

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dalam Pembelajaran bahasa indonesia siswa masih sulit melakukan identifikasi mengenai struktur persuasi. Dilihat dari nilai siswa yang masih rendah dalam mengidentifikasi struktur teks persuasi dikarenakan masih kurangnya pemahaman anak terhadap tulisan persuasif yang tidak diajarkan secara menyeluruh oleh guru. Siswa kurang minat saat mengikuti pembelajaran di kelas, ada juga masalah dengan tugas yang diberikan oleh guru yaitu pemahaman mengenai tugas membaca. Selain itu, masalah yang umum dalam proses pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat oleh guru, yang membuat siswa kurang terlibat dalam pembelajaran mereka dan membuat mereka bosan, membuat mereka tidak tertarik membaca teks persuasif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang sangat menentukan dalam proses belajar mengajar. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering diabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: waktu yang tidak mencukupi untuk mempersiapkan pembelajaran, kesulitan menemukan media yang tepat, kurangnya dana, dan lain-lain. Bahkan jika penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat luas, selain untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, juga dapat membantu siswa memahami pelajaran lebih mudah, sehingga bisa meningkatkan kemampuan berpikir

kognitif dan kritis mereka. Akibatnya, baik instruktur dan murid itu sendiri membutuhkan bahan ajar mutakhir. Kemajuan materi pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah perangkat teknologi seperti ponsel Android atau teknologi mobile yang dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatannya sendiri melalui mobile learning.

Penggunaan teknologi berkembang pesat saat ini. Sebagian besar orang di dunia memiliki beragam gadget, termasuk komputer, iPad, iPod dan pemutar MP3, PDA, dan teknologi lainnya. Gadget, di sisi lain, adalah salah satu sektor berbasis teknologi dengan pertumbuhan global tertinggi di antara teknologi seluler. Secara global, jumlah pengguna smartphone telah meningkat secara signifikan. Beberapa pengguna perangkat dapat membawa beberapa perangkat. Saat ini, ibu rumah tangga, anak-anak, dan mereka yang diharuskan menggunakan elektronik di tempat kerja semuanya menggunakan gadget. Ponsel dan teknologi modern lainnya sudah menjadi bagian dari hampir setiap lapisan masyarakat. Oleh karena itu, mengapa kemajuan teknologi tidak dilakukan jika digunakan sebagai media pembelajaran dan dirasa efektif?

Pembelajaran berbasis website ini akan dikembangkan dengan menggunakan sistem operasi Android karena lebih populer di kalangan masyarakat umum. Ini harus mengarah pada pembelajaran m-learning yang sesuai, diharapkan. Persyaratan yang tepat sesuai dengan tujuan

utama pembelajaran yang ingin dicapai dan dapat mendukung siswa untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan saat kegiatan belajar mengajar. Media yang dihasilkan meliputi teks serta komponen multimedia meliputi teks, musik, grafik, dan animasi untuk membantu siswa mempraktikkan materi pelajaran di ponsel atau perangkat lainnya.

Aplikasi mobile learning merupakan sarana pembelajaran yang sangat cocok untuk digunakan dan dapat membantu serta mengoptimalkan proses pembelajaran, menurut data yang disajikan oleh Dimas Connect, dkk. (2018) dalam penelitiannya. Hal ini disebabkan oleh kriteria mobil learning yang mandiri dan interaktif. Metode penyampaian informasi kepada siswa dapat dibuat lebih efektif dengan menggunakan media atau alat pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa persyaratan perangkat pembelajaran ini cukup realistis. Setelah melalui beberapa pengujian, bahan ajar yang dibuat bisa dikatakan kandidat yang sangat baik untuk digunakan di kelas. Oleh karena itu, pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan yang hampir sama dengan tema lain, yaitu bahasa Indonesia, khususnya teks persuasi, dan memanfaatkan situs web daripada aplikasi. Pembuatan gamifikasi berbasis website ini diyakini dapat diterapkan untuk penggunaan di masa mendatang.

Menurut Mimik Supartini (2016), penggunaan media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa. Terima ini

jika ada faktor tambahan, seperti teknik atau taktik pembelajaran, yang berdampak pada pembelajaran selain infrastruktur seperti media pembelajaran. Untuk menyediakan materi pembelajaran untuk perangkat seluler, rencana distribusi situs web harus dipertimbangkan. Untuk mencegah siswa mendapat kesan bahwa informasi di gadget hanya disalin dan ditempel dari buku.

Game mungkin memiliki 3 keuntungan psikologis, termasuk kognitif, emosional, dan sosial, menurut studi Lee dan Hammer (2011). Game dianggap bisa meningkatkan dorongan belajar pemain karena hal tersebut. Motivasi belajar siswa juga akan dipengaruhi oleh kurangnya motivasi di kalangan pengguna gadget. Siswa tidak akan terlibat, dan keinginan mereka untuk belajar akan menurun. Pemenuhan kebutuhan manusia, salah satunya dengan memasukkan game ke dalam desain perangkat yang sedang berkembang sebagai media pembelajaran atau mobile learning, atau yang sekarang dikenal dengan gamifikasi, dapat digunakan untuk mengatasi masalah siswa yang kurang semangat belajar.

Dengan menggabungkan pemikiran permainan, desain permainan, dan mekanisme permainan, gamifikasi mencoba membuat situasi non-permainan (seperti belajar, mengajar, pemasaran, dll.) menjadi lebih menarik (Takasahi, 2010:43). Diyakini bahwa pengembangan akan lebih menghibur, lebih baik, dan lebih bermakna dengan menggabungkan fitur game dengan pembelajaran. Kapp (2013: 10), yang mengklaim bahwa gamifikasi telah berhasil digunakan dalam berbagai materi pendidikan dan

kelompok umur, dari taman kanak-kanak hingga universitas, mendukung pandangan ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia yaitu bapak Khodar selaku guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bumijawa Kabupaten Tegal pada tanggal 20 Juni 2022, ditemukan beberapa tantangan dalam pembelajaran teks persuasi antara lain kurangnya minat dan motivasi, kesulitan mencari inspirasi, kurangnya pengetahuan yang mendalam tentang konsep teks persuasi, kurangnya keterampilan berbahasa, seperti diksi, koherensi, gaya bahasa, dan penguasaan PUEBI. Ketika pembelajaran siswa tidak memperhatikan ketika dijelaskan, kemudian kurangnya pemahaman siswa saat mempelajari struktur kaidah kebahasaan teks persuasi, media pembelajaran menggunakan buku dan terkadang menggunakan gawai untuk mencari jawaban di internet. Siswa sering hanya mendengarkan, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Belum adanya penggunaan media pembelajaran gamifikasi di pembelajara bahasa Indonesia khususnya materi teks persuasi. Kurangnya fokus siswa selama proses belajar mengajar, dan penggunaan media pembelajaran yang itu-itu saja sehingga diperlukan inovssi pembelajaran yang dapat membantu atau menunjang pembelajaran siswa kapanpun mereka ingin belajar, hal ini sangat penting agar pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menarik, tidak membosankan dan dapat meningkatkan nilai siswa.

Pengamatan kedua dilakukan di SMP Negeri 1 Manirenggo dengan narasumber ibu Aulia selaku guru bahasa Indonesia pada tanggal 20 Mei 2023, dan permasalahan di sana hampir sama dengan SMP sebelumnya. Beberapa siswa masih kesulitan memahami materi pelajaran tulisan persuasi. Guru menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran menggunakan buku. Siswa sering hanya mendengarkan, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang dan belum adanya penggunaan media pembelajaran gamifikasi di pembelajara bahasa Indonesia khususnya materi teks persuasi. Dengan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan gamifikasi berbasis *website* pada materi teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII dengan KD 3.14 menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca dan 4.14 Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa masalah, antara lain:

1. Siswa kurang tertarik dengan teks persuasi karena saat observasi ditemukan bahwa ketika pembelajaran siswa tidak memperhatikan ketika dijelaskan dan ketidakpedulian siswa selama proses belajar mengajar.

