

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Sebuah mekanisme terencana diterapkan guna mendewasakan seseorang melalui pembelajaran merupakan arti dari pendidikan. Pembelajaran era sekarang ini harus mampu untuk memenuhi tuntutan zaman dan kurikulum baru yang terus berkembang semakin canggih. Pengembangan yang dapat dilakukan guru guna mendukung proses pembelajaran sesuai tuntutan zaman, salah satunya melalui media pembelajaran.

Daya inventif dibutuhkan pada pengembangan sarana pembelajaran karena akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Anak-anak yang menjadi peserta didik pada zaman ini adalah anak-anak yang tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi sejak lahir. Karakteristik anak yang lebih senang dengan penggunaan teknologi dan media berbasis *audio visual* adalah tantangan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Minat peserta didik untuk belajar pun dapat ditarik dengan media yang kreatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil maksimal dibandingkan menggunakan media pembelajaran tradisional.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah suatu keharusan, karena saat ini orientasi pembelajaran telah berubah dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital (Citra Kurniawan, 2021). Tantangan yang muncul pada era ini telah mendorong berbagai pihak termasuk dalam bidang pendidikan untuk memiliki dan menguasai keterampilan dalam bidang teknologi. Perubahan orientasi pembelajaran juga mengubah orientasi belajar dari pembelajaran dengan guru sebagai pusat menjadi pembelajaran yang dipusatkan untuk peserta didik. Era Revolusi Industri 4.0 yang mengharuskan pemanfaatan IT (*Information and Technology*) di berbagai bidang menuntut generasi yang lebih melek IT. Pemanfaatan teknologi bidang pendidikan merupakan bentuk adaptasi solutif untuk generasi Z dan alfa di jenjang sekolah yang sudah aktif menggunakan teknologi dalam kesehariannya. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran akan mampu meningkatkan perasaan tertarik peserta didik selama pembelajaran, karena berhubungan dekat dengan kebiasaan sehari-hari yang tidak terpisahkan dari penggunaan gawai. Dalam hal ini, sikap dan perasaan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh sikap dan kreativitas pendidik (Erwin, 2018). Dengan demikian, pembelajaran menggunakan gamifikasi berbasis web yang dapat dioperasikan di gawai peserta didik mampu menjadi solusi bagi pembelajaran generasi masa kini.

Variasi media dalam pembelajaran yang digunakan guru saat ini merupakan suatu peningkatan. Guru tidak hanya menggunakan satu macam media pembelajaran. Hal ini dipengaruhi masa pandemi yang menjadikan guru harus

kreatif dan mau mencoba media pembelajaran lainnya seperti video pembelajaran, *powerpoint*, modul *online*, dan lain sebagainya. Akan tetapi, variasi yang dipakai guru masih kurang membangkitkan gairah belajar yang dibuktikan dengan beberapa hasil observasi di sekolah bahwa masih banyak peserta didik tidak aktif selama pembelajaran berlangsung.

Masih kurangnya minat peserta didik, meskipun guru sudah melakukan variasi sarana pembelajaran dibuktikan pada beberapa hasil akumulasi data awal yang telah dilakukan di beberapa sekolah berikut. Pertama adalah hasil wawancara di SMA Negeri 1 Bambanglipuro Bantul. Pada pengumpulan informasi yang dilakukan melalui berbincang dengan guru ditemukan bahwa peserta didik di SMA Negeri 1 Bambanglipuro masih cenderung kurang aktif selama pembelajaran, hanya sedikit yang mau mengacungkan jari saat diberikan pertanyaan. Padahal selama pembelajaran guru sudah memakai media pembelajaran yang bervariasi, yaitu buku teks, video, *youtube*, dan bahan ajar milik sendiri seperti buku antologi dan karya ilmiah yang dibuat oleh guru. Hasil dari pengumpulan informasi juga ditemukan bahwa sekolah belum menggunakan media gamifikasi dalam pembelajaran sebagai salah satu variasi media ajar.

Pengumpulan data yang kedua dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Pada pengamatan ini ditemukan bahwa dalam pembelajaran ada beberapa peserta didik yang tetap aktif merespon pertanyaan dari guru, walaupun jawaban terkadang kurang persis seperti harapan guru. Dalam pembelajaran, guru telah memaksimalkan variasi media pembelajaran, seperti buku paket,

internet, *powerpoint*, dan audio visual sebagai sumber dan media belajar. Akan tetapi, keaktifan dan minat peserta didik selama pembelajaran masih belum sepenuhnya terlihat, hanya beberapa saja yang aktif menjawab dan bertanya. Selain itu, sekolah juga belum menggunakan dan mengembangkan media gamifikasi sebagai salah satu variasi media belajar.

Pengamatan ketiga dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Imogiri Bantul. Pada pengamatan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA ini ditemukan bahwa guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran yang bervariasi, yaitu buku LKS, video, modul *online*, dan materi melalui *powerpoint*. Selama pembelajaran dengan variasi media tersebut, terdapat sebagian peserta didik yang aktif dan mampu memahami materi dengan baik. Selain itu, SMA Muhammadiyah 1 Imogiri Bantul juga belum menggunakan dan mengembangkan media gamifikasi sebagai salah satu variasi media belajar.

