

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan digambarkan sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan karakter (kekuatan batin dan karakter), perkembangan mental, dan pertumbuhan anak. Pendidikan juga mengarahkan semua kekuatan yang melekat pada diri seorang anak sehingga mereka dapat mencapai tingkat keamanan dan kesenangan yang maksimal sebagai individu dan anggota masyarakat (Ki Hajar Dewantara dalam Uno, 2017). Suatu hal yang direncanakan dan dilakukan dengan sengaja dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara aktif untuk membangun akademik dan potensi peserta didik dinamakan Pendidikan.

Proses pendidikan harus bersifat dinamis artinya mengikuti perkembangan terutama pada teknologi, informasi dan komunikasi dan juga pada Sumber Daya Manusiannya. Pertumbuhan teknologi informasi di bidang pendidikan mulai menunjukkan perubahan yang substansial, dan hal ini mulai dilihat sebagai pengaruh yang menguntungkan dalam dunia pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022). Namun, hal ini tidak sejalan dengan peningkatan pada Sumber Daya Manusia (SDM), terutama pada pendidik yang masih menggunakan metode tradisional dalam kegiatan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20. Sebuah metode yang disebut pembelajaran digital dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mendalam, luas, dan bervariasi. Melalui pembelajaran digital mengharuskan pendidik untuk berinovasi dalam menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Termasuk kegiatan dalam melakukan dalam melakukan penilaian (*assessment*) dimana pendidik harus kreatif dalam mengolah penilaian belajar. Menurut Maryanti (2022) mengatakan bahwa asesmen atau penilaian merupakan suatu himpunan data yang dilaksanakan dengan terencana, paham, metodis, berkelanjutan, dan dipakai pada proses penilaian kemampuan siswa yang telah dicapai selama kegiatan belajar.

Pada pelaksanaan proses belajar sangat penting dilaksanakan untuk menilai sejauh mana pemahaman konsep yang diraih peserta didik. Asesmen digunakan hendak melihat kemampuan peserta didik dalam mengolah, mencerna dan memahami materi yang diuraikan guru. Mansur (2018) dalam penelitiannya menyatakan penilaian merupakan aktivitas yang dilakukan pada kegiatan proses pembelajaran, guru mendesain penilaian belajar siswa guna melihat peningkatannya. Asesmen memperoleh deskripsi kemahiran siswa yang menyeluruh. Sehingga, upaya pendidik dalam merangsang serta membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi sangat diperlukan. Jika seorang siswa yang sedang diamati, guru harus mampu mengetahui apakah siswa tersebut mengerti, bingung, tidak siap, dan sebagainya. Penilaian dibagi menjadi tiga kategori, tergantung pada tujuannya yaitu penilaian sebagai pembelajaran, penilaian untuk pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

Guru untuk melihat peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran yang tengah dilakukan dapat melakukan *Assessment for Learning* (penilaian untuk pembelajaran). *Assessment for learning* yaitu salah satu macam penilaian digunakan pada saat pengajaran yang memiliki peran mengamati (mengawasi), bisa melihat keinginan peserta didik dalam belajar sehari-hari dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik untuk guru ataupun untuk siswa, tujuan dari *AfL* itu sendiri yaitu menggali atau mendapatkan umpan balik (*feedback*), setelahnya hasil dari penelitian bisa dipergunakan untuk mengoreksi kegiatan belajar mengajar yang sudah atau yang sedang dilakukan (Maryanti, 2022).

Namun, pada pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik masih menggunakan asesmen tradisional yang berupa tes bahkan sering tidak menggunakan penilaian pada proses pembelajaran yang sedang atau sudah berlangsung. Seringkali pendidik menyepelekan terkait dengan penilaian untuk pembelajaran pada siswa. Bahkan guru pun masih menggunakan cara tradisional pada pelaksanaan kegiatan belajar, akibatnya peserta didik menjadi cepat jenuh dan kelas menjadi tidak menyenangkan. Jika dibandingkan dengan proses pembelajaran, penilaian konvensional ini lebih menekankan pada hasil belajar atau informasi, sedangkan kurikulum 2013 mengamanatkan agar para

