

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana penting untuk mengembangkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Hal ini merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah Indonesia, masyarakat, dan lembaga pendidikan yang ada di negara Indonesia. Pendidikan merupakan aspek yang harus ditekankan guna meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia agar tetap kompetitif di tingkat global, terutama dengan terus berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat. Perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama peran teknologi dalam konteks pendidikan. Media, sebagai alat komunikasi, memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dan mempengaruhi proses belajar siswa dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka [1].

Kebijakan pendidikan dan kurikulum yang ideal tidak akan menghasilkan hasil yang optimal, jika di sekolah pelaksanaan praktik pembelajaran yang diharapkan oleh semua pihak belum dapat mencapai tingkat kesempurnaan [2]. Namun demikian, meskipun terdapat kebijakan pendidikan dan kurikulum yang baik, keberhasilannya akan terbatas jika implementasinya di tingkat sekolah tidak optimal sesuai harapan semua pihak. Efektivitas suatu kegiatan pembelajaran memerlukan perhatian terhadap beberapa komponen utama, antara lain tenaga pendidik, siswa, strategi pembelajaran, dan perencanaan pembelajaran. Dalam konteks ini, peran tenaga pendidik, yaitu guru, menjadi faktor kunci dalam kesuksesan proses pembelajaran di sekolah. Rancangan pembelajaran harus mempertimbangkan keragaman siswa karena setiap siswa memiliki keunikan dan kebutuhan belajar yang beragam. Kurikulum berfungsi sebagai panduan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik dan untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia [2].

Kemahiran berbahasa yang esensial dalam berkomunikasi meliputi keterampilan untuk mengungkapkan dan memperluas gagasan secara tertulis, baik dalam bentuk tulisan maupun rangkaian kalimat. Di samping itu, Menulis juga berfungsi sebagai sarana komunikasi tidak langsung yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan kepada orang lain [2].

Teks negosiasi merupakan kegiatan yang melibatkan individu dalam proses tawar-menawar antara dua belah pihak untuk mencapai kesepakatan yang berbeda [2]. Sesuai dengan pandangan tersebut bahwa hambatan ini timbul karena siswa belum memiliki kemampuan untuk mengungkapkan ide dalam bentuk tulisan, maka guru membutuhkan waktu tambahan untuk memberikan serta memastikan pemahaman yang mendalam kepada siswa mengenai materi teks negosiasi yang akan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi, yang tentunya berdampak pada minat belajar mereka. Minat sangat berperan dalam kehidupan siswa dan berpengaruh besar terhadap sikap serta perilaku mereka. Siswa yang memiliki minat dalam kegiatan pembelajaran akan menunjukkan usaha yang lebih besar dibandingkan dengan siswa yang kurang tertarik dalam proses belajar [3].

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat banyak materi yang harus dibaca dan dipahami oleh siswa. Berdasarkan pengamatan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal, guru mata pelajaran menerapkan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* - PBL) saat mengajar teks negosiasi. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu metode dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa, di mana siswa terlibat dalam pemecahan masalah yang tidak terstruktur namun autentik. Saat pembelajaran berlangsung, siswa berpartisipasi dengan baik, namun keterbatasan materi yang disampaikan oleh guru menyebabkan berkurangnya pemahaman siswa terhadap materi. ketika pemahaman materi pada siswa berkurang selama pembelajaran, maka siswa akan mengalami rasa bosan. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang

menarik, diperlukan inovasi pembelajaran yang baru, sehingga bagian-bagian materi yang harus dipelajari tidak membuat siswa merasa jenuh. Sebab, kemampuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tentu memerlukan pemahaman materi yang memadai. Salah satu pendekatan untuk mengatasi situasi tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Gamification*, yang melibatkan strategi pemikiran dan mekanika permainan untuk memicu keterlibatan pengguna serta memecahkan masalah. Anak-anak sekolah cenderung lebih memahami dan menikmati konsep bermain, aktif bergerak, serta tertarik pada permainan yang memiliki aturan dan nuansa persaingan, sehingga mereka akan terus bermain tanpa terlalu memperhatikan lamanya waktu yang mereka habiskan.

SMA Negeri 1 Bangsal merupakan salah satu sekolah di kabupaten Mojokerto yang terakreditasi A dan sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Sebagai salah satu sekolah penggerak di Mojokerto, SMA Negeri 1 Bangsal menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara reguler menggunakan Kurikulum Merdeka. Fasilitas pendidikan yang tersedia di SMA Negeri 1 Bangsal telah mencakup kebutuhan yang cukup lengkap, bahkan beberapa lokasi telah dilengkapi dengan akses internet. Namun, dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan layanan internet sekolah jarang terjadi. Motivasi belajar merupakan kekuatan yang memiliki peran signifikan dalam mendorong dan memberikan kontribusi besar terhadap aktivitas belajar siswa serta pencapaian tujuan akademis mereka. Walaupun motivasi memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan minat belajar siswa, di SMA Negeri 1 Bangsal masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa selama proses pembelajaran, di mana mereka cenderung lebih tertarik untuk bermain *handphone* dan berbincang-bincang daripada mendengarkan penjelasan materi dari guru.

Ketika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan berbagai model pembelajaran, penyampaian materi dapat terasa monoton dan

membosankan bagi siswa. Selain itu, hanya sedikit siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sementara yang lainnya cenderung hanya mendengarkan dan menyelesaikan tugas sesuai petunjuk guru, tanpa menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar [5]. Siswa hanya bergantung pada teman sekelas mereka sebagai satu-satunya sumber keaktifan di dalam kelas. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Gamification*. Model pembelajaran *Gamification* menghasilkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan, yang secara efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa [5].

Penerapan model pembelajaran *Gamification* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghibur. Konsep *Gamification* dalam konteks pembelajaran mengacu pada strategi pengajaran yang mengurangi penggunaan ceramah langsung oleh guru tentang materi, dan lebih menekankan pada pembelajaran melalui permainan yang melibatkan aspek fisik, kognitif, dan emosional. Dengan demikian, diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa [6].

Di era digital saat ini, siswa tidak hanya terbatas pada penggunaan alat tulis manual untuk belajar, namun dengan memanfaatkan teknologi, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Hal yang perlu diakui adalah bahwa siswa sebagai generasi milenial tidak bisa dilepaskan dari penggunaan *handphone*, yang menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam satu hari. Penggunaan *handphone* ini dapat diarahkan menuju kegiatan yang memiliki nilai edukatif dengan menerapkan *Gamification* dalam pembelajaran. Keuntungan utama *handphone* dalam konteks pembelajaran adalah terciptanya komunikasi yang lebih mudah antara guru dan siswa, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran [7].

Beberapa penelitian yang relevan dengan penerapan *Gamification*

terhadap motivasi belajar siswa, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Monica Dwi Tamara (2023) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Gamification* sangat disarankan dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi belajar yang dihasilkan, diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, *Gamification* menjadi salah satu pilihan dalam memperkaya model dan strategi pembelajaran [5].

Peneliti berencana akan membuat media pembelajaran dari *Google Slides* berbasis *game* yang akan digunakan siswa selama pembelajaran. Siswa dapat mengakses link *game* yang sudah diberikan oleh guru. Sebelum itu siswa akan dibagi menjadi beberapa tim yang untuk bermain di *game* ini. *Game* interaktif ini akan merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran karena terdapat unsur tantangan, penghargaan, dan dorongan untuk mencapai prestasi tertinggi dalam setiap permainan yang dilakukan. Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk menyusun penelitian yang berjudul “*Gamification* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana *Gamification* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran teks negosiasi kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal?
2. Bagaimana *Gamification* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran teks negosiasi kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan *Gamification* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran teks negosiasi kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal.

2. Mendeskripsikan *Gamification* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran teks negosiasi kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi ranah pendidikan mengenai elemen *Gamification* dalam proses pembelajaran pada materi teks negosiasi.

2. Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu dan memperkuat kemampuan siswa dalam mengingat materi pembelajaran, merangsang keaktifan mereka, serta memotivasi siswa untuk melaksanakan tugas atau mengambil tindakan selama pembelajaran.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para guru dalam menerapkan model pembelajaran *Gamification* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun bidang studi lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi para pendidik untuk terus meningkatkan pemahaman dan penerapan teknologi informasi guna mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Menyediakan upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah melalui penerapan model pembelajaran *Gamification*.. Sekolah dapat mempertimbangkan penerapan pembelajaran berbasis *Gamification* serta merancang

strategi yang lebih optimal guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat menjadi panduan dalam menyajikan langkah-langkah inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan model pembelajaran *Gamification*. Sekolah bisa mempertimbangkan menerapkan pembelajaran berbasis *Gamification* dan merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menambah pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini akan memberikan landasan bagi para peneliti untuk memasuki lapangan kerja sebagai pendidik di masa mendatang.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan konteks dan permasalahan yang telah diuraikan oleh peneliti sebelumnya, terdapat aspek-aspek yang dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan ketepatan arah penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangsal pada tahun ajaran 2023/2024 dengan menerapkan metode *Gamification*. Penelitian ini akan mengevaluasi penerapan *Gamification* pada motivasi belajar siswa X dalam pembelajaran teks negosiasi di SMA Negeri 1 Bangsal melalui penggunaan angket sebagai alat penilaian, dengan memperhatikan penerapan tiga elemen dalam *Gamification* yaitu *story*, *challenge*, *curiosity* dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Ketiga elemen diterapkan untuk menyelesaikan misi disetiap levelnya.