Pengamatan keempat dilakukan di SMA Negeri 1 Kretek. Pada hasil pengamatan di dalam kelas ditemukan bahwa masih ada sebagian peserta didik, khususnya barisan tengah hingga belakang, yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik di barisan belakang sibuk dengan ponsel dan aktivitas masing-masing. Selain itu, hasil wawancara bersama guru Bahasa Indonesia diketahui bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti *powerpoint* dan video pembelajaran dari *youtube*. Akan tetapi, media tersebut masih belum mampu menarik motivasi belajar peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara

didapatkan informasi bahwa sekolah belum menggunakan dan mengembangkan media gamifikasi sebagai salah satu variasi media belajar.

Berdasarkan hasil dari keempat observasi dan wawancara di sekolah dapat diketahui bahwa keempat sekolah telah menerapkan media pembelajaran yang cukup bervariasi seperti *powerpoint*, buku, LKS, modul *online*, dan video pembelajaran. Akan tetapi, selama pembelajaran dengan menerapkan media-media tersebut peserta didik masih sedikit yang dapat berperilaku aktif. Kurang sesuai penggunaannya dengan kesenangan peserta didik zaman sekarang menjadi salah satu kemungkinannya. Dalam pembelajaran di kelas, peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan *smartphone* dan *game*. Hal ini menyebabkan media pembelajaran seperti *powerpoint* dan video pembelajaran yang sering digunakan menjadi tidak menarik lagi. Perasaan senang akan adanya ambisi untuk meraih sesuatu tidak dapat dirasakan dalam media pembelajaran *powerpoint* dan video. Dengan begitu, pengembangan media pembelajaran gamifikasi dibutuhkan agar memacu semangat berkompetisi dengan memanfaatkan *game* yang mengedukasi dan mengasah otak dalam pengawasan guru.

Pembelajaran gamifikasi merupakan penggabungan pembelajaran dengan elemen-elemen yang berasal dari desain video *game* untuk menyelesaikan sebuah masalah (Yunita & Indrajit, 2022). Gamifikasi menjadi solusi untuk permasalahan minat belajar generasi zaman sekarang karena memanfaatkan elemen dalam *game* dan dapat dioperasikan dalam gawai masing-masing peserta didik yang dapat diakses sewaktu-waktu.

Pemilihan teks anekdot dalam penelitian ini dilakukan karena teks anekdot merupakan teks yang baru muncul pada Kurikulum 2013 sehingga sampai saat ini pun pembelajaran mengenai teks anekdot masih ditemukan kendala. Teks anekdot merupakan teks yang penting untuk dipelajari karena memiliki struktur dan makna tekstual maupun kontekstual agar peserta didik mampu mencapai kompetensi dalam Kurikulum 2013. Selain itu, penelitian-penelitian mengenai teks anekdot, khususnya dalam penelitian pengembangan, masih jarang ditemukan sehingga perlu untuk dilakukan penelitian. Pada gamifikasi berbasis web yang akan dikembangkan ini, materi teks anekdot yang dipilih adalah materi pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 dan 4.5. KD tersebut berisikan materi tentang evaluasi teks dari aspek makna tersirat dan konstruksi makna tersirat pada teks lisan maupun tulis.

Penelitian akan dilakukan pada peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 1 Kretek. Pemilihan SMA Negeri 1 Kretek dilatarbelakangi oleh media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dipakai di sekolah tersebut masih belum menggunakan media gamifikasi. Selain itu, sekolah ini adalah satu-satunya SMA negeri di wilayah Kretek yang menjadi tujuan sekolah anak-anak di wilayah Jogja bagian ujung selatan yang kualitasnya harus mampu bersaing dengan sekolah-sekolah di kabupaten/kota. Peneliti memilih sekolah ini dengan harapan produk media pembelajaran yang tercipta oleh peneliti dapat menjadi inovasi bagi guru di sekolah tersebut dan dapat menjadikan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Kretek lebih baik sehingga mampu bersaing dengan siswa di SMA negeri lainnya di Bantul.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu mengenai pengembangan gamifikasi, belum ditemukan pengembangan gamifikasi berbasis web untuk teks anekdot. Selain itu, karakteristik anak SMA sekarang yang cenderung tertarik pada *game* yang tidak edukatif di dalam *smartphone* menjadi inspirasi bagi peneliti untuk dapat membuat media pembelajaran gamifikasi berbasis web yang dapat dioperasikan melalui *smartphone* guna memicu motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran gamifikasi pun memiliki beberapa kelebihan dan keuntungan untuk diterapkan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Keuntungan tersebut di antaranya adalah menambah kesenangan dalam belajar, peningkatan fokus, kemampuan menyelesaikan pembelajaran, dan kesempatan berkompetisi serta berprestasi di kelas (Yunita & Indrajit, 2022). Terlepas dari kelebihan yang ada, penggunaan media pembelajaran gamifikasi juga memiliki kekurangan di antaranya adalah tidak dapat digunakan apabila terjadi kendala pada jaringan internet dan *smartphone* yang tidak memadai. Akan tetapi, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan beberapa solusi. Solusi tersebut di antaranya adalah guru memberikan fasilitas berupa *hotspot tethering* kepada peserta didik dan membuat media tetap dapat dibuka walaupun tidak selengkap ketika web dalam keadaan *online*. Melalui gamifikasi berbasis web yang dikembangkan tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan maksimal, sehingga materi dapat terserap dengan baik dan terjadi peningkatan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran teks anekdot di kelas X SMA kurang kreatif.
- 2) Pemanfaatan teknologi di kelas X SMA untuk pembelajaran teks anekdot kurang maksimal.
- 3) Kurang efektifnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis video materi anekdot di kelas X SMA.
- 4) Belum adanya pemanfaatan gamifikasi berbasis web materi anekdot di kelas X SMA.
- 5) Materi teks anekdot dalam buku paket sulit dipahami peserta didik kelas X SMA.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berlandaskan latar belakang dan masalah yang diidentifikasi, peneliti mempertimbangkan adanya keterbatasan kemampuan dan waktu untuk melakukan penelitian. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan pada masalah penelitian menjadi berikut.

