

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi di masa ini mengalami kemajuan yang pesat. Ambil contoh telepon genggam (HP), hampir semua orang menggunakan teknologi dalam pekerjaan dan kelompok umur yang berbeda. Teknologi dapat digunakan di hampir semua aspek kehidupan: bisnis, masyarakat, pendidikan. Pada lingkup pendidikan, teknologi bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Pendidikan merupakan bagian penting dari manusia karena merupakan salah satu investasi SDM dan memiliki nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia didunia. Perkembangan zaman tentunya mendorong untuk terus berkembangnya dunia pendidikan, sehingga melahirkan inovasi dalam pembelajaran yang khususnya peningkatan motivasi belajar yang cukup erat kaitannya dengan minat belajar. Minat belajar pengaruhnya besar sekali terhadap pencapaian tujuan belajar. Karenanya, pemilihan media pembelajaran membutuhkan inovasi. Salah satu inovasi yang bisa dikembangkan ialah media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar bagi siswa untuk mencapai sebuah kompetensi.

Pendidik harus membuat media untuk kelas karena berbagai alasan. Merencanakan materi pembelajaran sangat penting karena media pembelajaran merupakan komponen penting dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Pengajar juga harus siap untuk memberikan pelajaran yang mempertimbangkan prosedur dan karakteristik unik dari konteks sosial murid-murid mereka. Materi pembelajaran yang baik adalah materi yang membantu siswa belajar sesuai dengan yang diharapkan (misalnya, materi tersebut terorganisir dengan baik, memiliki rincian yang cukup, mengikuti perkembangan

langkah-langkah yang logis, dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa). Hasil belajar yang lebih baik dapat dicapai jika guru mampu menarik minat siswa dan mendapatkan rasa hormat serta penghargaan dari siswa di dalam kelas. Itulah mengapa penting untuk memiliki model pembelajaran, agar pelajaran lebih terstruktur dan siswa dapat berkolaborasi untuk belajar lebih banyak.

Saat ini, guru diminta agar memiliki kreatifitas dan selalu melakukan inovasi dalam menetapkan strategi pembelajaran. Potensi tersebut bisa dikembangkan lewat kegiatan belajar. Pada kegiatan belajar mengajar, siswa harus memiliki strategi dan mata pelajaran yang baik guna memperoleh hasil belajar yang tinggi/baik. Sarana dan prasarana yang mendukung keberhasilan belajar tentunya harus berkualitas tinggi. Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran. Guru dan siswa harus dapat melacak dan mengikuti perkembangan teknologi terkini, sehingga harus memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran yang ditawarkan tidak ketinggalan zaman yang dapat meningkatnya minat dan semangat belajar siswa.

Pada pandanganlain, siswa zaman sekarang terkadang disebut sebagai siswa Generasi Z. Generasi-z (juga dikenal sebagai siswa digital native) ialah generasi yang lahir di era semua informasi sudah tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah menjadi generasi yang melek digital. Perbedaan zaman dan generasi adalah hal yang wajar dan tidak perlu dibicarakan. Peran orang tua rumah atau orang tua sekolah (guru) agar membimbing dan mengawasi anak-anak dalam memelihara suasana yang positif dan sehat. Karenanya, sebagai guru dan orang tua, kita perlu mengikuti perkembangan zaman untuk memantau dengan baik aktivitas anak dan siswa kita. Berbagai jenis media pembelajaran telah dihadirkan, namun peneliti telah menganut salah satu media berbasis website.

Penggunaan perangkat lunak gamifikasi memungkinkan produksi materi

instruksional seperti video, audio, grafik animasi, dan gambar diam. Gamifikasi versi Windows ialah program animasi. Alat ini dapat digunakan untuk membuat konten edukasi audiovisual untuk perangkat. Ada sejumlah manfaat menggunakan gamifikasi untuk membuat konten pendidikan. Hal ini memungkinkan presentasi konten yang lebih menarik, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk mempelajarinya. Media ini juga bisa dipakai sendiri dan diwaktu apa saja. Media ini dapat digunakan lebih dari satu kali, sehingga memungkinkan siswa yang belum menguasai topik tersebut dapat mempelajarinya dengan kecepatan mereka sendiri dan selaras dengan tingkat pemahaman mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi pertama pada tanggal 17 Maret 2023 kepada bu Muarifah selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SMK Muhammadiyah Playen kelas X dan observasi kedua pada tanggal 23 Juni 2022 pada bu Tri Ningsih selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA N 1 Bantul, kendala penggunaan media belajar menggunakan media buku Modul Ajar pada sekolah SMK serta media PPT dan buku Modul Ajar pada SMA sehingga membuat siswa cenderung bosan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Pada kedua sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka dengan sarana dan prasarana handphone dan komputer. Pada observasi ini, peneliti menemukan permasalahan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam teks deskripsi yang nantinya akan dibahas dalam penelitian ini. Teks deskripsi ini merupakan teks yang menceritakan fenomena kejadian-kejadian dalam sosial, ilmu budaya, pengetahuan dll. Sajian dalam teks ini tidak dikemas secara menarik tentunya akan sangat menjadi salah satu kendala guru selama proses pembelajaran. Selama masa pandemi covid-19, kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring, dan materi yang disampaikan berdampak dan selalu tidak memperoleh respon positif dari siswa. Tidak hanya siswa yang bosan dengan pembelajaran online,

namun guru juga lelah dan sulit mencari ide untuk membuat media pembelajaran yang cocok dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan kasus pengamatan di atas, peneliti tertarik guna mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis android untuk pembelajaran teks deskripsi siswa kelas X. Alasan peneliti tertarik untuk mengembangkan media ini ialah karena SMK Muhammadiyah 2 Playen membutuhkan media pembelajaran yang up to date. Sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran gamified, sehingga hal ini menjadi tantangan bagi peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan permasalahan, pengembangan ini sangat penting dilakukan supaya pembelajaran lebih efektif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan media gamifikasi berbasis website pada siswa kelas X SMK.
2. Penerapan media gamifikasi berbasis website pada siswa kelas X SMK.
3. Rancangan gamifikasi berbasis website sebagai media pembelajaran teks deskripsi.
4. Belum diketahui uji kelayakan rancangan gamifikasi sebagai media pembelajaran teks deskripsi.
5. Belum diketahui uji kelayakan media pembelajaran gamifikasi dalam media pembelajaran teks deskripsi siswa kelas X SMK
6. Banyaknya peserta didik yang kecanduan bermain *game online*
7. Kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan keterbatasan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Itu terjadi karena

minimnya pelatihan guru dalam pembuatan media pembelajaran akibat dari alokasi waktu dan anggaran danayang kurang untuk mengadakan kegiatan tersebut.

### **C. Batasan Masalah**

Terkait permasalahan yang ditemukan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada pembelajaran teks deskripsi.
2. Kelayakan terkait rancangan media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada materi teks deskripsi jenjang SMK kelas X.
3. Keefektifan rancangan media pembelajaran berbasis permainan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada pembelajaran teks deskripsi jenjang SMK kelas X?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada materi teks deskripsi?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada materi teks deskripsi jenjang SMK kelas X?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis website yang dapat dipraktikkan dengan mudah di kelas.
2. Mendeskripsikan kelayakan pembelajaran gamifikasi berbasis website pada

materi teks deskripsi jenjang SMK kelas X.

3. Menguji efektifitas produk media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada materi teks deskripsi jenjang SMK kelas X.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi dari produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran teks deskripsi dengan aplikasi gamifikasi untuk kelas X siswa SMK yang akan dikemas dalam bentuk video. Gamifikasi ialah program grafis berbasis browser yang kompatibel dengan Microsoft Windows. Program ini dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menggunakan visual dan audio agar siswa tetap tertarik.

Melalui media berbasis gamifikasi berbentuk gim dengan model permainan ini guru dapat membuat media pembelajaran untuk materi teks deskripsi bagi siswa kelas X SMK namun perlu diingat juga bahwa media ini dibuat dengan menyesuaikan kompetensi dasar dan indikator kompetensi dalam materi supaya teks deskripsi sesuai dengan kurikulum yang sudah ditentukan dari sekolah.

Dalam media pembelajaran berbasis website ini, guru dapat menyajikan sebuah materi kepada peserta didik tidak hanya tulisan, namun divariasi dengan gambar variasi yang menarik siswa sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Tujuan Pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian sesuai dengan alur tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka yakni sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

#### **Tujuan Pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran**

| <b>TP</b>                                                                                                                             | <b>IKTP</b>                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik menyatakan pemahaman materi teks dengan mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan dalam bentuk teks deskripsi | Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk |

|                                                                                                                                                  |                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| secara logis, runtut, kritis, dan kreatif                                                                                                        | teks informasional dan/atau fiksi.                                                           |
|                                                                                                                                                  | Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja. |
| Peserta didik mengalihwahkan dalam media audio/audiovisual menggunakan media yang tepat sesuai dengan konteks pembaca secara menarik dan efektif | Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif.   |
|                                                                                                                                                  | Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.                 |

## G. Manfaat Pengembangan

### 1. Manfaat bagi siswa

- a. Memudahkan siswa dalam belajar dan bisa memacu siswa agar lebih memiliki motivasi untuk belajar, sehingga lebih mudah untuk menangkap materi saat belajar
- b. Menjadikan media pembelajaran interaktif sebagai sarana alternatif pembelajaran mandiri.

### 2. Manfaat bagi pendidik

Sebagai masukan untuk pendidik agar dapat diterapkan media pembelajaran berbasis media interaktif agar siswa lebih tertarik namun tidak bosan dengan proses pembelajaran berlangsung, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami dan menangkap materi yang diberikan oleh guru.

### 3. Manfaat bagi sekolah

Untuk dapat menjadi masukan bagi siswa bahwa media interaktif dapat mempermudah penyampaian materi dan menjadikan lebih beragam dalam proses pembelajaran

#### 4. Manfaat bagi peneliti

Untuk peneliti yaitu menambah pengalaman peneliti dan wawasan peneliti dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran sebagai solusi dalam pembelajaran.

### H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran dengan Gamifikasi dalam pembelajaran mengapresiasi teks deskripsi pada siswa kelas X SMK dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.
  - a. Sudah banyak dari guru yang menggunakan laptop sehingga akan memudahkan dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini.
  - b. Siswa lebih tertarik saat kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik seperti terdapat animasi berjalan gambar dan audio.
2. Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih mempunyai keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan itu antarlain diuraikan sebagai berikut:
  - a. Dalam pembuatan media ini membutuhkan koneksi internet sehingga memerlukan biaya membeli data internet.
  - b. Dalam pembuatan media ini juga memerlukan jaringan yang bagus.

Tidak semua siswa mampu menggunakan media interaktif dalam membuat media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk materi teks deskripsi.