

jtmiCek2

by Fitri Marisa

Submission date: 15-Jul-2021 08:30PM (UTC+0700)

Submission ID: 1619952533

File name: draft_format_jtmi_-_no_daftar_pustaka.doc (283.5K)

Word count: 1267

Character count: 8309

Analisis Kebiasaan Berolahraga di Masa Covid-19 Menggunakan Kerangka Kerja Gamifikasi Octalysis

Fitri Marisa¹, Anastasia L Maukar^{2*}, Anik Vega Vitianingsih³, Erri Wahyu Puspitarini⁴, Elta Sonalitha⁵, Rini Agustina⁶

¹ Universitas Widyagama Malang, Indonesia

² President University, Indonesia

³ Universitas Dr Soetomo, Indonesia

⁴ STMIK Yadika Bangil, Indonesia

⁵ Universitas Merdeka Malang, Indonesia

⁶ Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Info Artikel

📄 wayat Artikel

Diterima: dd-mm-yyyy

Disetujui: dd-mm-yyyy

Kata Kunci

Gamification;

Octalysis;

Motivasi;

Olah raga;

✉ Corresponding Author

Anastasia L Maukar,

President University,

Tel. +62 815-5098-730

almaukar@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini seluruh penduduk dunia berjuang melawan wabah covid-19. Cara yang efektif melawan covid adalah melawannya dengan meningkatkan imunitas tubuh. Salah satu cara meningkatkan imunitas tubuh adalah menjaga hidup sehat dengan kebiasaan berolahraga. Namun faktanya sebagian besar orang cenderung enggan berolahraga dengan berbagai alasan. Maka penelitian ini menganalisis bagaimana motivasi masyarakat dalam berolahraga selama pandemic Covid-19 dengan analisis core drive Octalysis sehingga dapat digali lebih jauh dorongan-dorongan apa saja yang mungkin lemah dan yang kuat sehingga bisa dijadikan referensi bagi pihak-pihak yang berkepentingan untuk menyelenggarakan kegiatan olahraga yang lebih diminati. Hasil analisis menunjukkan bahwa kecenderungan masyarakat berolahraga semasa pandemic Covid-19 adalah termotivasi ingin menjaga kesehatan diri sendiri dan menginspirasi orang lain untuk hidup sehat. Sedangkan suasana kompetisi maupun kerjasama dalam olah raga tidak terlalu dibutuhkan karena masyarakat tidak terlalu termotivasi dari dua hal tersebut.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan virus Covid-19 telah mengubah tatanan kehidupan. Semua negara berupaya untuk mengurangi dampak dari tersebarnya virus ini. Berdasarkan penelitian bahwa cara yang paling efektif dalam melawan Covid-19 adalah dengan meningkatkan imunitas tubuh. Salah satu cara meningkatkan imunitas tubuh adalah dengan berolahraga yang dilakukan secara konsisten [1],[2]. Namun pada kenyataannya sebagian besar masyarakat enggan berolahraga. Untuk itu perlu dilakukan kajian tentang bagaimana motivasi berolahraga setiap individu, apa yang membuat seseorang termotivasi atau sebaliknya[3],[4],[5]. Dari penggalan motivasi ini diharapkan dapat mengetahui penyebab dan solusi untuk meningkatkan motivasi berolahraga.

Salah satu pendekatan dalam menggali motivasi adalah model kerangka kerja gamifikasi Octalysis [6],[7]. Kerangka kerja ini memiliki 8 core drive sebagai patokan ukuran motivasi.

Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang menggunakan komponen-komponen game dalam menyelesaikan permasalahan non-game[7]. Tujuan dari gamifikasi adalah meningkatkan retensi ataupun motivasi pengguna dalam menggunakan sistem gamified [8], [9]. Sementara Octalysis adalah salah satu kerangka kerja dalam gamifikasi yang fokus pada penggalian core drive. Prinsip Octalysis adalah memercayai bahwa setiap tindakan seseorang melakukan sesuatu didasari oleh dorongan dari dalam diri sendiri (core drives) yang berjumlah 8 jenis [6],[10],[11]. Ketika seseorang enggan melakukan sesuatu atau termotivasi melakukan sesuatu dapat dilihat dari nilai core drive mereka.

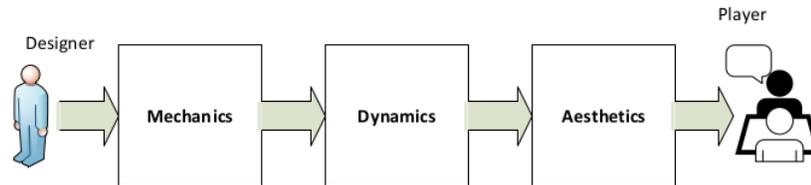


Figure 1 Gamification Concept[12]

Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dorongan-dorongan apa saja yang mempengaruhi seseorang berolah raga sehingga analisis ini dapat digunakan pihak yang berkepentingan seperti pengembang aplikasi olah raga, pengelola klub olah raga, perusahaan-perusahaan yang ingin mendesain program olahraga pada karyawannya atau bidang-bidang lain dapat menggunakan analisis ini sebagai referensi mereka menyusun program.

METODE

Penelitian ini didesain dengan pendekatan uji perbandingan analisis kuesioner dengan skala likert dan skala octalysis. Perbandingan dilakukan untuk menguatkan analisis, selanjutnya hasil akan dibandingkan dan dianalisis. Figure 2 menggambarkan metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini.

Berikut adalah langkah-langkah metodologi penelitian dalam penelitian ini:

1. Mendesain dan mendistribusikan kuesioner kepada masyarakat umum, sampel dipilih secara acak masyarakat umum yang melakukan olah raga baik yang rutin ataupun yang tidak. Jumlah sample 58 responden. Pertanyaan menggunakan skala likert 4 jawaban yang isinya menggali data 8 core drive dalam motivasi berolahraga.
2. Melakukan tabulasi data kuesioner setelah data diisi semua responden.
3. Melakukan uji analisis skala liket dengan aturan pengujian core drive octalysis dengan skala likert [8], [9].
4. Melakukan uji analisis skala octalysis dengan aturan pengujian skala kerangka kerja octalysis [6] .
5. Melakukan analisis perbandingan terhadap 2 metode dilanjutkan dengan rekomendasi terhadap hasil skor masing-masing core drive.

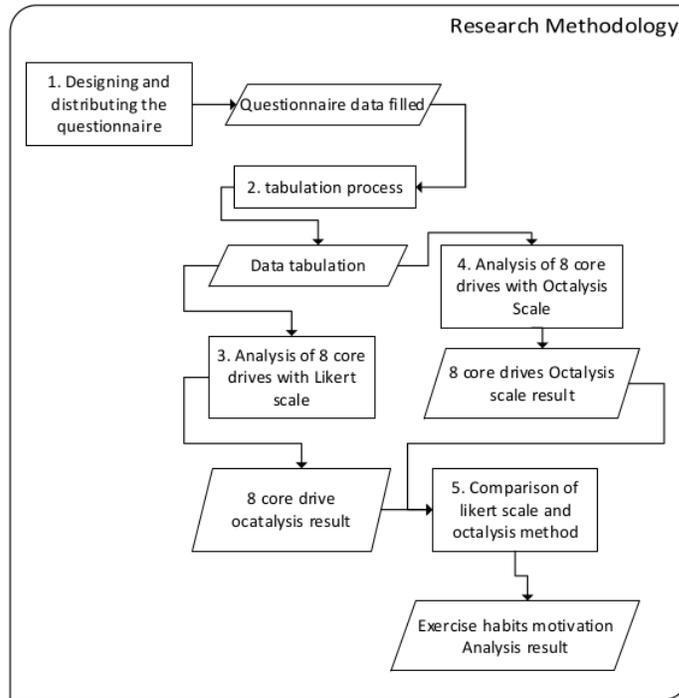


Figure 2 Research Methodology

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian data pertama dilakukan dengan analisis skala likert. Data skor dikelompokkan berdasarkan kelompok core drive dan ditotal. Selanjutnya dibuat skala rentangan untuk kategori masing-masing total skor core drive, dibuat dalam 4 kategori : “Sangat Rendah (58 – 101)”, “Rendah (102 – 145)”, “Tinggi (146-189)” dan “Sangat Tinggi (190 – 233)”. Dari hasil pengujian data didapat data total skor dan kategori dari 8 core drive semuanya berada pada kategori “Tinggi” (Table 1).

Table 1: Octalysis Likert Scale Analysis Result

Core Drives	Total Score	Category
C.D.1 Epic Meaning and Calling	178	Tinggi
C.D.2 Development and Accomplishment	170	Tinggi
C.D.3 Empowering of Creativity and Feedback	166	Tinggi
C.D.4 Ownership and Possession	183	Tinggi
C.D.5 Social Influence and Relatedness	172	Tinggi
C.D.6 Scarcity and Impatience	157	Tinggi
C.D.7 Unpredictability and Curiosity	148	Tinggi
C.D.8 Loss and Avoidance Refers	153	Tinggi

Pengujian data kedua dilakukan dengan analisis skala octalysis. Data dikelompokkan berdasarkan kelompok core drive dan ditotal. Selanjutnya dibuat skala rentangan sebanyak 10

rentangan. Penentuan 10 rentangan didasarkan pada skor maksimal skala Octalysis[6]. Dari hasil pengujian skala octalysis didapat data total skor dan kelompok rentangan dari 8 core drive yang beragam (Table 2).

Table 2: Octalysis Likert Scale Analysis Result

Core Drives	Total Score	Scale	Target
C.D.1 Epic Meaning and Calling	178	8	10
C.D.2 Development and Accomplishment	170	7	10
C.D.3 Empowering of Creativity and Feedback	166	7	10
C.D.4 Ownership and Possession	183	8	10
C.D.5 Social Influence and Relatedness	172	7	10
C.D.6 Scarcity and Impatience	157	7	10
C.D.7 Unpredictability and Curiosity	148	6	10
C.D.8 Loss and Avoidance Refers	153	6	10



Figure 3 Octagon Scale of Exercise habit

Jika dibandingkan hasil yang didapat dari analisis skala likert dengan skala Octalysis terdapat perbedaan pada keberagaman hasil yang diperoleh skala Octalysis. Skala likert hanya menunjukkan satu hasil homogen sehingga diasumsikan bahwa tingkat motivasi core drive masyarakat terhadap exercise habits cenderung sama, sehingga kurang bisa didapat pengetahuan yang lain terkait bagaimana kondisi core drive masing-masing. Sedangkan hasil analisis skala Octalysis dapat menyajikan skala yang beragam (Table 2) dan dilengkapi dengan skala Octagon (Figure 3) yang dapat menggambarkan posisi keadaan masing-masing core drive responden jika dibandingkan dengan target core drive ideal.

Berdasarkan uji analisis octalysis didapatkan kelompok nilai tertinggi dengan skala 8 yaitu CD-1 Epic Meaning and Calling dan CD-4 Ownership and Possession. Dari dua skala ini dapat disimpulkan bahwa kecenderungan responden termotivasi berolahraga di masa Covid-19 karena ingin menginspirasi orang lain untuk melakukan olah raga serta lebih termotivasi untuk berolahraga jika terfasilitasi dengan hal-hal yang dapat mengeksplorasi kemajuan

mereka. Kelompok berikutnya adalah kelompok skala 7 yaitu : CD-2 Development yang berhubungan dengan motivasi pencapaian prestasi, CD-3 Empower^g of Creativity and Feedback berhubungan dengan motivasi berkreasi jenis-jenis olahraga, CD-5 Social Influence and Relatedness yang berhubungan dengan motivasi bekerja sama ataupun berkompetisi dalam olah raga, dan CD-6 Scarcity and Impatience yang berhubungan dengan motivasi melakukan olah raga yang langka yang jarang dilakukan orang lain. Kelompok ini nilainya lebih rendah artinya respondent tidak terlalu termotivasi dalam berprestasi, berkreasi, dan berkompetisi dalam menjalankan olah raga di masa pandemic Covid-19. Sedangkan nilai terendah yaitu skala 6 ada pada kelompok : CD-7 Unpredictability and Curiosity dan CD-8 Loss and Avoidance Refers. CD-7 dan CD-8 adalah lanjutan dari penggalan motivasi berkompetisi maka dapat disimpulkan bahwa semakin digali motivasi berkompetisi dari menjalankan olah raga semasa pandemic Covid-19 adalah kecil.

5

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa skala Octalysis dapat mendeteksi dan menganalisis motivasi seseorang melakukan kegiatan tertentu secara lebih detil. Dan dari hasil eksperimen menyimpulkan bahwa kecenderungan masyarakat berolahraga semasa pandemic Covid-19 adalah termotivasi ingin menjaga kesehatan diri sendiri dan menginspirasi orang lain untuk hidup sehat. Sedangkan suasana kompetisi maupun kerjasama dalam olah raga tidak terlalu dibutuhkan karena masyarakat tidak terlalu termotivasi dari dua hal tersebut. Oleh karena ini, dari penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan membutuhkan data yang berkenaan dengan motivasi berolahraga semasa pandemic.

DAFTAR PUSTAKA

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Martina Eckert, Ignacio Gomez-Martinho, Cristina Estéban, Yadira Peláez, Juan Meneses, Luis Salgado. "Chapter 30 Blexer – Full Play Therapeutic Blender Exergames for People with Physical Impairments", Springer Science and Business Media LLC, 2018 Publication	4%
2	www.researchgate.net Internet Source	1%
3	"Transforming Society and Organizations through Gamification", Springer Science and Business Media LLC, 2021 Publication	1%
4	ngovee.com Internet Source	1%
5	pt.scribd.com Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%

7

Fitri Marisa, Sharifah Sakinah, Zeratul Izzah, Anastasia L, Ronald David, Anang Aris.

"Evaluation of Student Core Drives on e-Learning during the Covid-19 with Octalysis Gamification Framework", International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 2020

Publication

1 %

8

docobook.com

Internet Source

1 %

9

jurnal.umj.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On