1. Identifikasi kondisi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran teks anekdot kelas X SMA.
2. Pengembangan media gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA.

3. Pengujian kelayakan implementasi media pembelajaran gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA.
4. Kurang efektifnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran teks anekdot kelas X SMA.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kondisi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran teks anekdot kelas X SMA?
2. Bagaimanakah pengembangan media gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA?
3. Bagaimanakah kelayakan implementasi media pembelajaran gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Mendeskripsikan kondisi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X di SMA.
2. Mendeskripsikan pembuatan media gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan kelayakan implementasi media gamifikasi berbasis web yang telah diuji coba pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA.

4. Mendeskripsikan efektivitas media gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa gamifikasi berbasis web pada materi teks anekdot. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Produk merupakan media ajar yang dibuat berbentuk web dengan menerapkan gamifikasi atau penggunaan elemen-elemen dalam *game*.
2. Media pembelajaran dimainkan oleh peserta didik dalam *smartphone* masing-masing peserta didik.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berisikan materi pembelajaran dan latihan mengenai teks anekdot, yaitu mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dan mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis.

Tabel 1. KD dan IPK Teks Anekdot.

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi
3.5	Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat.	3.5.1 Mendata pokok-pokok isi teks anekdot.	1. Pengertian anekdot.
		3.5.2 Mengidentifikasi penyebab kelucuan anekdot.	2. Pertanyaan untuk menguraikan isi anekdot. 3. Tabel kerja.
4.5	Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis.	4.5.1 Membandingkan anekdot dengan humor.	1. Perbedaan anekdot dan humor.
		4.5.2 Menganalisis kritik yang disampaikan secara tersirat dalam anekdot.	2. Makna idiomatis kata, frasa, ataupun kalimat dalam anekdot.
		4.5.3 Menyimpulkan makna tersirat anekdot.	3. Langkah-langkah menyimpulkan makna tersirat anekdot.

## G. Manfaat Pengembangan

Hasil dari pengembangan produk yang telah dilakukan nantinya diharapkan dapat memiliki manfaat bagi penulis dan pembaca, baik secara teoretis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif teks anekdot atau materi lainnya yang berkaitan.

- b. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian dan pengembangan serupa atau lebih mendalam di masa yang akan datang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Manfaat pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi kelas X SMA adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu guru untuk menerapkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.
- 2) Membantu guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran menarik lainnya yang berkaitan dengan materi teks anekdot.
- 3) Membantu guru untuk dapat menerapkan pembelajaran yang menarik dan efektif.

### b. Bagi Peserta Didik

Manfaat pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA ini adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu peserta didik belajar tentang teks anekdot dengan cara yang mudah, menarik, dan menyenangkan.

- 2) Membantu peserta didik untuk memahami lebih dalam tentang teks anekdot dan makna tersirat di dalamnya melalui media pembelajaran gamifikasi berbasis web.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pada pengembangan yang dilakukan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Asumsi dan keterbatasan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

### **1. Asumsi**

Asumsi yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis web pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran gamifikasi berbasis web dapat digunakan dalam semua materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks anekdot.
- b. Media pembelajaran gamifikasi berbasis web mengadopsi elemen-elemen dalam *game* pada pembelajaran yang variatif dan menarik.
- c. Media pembelajaran gamifikasi berbasis web mudah digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.
- d. Media pembelajaran gamifikasi berbasis web dapat diubah sesuai kebutuhan pendidik sebagai fasilitator pembelajaran.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis web pada pembelajaran teks anekdot ini memiliki keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

- a. Produk gamifikasi berbasis web tidak dapat digunakan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, khususnya *smartphone* dan jaringan internet yang mendukung.
- b. Produk gamifikasi berbasis web akan sulit dioperasikan apabila pendidik dan peserta didik gagap teknologi.