

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan bertahap untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, tujuan itu dapat dicapai bila semua komponen yang terkait dengan pendidikan itu terpenuhi dengan baik. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan sesuai dengan perkembangan dalam kehidupan. Perbaikan dan perubahan dalam bidang pendidikan antara lain berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan dilapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan manajemen pendidikan termasuk dalam perubahan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif.

Menurut Iskandar Wiryokusumo (2014) pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggungjawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah pola pikir masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas.

Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi itu adalah bidang pendidikan, dimana pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelolah proses dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi, 2014). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya gamifikasi.

Gamification merupakan pengaplikasian konsep *game* atau permainan terhadap sebuah proses tertentu. Pada konteks pembelajaran, *gamification* dapat diartikan sebagai pengaplikasian konsep sebuah permainan pada pembelajaran (Sailer & Monher, 2020). Konsep sebuah *game* atau permainan memberikan kemenarikan sendiri untuk siswa karena terdapat unsur hiburan di dalamnya. Unsur *game* ini akan memberikan pengalaman yang dapat memberikan motivasi lebih bagi siswa dalam belajar. Strategi *gamification* ini diharapkan mampu membantu proses pembelajaran menjadi berjalan dengan lebih baik dan efektif. Pembelajaran yang baik memerlukan kegiatan yang inovatif, kreatif, aktif dan menarik (Fatmawatui & Yusrizal, 2021).

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan

dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran di tingkat SMP adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata Pelajaran IPA memiliki peran yang begitu penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam, proses ilmiah, tetapi melatih siswa berpikir kritis, mengobservasi, dan melakukan eksperimen. Oleh karena itu, mata pelajaran IPA seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran disekolah mengingat akan pentingnya pelajaran seperti yang sudah diungkapkan diatas.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada bulan April 2024 peneliti mendapatkan informasi di SMP di Kristen Tagari Rantepao, yaitu salah satu mata pelajaran yang sering menghadapi tantangan dalam pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimana siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga menghambat pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Sebagian siswa tidak memperhatikan serta bosan saat mengikuti proses belajar mengajar berlangsung, yang menyebabkan siswa melakukan aktivitas seperti tidur, bermain bersama teman disampingnya. Peneliti juga mendapat informasi tentang hasil belajar siswa yang rendah.

Kurangnya pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik karena siswa tidak mampu memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, ditemukan bahwa pendidik kurang memiliki keterampilan dalam membuat gamifikasi pembelajaran berbasis teknologi. Gamifikasi pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran karena gamifikasi pembelajaran dapat menjadi suplemen atau pelengkap bagi proses

belajar mengajar. Dengan bantuan gamifikasi pembelajaran siswa dapat memperoleh lebih banyak informasi tentang materi yang dipelajari, terlebih gamifikasi pembelajaran yang diintegrasikan dengan sebuah teknologi. Teknologi mampu membantu siswa memperoleh informasi yang lebih luas, seperti *powerpoint* yang diaplikasikan menjadi *Classpoint*.

Menurut Dian Hadiyani (2021) *Classpoint* mencakup berbagai alat untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Guru dapat membuat kuis dan coretan yang menarik yang mirip dengan menulis di papan tulis menggunakan *Classpoint* ini. *Classpoint* merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu siswa belajar secara efektif, guru dapat mengintegrasikan *powerpoint* kedalam gamifikasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu adanya solusi, agar memungkinkan peningkatan proses belajar di SMP Kristen Tagari Rantepao. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan gamifikasi pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi *Classpoint* yang terintegrasi dengan *powerpoint*, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPA dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan untuk meningkatkan belajar siswa yaitu penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi sudah diakui sebagai pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi dan hasil belajar siswa.

Gamifikasi pembelajaran berbasis *Classpoint* pada mata pelajaran IPA sangat dibutuhkan di SMP Kristen 1 Tagari dikarenakan keadaan sekolah yang masih

dalam tahap berkembang serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum memanfaatkan secara efektif fasilitas yang tersedia. Penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis *Classpoint* disekolah ini dapat diterapkan karena di sekolah tersedia fasilitas yang mendukung serta menunjang penggunaan gamifikasi pembelajaran, yang terdiri dari kesediaan LCD, HP bagi siswa jika dibutuhkan, yang dapat digunakan untuk mengakses penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis *Classpoint*. Proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPA membutuhkan gamifikasi pembelajaran, gamifikasi pembelajaran yang dimaksud yaitu gamifikasi pembelajaran berbasis *Classpoint*, yang diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih efektif kepada siswa dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang ‘Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran berbasis *Classpoint* pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao’ yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga tercapainya sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata Pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata Pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao?

3. Bagaimana kepraktisan pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.
2. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.
3. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan, keterampilan, dan pengetahuan baru dalam pengembangan gamifikasi pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dengan menggunakan gamifikasi pembelajaran dan mencapai kompetensi yang diinginkan.

b. Manfaat bagi guru

Membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan dapat mengembangkan gamifikasi pembelajaran untuk pembelajaran selanjutnya.

c. Manfaat bagi sekolah

Menjadi acuan kepada sekolah untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan fasilitas yang memadai dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah.