pemakaian nyata terhadap penerimaan teknologi informasi pada karyawan bagian akuntansi dan keuangan yang ada di Baitul Maal Wa Tamwil (BMT) Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian yang diperoleh menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap kemudahan pengguna, sedangkan persepsi kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan teknologi. Penelitian ini membahas mengenai kemudahan pengguna terhadap penerimaan teknologi. Perkembangan teknologi harus disertai dengan penerimaan teknologi yang memiliki manfaat dan dapat membantu meningkatkan kinerja pengguna dalam penggunaan teknologi.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Studi teoritik yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan TAM yang dikemukakan oleh Davis. Model TAM menggunakan dua konstruk utama, yaitu kegunaan persepsian (*Perceived Usefulness*) dan kemudahan persepsian (*Perceived Ease of Use*). Kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian akan memengaruhi minat seseorang untuk menggunakan teknologi karena dianggap bermanfaat dan mempermudah dalam melakukan tugas. Kegunaan persepsian dapat memengaruhi kemudahan penggunaan persepsian, namun tidak sebaliknya kemudahan persepsian tidak dapat memengaruhi kegunaan persepsian.

Berdasarkan pemaparan teori dan penelitian terdahulu maka penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen merupakan variabel yang dapat memengaruhi dan menjadi penyebab terjadinya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian, sedangkan yang termasuk variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Dengan demikian, kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat diperhatikan pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

## 2.4 Hipotesis Penelitian

### 2.4.1 Kegunaan Persepsian terhadap Hasil Belajar Persepsian melalui Metode Pembelajaran Gamifikasi

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Metode pembelajaran gamifikasi berupa pembelajaran dengan memanfaatkan penerimaan teknologi dalam bentuk game dengan menerapkan konsep bisnis, seperti pada penggunaan game simulasi MonsoonSIM. Metode pembelajaran dapat memudahkan dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi yang disampaikan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Game simulasi MonsoonSIM merupakan *platform* yang dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai

konsep bisnis, sehingga peserta didik bukan hanya belajar melalui modul tetapi juga dapat memperdalam pengetahuannya dengan memainkan game simulasi MonsoonSIM.

Kegunaan persepsian adalah suatu kepercayaan seseorang bahwa dengan penggunaan teknologi seseorang akan mengalami peningkatan kinerjanya dalam bekerja. Jika seseorang merasa percaya bahwa penggunaan teknologi berguna, maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang atau tidak berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Penggunaan suatu sistem dapat didorong oleh motivasi dan adanya manfaat yang diperoleh dari penggunaan sistem tersebut.

MonsoonSIM merupakan game simulasi yang memiliki beragam manfaat, salah satunya adalah memberikan pemahaman terkait konsep bisnis dengan cara mengelola perusahaan secara virtual melalui simulasi. Berdasarkan model TAM terdapat dua konstruk utama, yaitu kemudahan persepsian dan kegunaan persepsian. Oleh karena itu, semakin baik persepsi seseorang terhadap kegunaan pada sistem maka akan memengaruhi penggunaan sistem.

Penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Ariningsih (2020) mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar *et al.* (2018) mengemukakan bahwa respon mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan konsep gamifikasi sebagian besar tertarik karena merupakan hal baru bagi mereka.

Tyas dan Darma (2017) melakukan penelitian dengan menguji pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, persepsi kenyamanan dan pemakaian nyata terhadap penerimaan teknologi. Hasil penelitian yang diperoleh mengemukakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap kemudahan pengguna, sedangkan persepsi kegunaan tidak berpengaruh

signifikan terhadap penerimaan teknologi. Perkembangan teknologi harus disertai dengan penerimaan teknologi yang memiliki manfaat dan dapat membantu meningkatkan kinerja pengguna dalam penggunaan teknologi.

Shima (2020) mengemukakan bahwa persepsi pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Se-Banjarsari Surakarta, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Azisah (2021) telah membuktikan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat serta didorong oleh motivasi belajar yang tinggi maka akan berdampak baik bagi perkembangan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian singkat diatas, dapat dirumuskan hipotesis pertama:

**H1: Kegunaan persepsian positif berpengaruh terhadap hasil belajar persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi.**

#### **2.4.2 Pengaruh Kemudahan Persepsian terhadap Hasil Belajar Persepsian melalui Metode Pembelajaran Gamifikasi**

Metode pembelajaran gamifikasi memanfaatkan game simulasi MonsoonSIM sebagai media pembelajaran dalam proses perkuliahan mata kuliah ERP. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi hasil belajar pengguna. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusmaini *et al.* (2021) menunjukkan bahwa pengembangan model gamifikasi dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Kemudahan persepsian adalah suatu kepercayaan seseorang bahwa dengan penggunaan teknologi seseorang akan mengalami kemudahan dan bebas dari upaya dalam penerimaan teknologi. Jika suatu sistem mudah digunakan maka pengguna akan menggunakan sistem tersebut. Jusuf (2016) melakukan penelitian dengan menggunakan variabel kemudahan penggunaan, hasil belajar dan motivasi terkait dengan penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pentingnya motivasi untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, serta penggunaan metode pembelajaran gamifikasi yang dapat memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

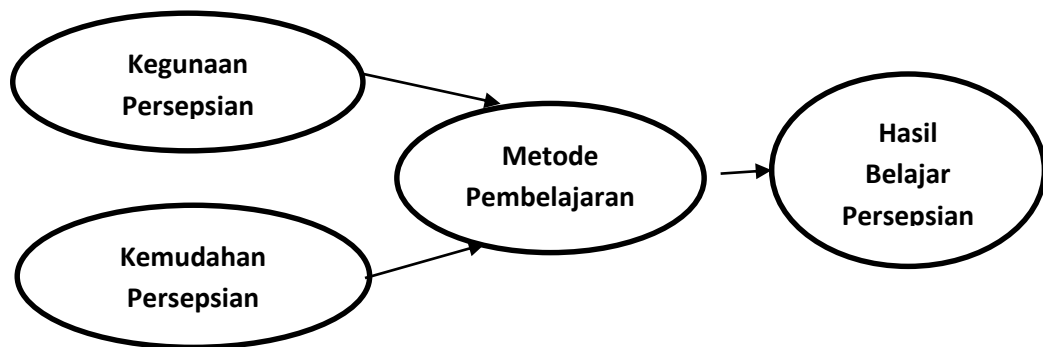
Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tresnawati (2016) dengan hasil yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan secara statistik secara keseluruhan yaitu kemudahan persepsian mempunyai hubungan yang signifikan terhadap kegunaan persepsian, kenikmatan yang dirasakan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap kegunaan persepsian, kegunaan persepsian mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap pada penggunaan, sikap pada penggunaan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan dan niat perilaku untuk menggunakan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap penggunaan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sustrisno dan Siswanto (2016) yang membahas tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dan ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada persepsi penggunaan media pembelajaran pada hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Sagoro (2016) mengenai keefektifan pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi yang menyatakan bahwa pembelajaran gamifikasi akuntansi berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa pada kompetensi dalam penyusunan laporan keuangan.

Amaliah (2021) melakukan penelitian dengan menguji variabel kualitas sistem, persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan terhadap kepuasan pengguna. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa kualitas sistem, persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam hal ini melalui penggunaan MonsoonSIM. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan hipotesis kedua:

**H2: Kemudahan persepsian berpengaruh positif terhadap hasil belajar persepsian melalui metode pembelajaran gamifikasi.**

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran dan hipotesis yang telah di rumuskan, maka kerangka konseptual yang akan dijadikan acuan pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual