

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berpendidikan (Sari & Rahman, 2018: 35). Melalui pendidikan memungkinkan terjadinya proses transfer informasi (konsep) dari pendikan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran yang bermakna. Gunawan et al (2016) Menyatakan pembelajaran akan memberikan hasil yang baik jika di desain cara manusia belajar. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan karakterpada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka pendidik tidak hanya sekedar memperbaiki kualitas peserta didik dalam bidang pengetahuan saja, namun juga dalam hal sikap dan karakter. Oleh karena itu keberhasilan peserta didik tidak sekedar dipandang berdasarkan aspek kognitif, melainkan dipandang juga berdasarkan aspek psikomotorik dan aspek afektif bahkan kurikulum pendidikan di Indonesia sekarang lebih mengutamakan aspek afektif kemudian setelahnya diikuti dengan aspek kognitif dan psikomotorik.

Peran teknologi dalam pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami, secara detail, teknologi dapat di arahkan untuk: membangun jaringan komunikasi kolaboratif antara guru, dosen, siswa, dan sumber belajar. Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi

(IPTEK) banyak siswa memilih membawa *laptop* atau *gadget* daripada membawa buku teks pelajaran (Pranama & Dwi, 2014). Mendikbud meningkatkan kualitas pembelajaran di masa pandemik, kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang pedoman pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus. Pelaksanaan kurikulum pada kondisi khusus bertujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik (Nadiem A. M, 2021).

Media adalah alat bantu yang mampu merangsang siswa untuk berpikir, berusaha dan bekerjasama dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai sarana belajar untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan media juga diharapkan mampu memberikan pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi siswa (Jarmita, Chandrawati, & Zulfiati, 2020). Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi yang maksimal terhadap proses sampai hasil pembelajaran (Fransiska, 2013). Pemilihan media yang sesuai juga harus menjadi perhatian karena media yang sesuai akan berefek positif terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa dapat memahami materi pelajaran (Lisman, Markuna, & Wicaksono, 2020).

Adanya pembatasan setelah paska selesainya *Covid-19* menyebabkan proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung kembali, hal ini

mengharuskan para pengajar dapat berinovasi untuk mencari cara agar materi tersampaikan dan dapat diaplikasikan dengan maksimal (Andri A, 2020). Kebiasaan pembelajaran secara daring menggunakan beberapa aplikasi seperti *Zoom, Google Meet, WhatsApp* dan *Google Classroom* menjadi satu faktor peserta sehingga didik merasa malas ketika di adakan pembelajaran tatap muka setelah paska terselesainya covid 19.

Hal yang sama penulis alami sehingga dapat penulis jabarkan pada saat berada di tingkat perguruan tinggi pada terselesainya pandemik *Covid-19*, yang di dalamnya terdapat pengalaman pribadi sehingga muncul pertanyaan ”apa yang terjadi pada murid-murid SMP di tengah selesainya masa pandemik pada pembelajaran tatap muka (luring)berangkat dari sana, penulis mendengarkan pengalaman teman-teman yang kesulitan mengajar fisika setelah masa pandemic telah selesai. Khususnya ketika menggunakan sistem daring, hasil yang didapat bahwa ada perbedaan antara pembelajaran (luring) dan (daring).Hal ini menjadi tantangan yang lebih besar karena siswa belum bisa belajar fisika secara mandiri dengan baik.

Agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, tanpa paksaan dan menumbuhkan motivasi, dibutuhkan gaya belajar dan pendampingan baik dari guru maupun orang tua secara tepat (Sumarni Saphusah, 2021). Kondisi darurat seperti ini dapat hadir sewaktu-waktu dan harus diantisipasi, namun diperkirakan akan terus ada dan bahkan semakin dibutuhkan dan berpotensi menjadi populer, karena disamping kekurangannya, ada beberapa kelebihan belajar secara luring

masalahnya adalah kebiasaan malas peserta didik dalam mengikuti proses belajar secara daring terbawah-bawah hingga pada proses pembelajaran secara luring.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa perlu untuk menawarkan suatu alternatif media pembelajaran yang bertujuan membantu guru dan murid dalam memaksimalkan penyampaian materi dan meningkatkan kemampuan murid dalam pembelajaran fisika secara daring Sebuah penelitian menunjukan bahwa tiga gaya belajar visual, *auditory* dan kinestetik sebagai gayabelajar yang umum dimiliki oleh anak-anak remaja dalam hal untuk meningkatkan potensi anak dalam belajar (Brown, 1981).

Istilah gamifikasi dikenalkan pertama kalinya oleh Nick Pelling pada sebuah acara yang mengatakan bahwa TED (Technology, Entertainment, Design) dan gamifikasi adalah permainan yang dapat menarik suatu kelompok tertentu maupun individu (Omar dkk. 2022). Pembelajaran gamifikasi adalah kegiatan pembelajaran dengan pendekatan game, dimana dengan gamifikasi pembelajaran lebih menarik dan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran (Ariyanto dkk., 2023).