pengajar memberikan tes yang mencakup unsur kognitif, psikomotorik, dan emosional (Maryanti, 2022). Sehingga hal itu pun menyebabkan pendidik tidak dapat melihat *feedback* (umpan balik) yang didapatkan oleh siswa terhadap pembelajaran. Termasuk dalam pembelajaran IPA, pendidik melakukan penilaian pembelajaran tidak sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiani (2022) yang dilakukan di SDN Panyaweuyan menjumpai kondisi tersebut sekadar melakukan penilaian melalui penggunaan kertas (*paperbased test*) yang dilakukan dengan metode tradisional dilaksanakan guru pada sekolah tersebut dan penilaian pun masih berada pada tahap LOTS. Penelitian yang dilakukan Yasa (2020) diperoleh informasi bahwa evaluasi pembelajaran yang digunakan di SDN Kesatrian 2 Malang juga memakai metode dengan *Paper Based Test (PBT)* atau tertulis. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rosnaeni (2021) mengatakan bahwa untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa, sangat penting untuk mengadopsi dan membangun model pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran abad ke-21.

Penilaian pembelajaran dapat menggunakan sebuah teknologi yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Teknologi merekomendasikan salah satu metode lain dalam melakukan aktivitas proses belajar, misalnya belajar mengajar yang berlandaskan *website*, pengajaran melalui *powerpoint*, pembelajaran interaktif secara *offline* atau *online* serta metode-metode lain yang dapat digunakan (Kurniawan, 2014). Sesuai dengan pendapat Ahmad (2020) mengatakan bahwa guru dapat menggunakan berbagai penilaian dan evaluasi hasil belajar secara online yang dilakukan dengan menggunakan media aplikasi yang tersambung dengan jaringan internet. Kuis, ujian online, proyek individu, dan jenis penilaian online lainnya dapat digunakan sebagai bagian dari proses penilaian.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu salah satu rumpun ilmu yang esensial untuk ditumbuhkan kepada peserta didik sebab dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, peserta didik dapat berkarakter sains dalam menyelesaikan permasalahan yang dijumpai dan menemukan solusi yang tepat

(Rusnadi, 2013). Pembelajaran IPA bertujuan untuk mendukung peserta didik mempelajari ide-ide ilmiah yang berhubungan dengan fenomena alam, dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, mampu membangun keterampilan, dan menciptakan pola pikir ilmiah peserta didik. Pengaruh guru sangat penting dalam kegiatan belajar karena pembelajaran sains dapat secara dramatis meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami topik dan menerapkan pengetahuan mereka pada situasi dunia nyata (Fatimah & Kartika, 2013). Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami sains dalam kegiatan proses pembelajaran karena sains berhubungan pada kehidupan sehari-hari serta lingkungannya. Salah satunya yaitu pada materi siklus air, meliputi proses siklus air, jenis-jenis siklus air dan kegiatan manusia yang mempengaruhi siklus air.

Penelitian dilakukan Juhaeni (2022) ditemukan permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran IPA yaitu kegiatan belajar yang mengarah kepada pendidik (*teacher centered*), tidak terdapat media pembelajaran yang diterapkan pada proses belajar, kurangnya antusias peserta didik saat melaksanakan penilaian tes tulis yang berupa essay dan pilihan ganda, serta siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA karena banyak yang harus dibaca dan dihafalkan. Selain itu, rendahnya tingkat motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh factor dan model pembelajaran yang tidak sesuai, terbatasnya daerah belajar, rendahnya kontribusi siswa ketika proses kegiatan belajar berlangsung (Lestari, 2018). Oleh sebab itu, seringkali siswa diberikan asesmen tidak sejalan pada kebutuhan serta kesesuaian dengan target yang direncanakan. Sehingga pendidik mesti menggunakan kreativitas guna membuat penilaian kegiatan pembelajaran dapat menarik bagi peserta didik.

Berlandaskan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Kertajaya 05, Rumpin, Kabupaten Bogor, proses penilaian yang digunakan masih tradisional yaitu dengan menuliskan soal-soal pada papan tulis yang kemudian ditulis ulang oleh siswa di dalam buku tugasnya masing-masing. Selain itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan memakai cara tradisional. Pendidik menjelaskan topik pelajaran yang setelahnya membagikan pertanyaan yang ada pada buku Tematik, salah satunya pada pembelajaran IPA. Sehingga siswa

tidak ikut terlibat aktif di dalam proses kegiatan belajar serta guru pun tidak mendapat *feedback* dari proses pembelajaran dan tidak mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai atau tidak.

Salah satu pelaksanaan *assessment for learning* dapat dilakukan menggunakan gamifikasi atau permainan digital. Pendapat Shute menyatakan bahwa belajar dengan melakukan dalam permainan (bukan hanya berlatih) dapat meningkatkan proses pembelajaran, berbagai jenis pembelajaran dapat diverifikasi dan diukur selama bermain, dan umpan balik selama bermain game dapat mendukung pembelajaran siswa (Trujillo, 2016). Hal itu menjadikan peserta didik menjadi antusias dalam melaksanakan kegiatan belajar, melalui *AfL* pendidik juga mampu mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilakukannya baik dari segi metode, model dan media pembelajaran yang digunakannya. Pembelajaran IPA materi siklus air menggunakan permainan dari *platform Genially*. Melalui platform *Genially* ini akan membuat siswa dalam proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Berbagai fitur tersedia antara lain template presentasi, infograsi, video, ePoster, CV, Kuis, Gamification, dan lain sebagainya.

Penelitian yang dilakukan oleh Legowo (2022) menyatakan bahwa gamifikasi dapat digunakan dalam proses peningkatan aspek kognitif, psikomotorik, sikap, iklim belajar dan sosial emosional. Selain itu gamifikasi mampu menciptakan aktivitas evaluasi yang menyenangkan dan membelajarkan. Begitu pula penelitian yang dilaksanakan oleh Enstein (2022) mengatakan jika game “PangKar” yaitu game ber-genre Board Game yang disesuaikan dari game ular tangga (Snake & Ladder) yang dibuat pada website *Genially* yang mendorong pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif serta menambah motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ulya (2021) penilaian pembelajaran berbantuan *game* edukasi yang diselaraskan pada keperluan peserta didik. Pemanfaatan *game* pada penilaian pembelajaran yang didesain dengan teratur dapat diterapkan pada kegiatan belajar yang mengasyikkan untuk siswa.

Permainan game merupakan program interaktif yang menawarkan *feedback* dengan bentuk nilai atau poin yang diperoleh sesudah memainkan

sejumlah permainan dan berisi aturan, tingkat kesulitan tertentu. Sehingga belajar dengan menggunakan game akan mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran. Selain itu, melalui permainan motivasi serta peserta didik dapat peningkatan pada hasil belajar (Susanti, 2021).

Kecenderungan tinggi untuk generasi milenial dalam memilih telepon seluler, mengakibatkan tingkat kecanduan terhadap gawai khususnya telepon seluler menjadi tak terkendali. Banyak sekali para remaja yang terlalu asyik menggunakan gawainya sehingga tidak mempedulikan lagi keadaan sekitar, khususnya kewajiban mereka sebagai pelajar. Hal ini menjadi berpengaruh yang signifikan terhadap sekolah, membawa manfaat dan kerugian dari konsekuensi yang tidak menguntungkan. Akses mudah ke internet dari ponsel pintar dapat membantu siswa belajar, tetapi juga dapat berdampak negatif pada karakter mereka. Guru harus memanfaatkan telepon pintar secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran (Warakusumah, 2022).

Berdasarkan penelitian dan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan atau gamifikasi dalam penilaian pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, permainan juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pemanfaatan *handphone* yang dimiliki oleh siswa juga bisa menjadikan pondasi bagi guru dalam menyediakan pembelajaran. Sehingga siswa tidak menggunakan *smartphone* untuk hal negatif, tetapi juga untuk mengakses pembelajaran. Sesuai dengan permasalahan yang terjadi sebagai pondasi guna melaksanakan kegiatan penelitian untuk mampu melatih pemahaman konsep siswa dan mengimplementasikan penilaian secara digital dalam proses penilaian dengan membuat *assessment for learning* dengan gamifikasi Genially. Sehingga, peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan *AfL* dengan Gamifikasi Genially Terintegrasi Model *Cooperative Learning* untuk Melatih Pemahaman Konsep Materi Siklus Air”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji kelayakan dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli perangkat pembelajaran terkait *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.3 Bagaimana respon dan tanggapan dari pengguna yaitu pendidik dan peserta didik terkait *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.4 Bagaimana hasil pencapaian pemahaman siswa setelah dilakukan proses pembelajaran melalui *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses pengembangan *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar.
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil pencapaian pemahaman siswa setelah dilakukan proses pembelajaran melalui *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar.
- 1.3.3 Untuk mengetahui respon dan tanggapan dari pengguna yaitu pendidik dan peserta didik terkait *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar.

1.3.4 Untuk mengetahui hasil uji kelayakan dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli perangkat pembelajaran terkait *Assessment for Learning* dengan gamifikasi Genially terintegrasi model *Cooperative Learning* pada materi siklus air di kelas V Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu untuk membagikan kegunaan yaitu:

##### **1.4.1 Secara Teoritis**

Pengembangan produk yang dihasilkan dalam penelitian mampu dijadikan sebagai pondasi dalam peningkatan dalam proses penilaian, mampu meningkatkan pemahaman dan dorongan belajar peserta didik di kelas V.

##### **1.4.2 Secara Praktis**

###### **1.4.2.1 Bagi Sekolah**

Diharapkan mampu sebagai objek rujukan pada saat melakukan proses *Assessment for Learning* dengan gamifikasi berbasis *website*.

###### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pemakaian *Assessment for Learning* dengan gamifikasi berbasis *website*, dapat mewujudkan kondisi yang menyenangkan untuk siswa, mampu menanamkan dorongan belajar untuk siswa, mampu meningkatkan pemahaman serta mampu memangkas pemakaian kertas.

###### **1.4.2.3 Bagi Peserta Didik**

Dapat membagikan pengalaman belajar yang terbaru khususnya pada proses penilaian, meningkatkan motivasi dan pengetahuan.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi penelitian ini yaitu tersusun atas V BAB, diantaranya.

Pada BAB I yang tersusun atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur rancangan skripsi. Landasan tersebut memahami isu-isu yang terkait dengan mengapa eksplorasi harus diselesaikan dan menggambarkan penemuan-penemuan yang dilakukan di

lapangan. Rumusan masalah memuat hal-hal yang berhubungan dengan isu-isu yang akan dibicarakan dalam ulasan ini sepenuhnya dimaksudkan untuk membatasi sejauh mana ruang lingkup penelitian yang dapat diselesaikan. Tujuan penelitian, yaitu tentukan hasil yang akan dicapai setelah penelitian dilaksanakan, memberikan garis besar keuntungan atau manfaat yang akan diperoleh baik secara teori maupun esensial. Struktur organisasi skripsi tersusun dari bab I sampai dengan bab V.

Pada BAB II, bagian ini menggambarkan kajian teori yang mendasari dan menyokong penelitian yang akan dilakukan. Penulisan pada bab ini bermaksud untuk meringankan peneliti dan menjamin penelitian yang dilaksanakan berlandaskan dengan mempertimbangkan teori dari para ahli atau spesialis.

Pada BAB III, bagian ini menjelaskan tentang metode dan desain penelitian yang akan digunakan. Bagian ini juga menjelaskan tempat dan subjek mengenai penelitian, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Pada BAB IV menggambarkan hasil penemuan dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan menyeluruh yang didasarkan pada rumusan masalah sebelumnya, mampu menanggapi semua pertanyaan pada perincian masalah sudah ditetapkan sebelumnya berlandaskan teori yang dipakai oleh para ahli serta penemuan diperoleh dalam penelitian.

Pada BAB V bagian terakhir dalam penyusunan skripsi yang membahas hasil akhir pada penelitian yang sudah dilaksanakan berupa simpulan, implikasi serta rekomendasi.