2. Kurangnya pemahaman siswa saat mempelajari struktur kaidah kebahasaan teks persuasi.
3. Metode pembelajaran yang kurang menarik minat siswa.
4. Media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa.
5. Ketidakmampuan menulis teks persuasif karena kurangnya minat atau keinginan, kurangnya kreativitas, kurangnya pemahaman yang komprehensif tentang prinsip-prinsip di balik teks persuasif, dan kurangnya kemampuan bahasa seperti diksi, koherensi, gaya, dan kecakapan PUEBI.
6. Belum adanya penggunaan media pembelajaran gamifikasi di pembelajara bahasa Indonesia khususnya materi teks persuasi.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti memfokuskan untuk melakukan penelitian ini mengenai : 1) Pengembangan gamifikasi di dalam aplikasi pembelajaran teks persuasi kelas VIII 2) Kelayakan konsep gamifikasi di dalam aplikasi pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII 3) Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran teks persuasi pada kelas VIII.

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

Banyak hal yang menjadi perhatian dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan gamifikasi di dalam aplikasi pembelajaran teks persuasi kelas VIII?

2. Bagaimana kelayakan gamifikasi di dalam aplikasi pembelajaran teks persuasi pada siswa kelas VIII?
3. Bagaimana keefektifan gamifikasi dalam pembelajaran teks persuasi pada kelas VIII?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasar pada rumusan masalah diatas, dapat ditentukan tujuan penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan pengembangan gamifikasi di dalam website pembelajaran teks persuasi
2. Mendeskripsikan kelayakan gamifikasi di dalam website pembelajaran teks persuasi
3. Menguji efektifitas media pembelajaran gamifikasi berbasis website di dalam pembelajaran teks persuasi

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian harus bermanfaat baik secara konseptual maupun praktis.

Kelebihan dari penelitian ini adalah:

Manfaat teoritis

1. Sebagai latar belakang pengetahuan untuk menilai efisiensi gamifikasi dalam pembelajaran teks persuasif
2. Memberikan tambahan wawasan teks persuasif saat belajar bahasa Indonesia.
3. Sebagai sumber dan *literature review* untuk membantu pengembangan penelitian selanjutnya.



## Manfaat praktis

### 1. Bagi guru

a) Sebagai informasi bagi guru untuk mengkaji dan menggunakannya sebagai pedoman dalam memilih model pembelajaran dan sumber belajar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa, khususnya yang berkaitan dengan bahasa persuasif.

b) Hasil studi harus meningkatkan standar pendidikan terkhususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

### 2. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam pencapaian indikator kompetensi dasar teks persuasi.

### 3. Bagi peneliti

Dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman terhadap penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik minat siswa.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Gamifikasi berbasis *website* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar bahasa Indonesia pada teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII dengan KD 3.14 menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan

pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca dan 4.14 Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan.

2. Gamifikasi berbasis *website* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar bahasa Indonesia secara mandiri dan fleksibel.
3. Gamifikasi berbasis *website* dikembangkan agar dapat mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan syarat koneksi stabil.
4. Gamifikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa khususnya pada pembelajaran teks persuasi.

#### **H. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan dari media pembelajaran berbasis permainan ini yakni dapat digunakan sebagai inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang berupa gamifikasi berbasis *website* dan dengan adanya media pembelajaran gamifikasi berbasis *website* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa saat proses pembelajaran.

#### **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Pada asumsi pengembangan sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan gawai dan mengakses internet dengan baik.

2. Diperlukan koneksi internet yang kuat karena batasan pembuatan gamifikasi berbasis website yang dihasilkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan selama terhubung dengan jaringan internet.
3. Pada keterbatasan pengembangan gamifikasi berbasis *website* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak semua siswa memiliki gawai dan koneksi internet yang baik.
4. Keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitian ini hanya dilakukan pada pembelajaran teks persuasi bagi siswa SMP kelas VIII.