

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak terlepas dari sebuah teknologi. Dari tahun ke tahun perkembangan teknologi bergerak makin pesat dan canggih menyesuaikan dengan perubahan. Dengan berkembangnya teknologi tersebut, hal ini juga berdampak terhadap dunia pendidikan yang dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif agar kredibilitas pendidikan pada suatu negara tetap mampu bersaing dengan dunia luar. Hal tersebut tak dapat dimungkiri juga terjadi pada pendidikan di negara Indonesia.

Pendidikan sering dicanangkan sebagai tonggak peradaban suatu bangsa. Kunci kesuksesan suatu negara salah satunya dapat kita lihat melalui kualitas pendidikannya. Sebab pada hakikatnya pendidikan memiliki peran untuk menumbuhkan dan memajukan budi pekerti, pikiran dan tumbuh kembang karakter peserta didik (Syaparuddin, 2020). Selain itu, pendidikan memiliki fungsi untuk membantu peserta didik dalam berinteraksi sosial, mengajarkan tingkah laku, keterampilan dan sebagainya untuk mencapai tujuan pendidikan (Haderani, 2018).

Fungsi pendidikan juga telah diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap warga negara dan membentuk sebuah watak dan peradaban bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui undang-undang tersebut pemerintah Indonesia menginginkan bahwa

pendidikan lebih mengutamakan pembentukan sikap, karakter, dan transformasi nilai-nilai filosofis peserta didik agar dapat menguatkan rasa nasionalisme dan mampu bersaing dengan dunia (Sujana, 2019). Oleh karena itu, sebagai upaya untuk menjaga kualitas pendidikan kita perlu bekerja lebih ekstra untuk mensejahterakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran.

Pada saat pandemi melanda, pendidikan di Indonesia mengalami berbagai permasalahan terkait solusi keefektifan pembelajaran. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memutuskan ketetapan yang mengatur pembelajaran dengan sistem *blended learning* (pembelajaran campuran) yang diterapkan di seluruh sekolah di Indonesia. Menurut Yusuf (Yusuf, 2020) pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan). Pembelajaran model *blended learning* memiliki banyak kelebihan diantaranya dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar apabila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Bahkan pembelajaran dengan model *blended learning* ini juga dinilai sebagai model yang praktis untuk diterapkan pada sekolah-sekolah (Anggredi et al., 2020).

Namun, setelah di evaluasi bersama permasalahan dalam dunia pendidikan tidak hanya berhenti pada sistem belajar tetapi juga mencakup media yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Perlu kita ketahui bersama bahwa sekolah memiliki fungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan,

sehingga seorang guru juga dituntut untuk senantiasa belajar dan melakukan *upgrade* kemampuan atau *skill* guna menciptakan kualitas pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik. Lalu, sekolah juga memiliki peran untuk melatih para guru agar lebih kompeten, profesional dan mampu mengatasi permasalahan faktor kejenuhan belajar peserta didik dengan membuat media yang menarik.

Media pembelajaran sering diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pesan. Menurut Daryanto (via Hamid et al., 2020) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memberikan pesan, merangsang pikiran, minat dan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran tersebut. Sebuah media biasanya diciptakan guna mempermudah jalan berkomunikasi antara peserta didik dengan gurunya dan salah satu bentuk media pembelajaran adalah gamifikasi.

Gamifikasi merupakan teknik atau metode belajar yang terinspirasi dari sebuah *game* atau permainan. Gamifikasi menggunakan pendekatan pembelajaran dalam bentuk *game* atau *video game* untuk memotivasi, menarik minat dan menginspirasi peserta didik agar selalu melakukan aktivitas pembelajaran. Gamifikasi sebagai konsep mekanika berbasis permainan digunakan untuk mempromosikan pembelajaran dan menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan gamifikasi peserta didik akan dituntut untuk berpartisipasi secara penuh dalam permainan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran secara lengkap (Jusuf, 2016). Media

gamifikasi ini dapat kita rancang secara mandiri dalam bentuk aplikasi berbasis android.

Android merupakan sebuah sistem operasi pada sebuah telepon seluler berbasis linux yang memiliki wadah bagi orang-orang untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang telah dirancang. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media untuk menjalankan berbagai kegiatan misalnya edukasi, media pembelajaran, media sosial dan lain-lain. Android digunakan pada penelitian ini karena umumnya masyarakat familier dengan media android. Selain hal itu, kemudahan dalam penggunaan android juga dirasakan oleh semua orang mulai dari sistem dengan sumber terbuka, banyak aplikasi yang bersifat gratis, kemudahan dalam mengakses dan mengunduh, memiliki banyak variasi, dan memiliki banyak fitur pendukung (Khairul et al., 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran sehingga aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan baik di kelas maupun di luar kelas.

Aplikasi gamifikasi juga sebagai salah satu upaya pemanfaatan media yang dapat kita gunakan dalam proses pembelajaran berbentuk digital. Dalam penggunaannya peserta didik dapat menggunakan gawai, laptop, komputer dan sebagainya untuk mengakses aplikasi tersebut. Pemilihan media ini dilakukan karena urgensi dan tuntutan zaman yang serba digital dan persaingan dunia pendidikan yang mengharuskan setiap peserta didik serta guru melek terhadap teknologi yang sedang berkembang. Media gamifikasi ini juga menghadirkan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan, ringkas dan mudah dipahami

bagi peserta didik serta sebagai solusi atas permasalahan pembuatan media yang menarik pada jenjang SMP di dunia pendidikan.

Selain kemudahan dalam mengakses media, aplikasi gamifikasi juga dapat memberikan efek pembelajaran yang menyenangkan karena model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model *game* atau permainan yang sangat diminati oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan jalan keluar permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia. Sebab yang menjadi inti atau pokok dari permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang cenderung membosankan, tidak menarik, monoton dan tidak memberikan manfaat atau keuntungan apa pun. Faktor penyebab permasalahan tersebut karena minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia sangatlah rendah. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya peserta didik yang menganggap sepele pelajaran bahasa Indonesia karena dinilai mudah dan tidak terlalu penting.

Padahal apabila kita menggali lebih dalam banyak manfaat yang didapatkan pada saat belajar bahasa Indonesia, seperti kemampuan dalam berbicara, menulis, menyimak, dan membaca agar dapat berinteraksi dengan dunia luar (Sujinah, 2020). Oleh karena itu, dalam penelitian ini membutuhkan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mengubah perspektif peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat menarik minat peserta didik untuk mengenali dan menggali lebih dalam pelajaran bahasa Indonesia. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Yildirim (Yildirim, 2017)

bahwa media gamifikasi ini dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran yakni meningkatkan prestasi dan memengaruhi sikap peserta didik. Hal tersebut karena dalam pengaplikasiannya media ini dapat mengasah kemampuan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar. Media ini juga sangat efektif dalam penggunaannya dan lebih memudahkan pemahaman materi karena disajikan dalam bentuk permainan, sehingga media tersebut dapat memberikan daya tarik kepada peserta didik dengan tetap menerapkan aspek karya, aspek informasi dan aspek pengetahuan (Suwarno, 2015).

Alasan pemilihan topik penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan dari pengamatan atau observasi awal yang pernah dilakukan selama masa PLP 1 di SMP Muhammadiyah Piyungan dan di SMP Muhammadiyah Sewon terdapat beberapa kendala yang ditemukan sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Kendala yang ditemukan di SMP Muhammadiyah Piyungan berdasarkan hasil wawancara pada salah satu guru bahasa Indonesia meliputi hal berikut. 1) Beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa LKS, *power point* dan *canva*, namun minat belajar peserta didik masih kurang. 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran. 3) Guru telah memaksimalkan membuat media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik namun kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dilandasi karena kurangnya pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran. 4) Alokasi

waktu dan anggaran dana yang kurang untuk mengadakan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran. 5) Minat belajar peserta didik sangat rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan.

Kendala yang terjadi di SMP Muhammadiyah Sewon meliputi: 1) Media yang digunakan oleh guru hanya sebatas *power point*. 2) Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan untuk diajak berdiskusi sehingga proses belajar mengajar kurang interaktif. 3) Pada saat peralihan pembelajaran luring ke daring, pemerintah memberikan kebijakan bagi setiap sekolah untuk melakukan pembelajaran secara daring, yakni dengan menggunakan *gadget* (laptop atau HP) untuk mengakses *website* atau link pembelajaran daring (Khurriyati et al., 2021). Namun, akibat dari pembelajaran daring yang menggunakan gawai banyak peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* dan hal tersebut berdampak kepada minat belajar peserta didik, menurunnya pengetahuan, hingga penurunan dalam prestasi. 4) Kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran di kelas lebih dominan guru yang aktif daripada peserta didik. Namun guru tetap mengkondisikan siswa agar lebih maksimal dalam belajar. 5) Peralihan kurikulum K-13 ke kurikulum merdeka menyebabkan penerapan kurikulum merdeka belum berjalan secara maksimal.

Pada penelitian ini, peneliti juga mengangkat materi teks surat pribadi dan surat resmi sebagai alternatif materi ajar yang akan diuji. Teks surat pribadi dan surat resmi termasuk ke dalam materi pembelajaran kelas VII semester genap pada modul ajar kurikulum merdeka. Penggunaan materi ini dijadikan

sebagai subjek penelitian karena banyaknya kendala yang ditemukan pada saat pembelajaran yang berkaitan dengan materi kebahasaan seperti kata dan kalimat, menentukan ide pokok, menentukan gagasan utama maupun kosakata, menentukan unsur-unsur yang terdapat pada materi teks surat pribadi dan surat resmi, teks puisi dan teks ulasan. Meskipun guru telah memberikan penjelasan materi menggunakan media yang sesuai namun, masih banyak ditemukan peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan dari data tersebut urgensi dari penelitian ini adalah dengan mengembangkan sebuah media gamifikasi berbasis android yang dikaitkan dengan pembelajaran teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII SMP dan menguji efektivitas serta kelayakan dari media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII SMP. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Android pada Teks Surat Pribadi dan Surat Resmi SMP Kelas VII” sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pengembangan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut.

1. Kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran di kelas dominan guru yang lebih aktif daripada peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh

peserta didik sulit untuk diajak berdiskusi sehingga proses belajar mengajar kurang interaktif.

2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru biasanya berupa buku LKS, *canva*, dan *power point* kurang variatif, sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran.
3. Kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran yang digunakan selama ini agar dapat menarik peserta didik dalam belajar dan keterbatasan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar.
4. Kurangnya pelatihan guru dalam pembuatan media pembelajaran akibat dari alokasi waktu dan anggaran dana yang kurang untuk mengadakan kegiatan tersebut.
5. Minat belajar peserta didik sangat rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan.
6. Peralihan pembelajaran luring ke daring menyebabkan banyak peserta didik yang mengalami kecanduan gawai dan *game online*, sehingga hal tersebut berdampak kepada minat belajar, menurunnya pengetahuan, hingga penurunan dalam prestasi peserta didik.
7. Peralihan kurikulum K-13 ke kurikulum merdeka menyebabkan penerapan kurikulum merdeka belum berjalan secara maksimal.
8. Belum adanya media pembelajaran berbasis aplikasi gamifikasi yang digunakan di sekolah tersebut.

9. Belum diketahui kelayakan media gamifikasi berbasis android pada teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII.
10. Belum diketahui keefektifan media gamifikasi berbasis android pada teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka peneliti membatasi permasalahan pada keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yang menyebabkan kurangnya pemahaman materi pada peserta didik dan melakukan pengembangan dengan menggunakan media gamifikasi berbasis android yang dikaitkan dengan teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII. Pembatasan tersebut lebih spesifik mengarah kepada (1) pengembangan media gamifikasi berbasis android pada teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII, (2) kelayakan media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII, (3) keefektifan media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII?

2. Bagaimanakah kelayakan media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII?
3. Bagaimanakah keefektifan media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan media gamifikasi berbasis android yang dikaitkan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII.
2. Mendeskripsikan hasil kelayakan media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII.
3. Menguji keefektifan media gamifikasi berbasis android pada materi teks surat pribadi dan surat resmi SMP kelas VII.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan praktis yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam ilmu pengetahuan khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran yang dikaitkan dengan materi pembelajaran teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII. Selain itu, juga

bermanfaat untuk menunjang penelitian selanjutnya sebagai bahan referensi dan kajian pustaka.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada:

- a. Bagi peneliti, dapat memberikan inovasi dan pandangan baru mengenai pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang diuji dikaitkan dengan materi pelajaran teks surat pribadi dan surat resmi kelas VII SMP.
- b. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan dan menjadi inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan lebih kreatif.
- c. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar karena media yang digunakan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar baik di kelas maupun di luar kelas.
- d. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai sumbangan keilmuan dan referensi dalam melakukan perbaikan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan gamifikasi berbasis android yang diaplikasikan pada materi teks surat pribadi dan surat resmi pada modul ajar bahasa indonesia kelas VII SMP.

Produk yang dikembangkan ini akan disajikan dalam bentuk aplikasi khusus yang berisi materi pembelajaran, gambar, musik, permainan teka-teki, dan benar salah. Dalam aplikasi tersebut juga disajikan soal-soal yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam belajar. Spesifikasi produk yang dikembangkan akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Standar kompetensi teks surat pribadi dan surat resmi yang meliputi tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

a. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi dan menganalisis isi dan tujuan surat pribadi dan surat resmi.
- 2) Peserta didik mampu menelaah unsur-unsur surat pribadi dan surat resmi.
- 3) Peserta didik mampu membandingkan surat pribadi dan surat resmi.

b. Capaian Pembelajaran

Membaca dan memirsa

- 1) Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi melalui penilaian ketepatan gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari surat pribadi dan surat resmi baik secara teks tulis, visual, audiovisual dengan membandingkan informasi yang didapatkan dengan pengalaman dan pengetahuannya.

- 2) Peserta didik mampu menilai pemilihan diksi, kosakata, dan penyajian data sesuai dengan tipe teks dan tujuannya.

Berbicara dan mempresentasikan

- 1) Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan untuk memecahkan masalah dan solusi dalam bentuk monolog, pendapat lisan dalam dialog secara kritis, logis, dan kreatif.
 - 2) Dalam menyampaikan gagasan peserta didik juga mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan sesuai dengan tipe teks, pendengar, norma kesopanan, dan tujuan dalam berkomunikasi.
2. Media pembelajaran ini dalam bentuk aplikasi sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam penggunaan secara mandiri di rumah maupun sekolah.
 3. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis android dirancang untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
 4. Gambar atau animasi yang disajikan berguna untuk membimbing peserta didik untuk mengikuti alur pembelajaran.
 5. Untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar membaca teks, aplikasi ini disajikan animasi dan permainan teka-teki untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi.
 6. Pada saat peserta didik berhasil menjawab soal maka peserta didik akan mendapatkan poin.

7. Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini terdiri dari kover, alur pembelajaran yang meliputi petunjuk, capaian pembelajaran, materi, permainan, dan profil pengembang.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan gamifikasi berbasis android memiliki beberapa asumsi diantaranya sebagai berikut.

- a. Kegiatan pembelajaran akan lebih efektif karena guru telah merangkum materi pembelajaran dalam bentuk kuis dan teka-teki.
- b. Keefektifan dan keefisienan dalam belajar mengajar dapat tercapai karena aplikasi tersebut dapat di buka kapan dan di mana saja oleh peserta didik.
- c. Media pembelajaran gamifikasi relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan kemudahan dalam mengakses.
- d. Pengembangan gamifikasi berbasis android dapat menjadi solusi penyelesaian masalah dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Media gamifikasi tidak hanya berisikan teks tetapi juga diinovasikan dengan mencantumkan media audio visual berupa gambar, suara, dan musik sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam mengembangkan media pembelajaran terdapat keterbatasan dalam pengembangannya yang akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Pengujian hanya dilakukan terbatas pada siswa kelas VII di salah satu SMP di daerah sekitar Yogyakarta.
- b. Pengembangan pada penelitian ini hanya ditekankan pada materi pokok tentang teks surat pribadi dan surat resmi.
- c. Produk yang dihasilkan memiliki kemungkinan belum optimal karena keterbatasan peneliti.