

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komponen kecerdasan emosional meliputi kemampuan untuk mendisiplinkan diri, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan mentolerir kemunduran, kemampuan untuk mengendalikan dorongan hati dan emosi seseorang, kemampuan untuk berempati, dan kemampuan untuk memimpin diri sendiri dan lingkungannya (Goleman, 2016). Sikap dan perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh kecerdasan emosional ini.

Generasi saat ini berusia antara 13 atau 14 dan 17 dan memasuki masa remaja awal, Ketika sejumlah besar perubahan terjadi sekaligus dan mencapai puncaknya. Selama tahap kehidupan ini, ada beberapa gejala yang menunjukkan ketidakstabilan dan ketidakseimbangan emosi. Rentang waktu antara masa kanak-kanak dan dewasa yang dikenal sebagai masa remaja disebut “masa remaja”. Menurut Diananda (2019), pada periode ini terjadi pertumbuhan mental dan fisik yang pesat.

Menurut Saputra dkk., banyak orang yang beranggapan bahwa kecerdasan otak merupakan hal yang paling penting, sedangkan kemampuan lainnya dianggap kurang penting. (2017). Faktanya, saat ini terdapat berbagai bukti yang mendukung klaim bahwa kecerdasan emosional seseorang menentukan tingkat kesuksesan hidupnya (Saputra et al., 2017).

Menurut temuan penelitian Goleman, memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi tidak menjamin ketenaran, kekayaan, kebahagiaan, atau kesuksesan hidup. Menurut Sukarno & Hardinto (2018), kecerdasan tertinggi hanya berdampak 20% terhadap kesuksesan, sedangkan kecerdasan lain seperti kecerdasan emosional berdampak pada 80% sisanya.

Perkembangan berbagai teknologi telah membawa kemungkinan teknologi tersebut membawa perubahan yang signifikan bagi kehidupan manusia di berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan komputer pribadi (PC), laptop, dan perangkat sejenis lainnya selama dapat terhubung dengan koneksi jaringan internet. Perangkat lain yang

sebanding juga dapat digunakan. Menurut Solviana (2020), penerapan teknologi dalam lingkungan pendidikan akan memberikan kontribusi bagi pertumbuhan bangsa dengan melahirkan generasi baru yang berilmu, mandiri, dan cerdas baik secara akademik maupun emosional. Ada banyak aplikasi dan platform teknologi pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi yang memiliki *highlight gamification*. Gamifikasi adalah metode pengajaran yang menggabungkan unsur-unsur dari video *game* atau permainan untuk tujuan mendorong siswa menyelesaikan proses pembelajaran dan memaksimalkan kesenangan dan keterlibatan mereka dengannya. Selain itu, hal-hal menarik dapat ditangkap dengan media ini. minat siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar (Solviana, 2020). Aplikasi gamifikasi digital seperti *Quizizz*, *Educandy*, Kahoot, dan lainnya adalah contohnya. Aplikasi *quizizz* digunakan dalam penelitian ini untuk menerapkan gamifikasi digital pada pembelajaran di SMP Negeri 1 Haurgeulis, dimana kegiatan pembelajaran sudah memanfaatkan media digital berupa *smartphone* dan komputer. Jadi, *Quizizz* dipilih karena dianggap lebih mudah digunakan oleh siswa. Selain *Quizizz* memiliki banyak fitur, siswa juga dapat memilih tampilan belajar dengan *Quizizz* agar tidak membosankan dan berbeda. Selain itu, pengolahan data hasil belajar siswa dengan *Quizizz* lebih sederhana dan efisien.

Gamifikasi adalah metode pengajaran yang menggabungkan unsur-unsur dari video *game* atau permainan untuk tujuan mendorong siswa menyelesaikan proses pembelajaran dan memaksimalkan kesenangan dan keterlibatan mereka dengannya. Selain itu, hal-hal menarik dapat ditangkap dengan media ini. minat siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar (Solviana, 2020). Aplikasi gamifikasi digital seperti *Quizizz*, *Educandy*, Kahoot, dan lainnya adalah contohnya. Aplikasi *quizizz* digunakan dalam penelitian ini untuk menerapkan gamifikasi digital pada pembelajaran di SMP Negeri 1 Haurgeulis, dimana kegiatan pembelajaran sudah memanfaatkan media digital berupa *smartphone* dan komputer. Jadi, *Quizizz* dipilih karena dianggap lebih mudah digunakan oleh siswa. Selain *Quizizz* memiliki banyak fitur, siswa juga dapat memilih tampilan belajar dengan *Quizizz* agar tidak membosankan dan berbeda. Selain itu, pengolahan data hasil belajar siswa dengan *Quizizz* lebih sederhana dan efisien.

Saat ini tidak mungkin memisahkan setiap individu atau pelajar dari apa yang disebut dengan *smartphone*, baik itu hanya digunakan untuk berkomunikasi, belajar, bermain *game*, atau mengunggah konten ke media sosial. Ini mungkin menunjukkan bagaimana kecanduan seseorang atau kelompok untuk menggunakan *smartphone* dapat mengubah perilaku mereka. Karena fenomena tersebut, sebagian generasi milenial yang pekerjaan utamanya adalah belajar, tidak bisa memprioritaskan belajar daripada bermain. Sebagai penghilang stres, pengisi waktu luang, atau sekadar bereksperimen, mereka mungkin awalnya menempatkan posisi bermain *game* pada posisi yang tidak terlalu penting. Akibatnya, penting untuk diingat bahwa tujuan utama permainan ini adalah untuk memberikan hiburan kepada para pemain; Namun, jika tren ini berlanjut, *game* tersebut akan semakin membenamkan pemain dalam narasi, grafik, dan animasi yang telah dikembangkan. Tidak cukup berhenti di situ; pemain secara bertahap akan memperoleh pemahaman yang lebih realistis tentang perannya dalam permainan. Pemain yang kini berkubang dalam dunia *game* pasti ingin memberikan segala bentuk kekuatan dan usaha untuk tetap mempertahankan pergaulannya di dalam *game*. Pemain yang sudah kecanduan akan menjadikan *game* sebagai prioritas mereka pada saat ini (Solviana, 2020), mengesampingkan kesempatan belajar yang seharusnya diprioritaskan. Agar permainan benar-benar menguntungkan setiap pemain, mereka harus mempertimbangkan berbagai faktor. Keunggulan tersebut antara lain memperluas wawasan dan melatih kemampuan pemain (Sayekti, 2019).

Semua orang, baik orang dewasa maupun anak-anak, tua dan muda pada dasarnya menyukai permainan. Hal ini bisa dimaklumi mengingat permainan mengandung tantangan dan unsur rekreasi yang dapat meredakan stres. Padahal, jika seorang siswa memiliki hobi bermain *game*, seorang guru tidak bisa menjauhkan mereka dari kesehariannya. Faktanya, semakin banyak permainan yang tidak dapat dimainkan oleh siswa, semakin mereka mencoba menemukan kegunaan lain dari hobi mereka. Informasi yang perlu disampaikan dapat disampaikan secara efektif dengan memberikan pemahaman yang benar kepada siswa dengan tetap membimbingnya ke arah yang positif tanpa mengorbankan kesenangannya. Ide untuk menggabungkan pembelajaran dengan permainan agar siswa tertarik untuk belajar tanpa menjadi bosan muncul dari fenomena ini.

Istilah lainnya adalah dengan menyertakan pemajuan berdasarkan jenis permainan atau bisa disebut dengan Gamifikasi (Solviana, 2020). Di Indonesia, salah satu cara untuk “mentransformasi” pendidikan adalah melalui gamifikasi. Menurut Sayekti (2019), gamifikasi adalah penerapan konsep *game* untuk tujuan pendidikan, seperti penggunaan teknik desain *game*, *game* mekanik, dan *game* berpikir.

Judul penelitian tugas akhir ini adalah “Pengaruh Gamifikasi Digital Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa di SMP Negeri 1 Haurgeulis” berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah yaitu:

1. Apakah pengaruh gamifikasi digital di SMP Negeri 1 haurgeulis terhadap kecerdasan emosional siswa?
2. Apakah ada perbedaan kecerdasan emosional antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dengan siswa yang tidak menggunakan gamifikasi digital?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh gamifikasi digital di SMP Negeri 1 Haurgeulis terhadap kecerdasan emosional siswa sesuai dengan permasalahan di atas.

1.4. Manfaat Penelitian

Penulis berharap temuan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya tentang dampak gamifikasi digital dalam pendidikan terhadap kecerdasan emosional (EQ) siswa dan menjadi referensi tambahan yang komprehensif bagi peneliti terkait di bidang pendidikan.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Urutan penulisan bab dan subbab tesis dibahas dalam bagian ini. Latar belakang penelitian, rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis telah dimuat dalam Bab I yang merupakan pendahuluan. Kerangka kerja dan hipotesis penelitian dimasukkan dalam tinjauan literatur di Bab II. Dalam Bab III dijelaskan tentang metodologi

penelitian. Desain, partisipan, populasi dan ukuran sampel, instrumen, prosedur, dan analisis data semuanya tercakup dalam bab ini.

Uraian hasil penelitian dan pembahasan dibahas pada Bab IV. Bab ini berfokus pada dua topik utama: pembahasan atau analisis temuan dan pengolahan data. Sedangkan Bagian V berisi tujuan dan gagasan. Sementara itu, interpretasi dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti disajikan pada Bab V. Setelah kesimpulan, dituliskan saran atau rekomendasi.