Penerapan gamifikasi dapat berupa aktifitas, tugas, proses, maupun berbentuk kuis, baik lisan maupun tertulis (Susanto dkk., 2022). Gamifikasi berbasis kuis dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran teknologi. Sehingga dengan adanya pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Anggraeni & Sujatmiko, 2021). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Kahoot dan Wordwall dengan tampilan dan fitur uniknya masing-masing. Kahoot dengan fitur penilaian

formatifnya dan Wordwall dengan penilaian berbasis gamenya. Gamifikasi sendiri merupakan proses yang diterapkan melalui penerapan model, konsep, dan elemen dalam game dengan tujuan untuk memotivasi dan meningkatkan partisipasi pengguna.

Gamifikasi juga membuat para pelajar mengetahui perkembangan mereka di dalam kelas dengan cara menerima umpan balik langsung dan mendapat penghargaan terhadap tugas - tugas yang sudah diselesaikan. Penelitian yang dilakukan mengenai keefektifan gamifikasi dalam engagement pengguna dan hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap engagement pengguna khususnya pelajar. Mereka yang level engagement-nya tinggi, terindikasi memiliki lebih banyak penghargaan dan begitu pula sebaliknya. Karakteristik dalam model pembelajaran yang menerapkan gamifikasi yaitu adanya tantangan, kepuasan, penghargaan, dan ketergantungan.

Selain prinsip umum strategi pembelajaran, ada juga prinsip khusus yang terdiri dari interaksi, inspirasi, kesenangan, tantangan, dan motivasi. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam menerapkan gamifikasi, salah satunya adalah dengan mengembangkan sebuah aplikasi dengan tujuan edukasi. Pengembangan aplikasi tersebut bisa dilakukan dengan metode Personal Extreme Programming (PXP), yang sebelumnya bernama Extreme Programming yang dikembangkan dan disesuaikan agar dapat dikerjakan oleh pengembang tunggal. Gamifikasi didefinisikan sebagai mengambil elemen permainan seperti mencetak poin, kompetisi dengan orang lain, aturan main dan menerapkannya pada konteks lain (Mee dkk., 2021). Pembelajaran gamifikasi ialah metode

pembelajaran yang mempergunakan elemen dari game maupun video game guna mendorong para siswa teruntuk belajar serta membuat pembelajaran lebih mudah. Selain daripada itu, media tersebut bisa dipergunakan teruntuk menangkap berbagai macam perihal yang menarik minat siswa serta juga mendorong mereka teruntuk tetaplh fokus kepada materi yang diberikan.(Heni, 2016).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada sekolah SMP 5 kota ternate, dengan memberikan angket terhadap guru mata pelajaran IPA di SMP 5 kota ternate, dan model pembelajaran di sekolah ternyata masih cenderung menggunakan model konvensional, *discovery learning* dan *problem based learning*, referensi yang mereka gunakan selama ini dalam proses pembelajaran di dalam kelas hanya mengandalkan sumber belajar seperti power point, hand book bahan pratikum sederhana. Metode yang di gunakan guru terkesan biasa-biasa saja sehingga siswa kurang konsen dalam pembelajaran.

Selanjutnya peneliti mengukur kephahaman siswa dengan mengisis angket, yang dilakukan oleh siswa SMP Kelas VII dan terdapat 48% materi gempa bumi di angap menyenangkan oleh siswa, 32% mudah, 4% menarik, 4% penting, 4% bagus, dan 8% asyik dari jumlah 25 siswadan 100% siswa belum pernah menggunakan gamifikasi di saat pembelajaran IPA/Fisika maupun pembelajaran yang lainnya. Tidak hanya para siswa yang belum pernah menggunakan gamifikasi, para guru di SMP 5 kota ternate juga, belum pernah menggunakan gamifikasi sebagai bahan ajar yang mereka gunakan untuk proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran gempa bumi pada siswa Smp negeri 5 kota Ternate”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, dapat didefinisikan beberapa masalah yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa tentang konsep gempa bumi
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar
3. Kurangnya motivasi dalam pembelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan aplikasi gamifikasi materi gempa bumi
2. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VII semester 1 di SMP Negeri 5 Kota Ternate

## **D. Rumusan Masalah**

**Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Ternate yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan gamifikasi pada materi gempa bumi?**

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menelusuri hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Ternate yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan gamifikasi pada materi gempa bumi.

## **F. Manfaat penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi pada materi gempa bumi
- b. Hasil penelitian ini harap dapat menambah wawasan pada tingkat teoritis kepada pembaca, guru dalam meningkatkan hasila belajar ipa melalui gamifikasi pada materi gempa bumi

2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran gempa bumi
- b. Sebagai bahan informasi bagi guru untuk membuat rancangan pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman belajar siswa, dengan menggunakan gamifikasi.
- c. Sebagai bahan acuan untuk siswa agar lebih meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran