

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Abad ke-21 ditandai dengan abad keterbukaan atau globalisasi, artinya kehidupan manusia mengalami perubahan secara fundamental yang berbeda dengan tatanan kehidupan pada abad sebelumnya (Dedy et al., 2021). Dengan demikian, pendidikan di abad ke-21 harus senantiasa adaptif terhadap perubahan zaman. Terdapat penekanan baru pada peningkatan kualitas pendidikan, sehingga terjadinya perdebatan tentang pengetahuan dan keterampilan abad ke-21, maka untuk memecahkan masalah kompleks ini, pembelajar abad ke-21 harus mencerminkan pembelajar yang digital dan pemikir independen (Anagun, 2018). Pembelajaran abad ke-21 harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif yang diperlukan dan berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 diantaranya adalah keterampilan *communication*, *collaboration*, *critical thinking*, dan *creativity* (Edi Prihadi, 2018).

Sejalan dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, pendidikan saat ini sudah memasuki era *society 5.0*, era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri dan perkembangan teknologi dapat meminimalisir kesenjangan pada manusia. Era *society 5.0* menuntut kemampuan setiap orang menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan di masyarakat. Adapun keterampilan 4C yang dimaksud adalah *communication*, *collaboration*, *critical thinking*, dan *creativity and innovation* (Tarihoran et al., 2022). Pada UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) didirikan untuk menghasilkan siswa yang siap bekerja dalam bidang keahlian tertentu. Namun, keberadaan SMK masih perlu ditingkatkan, karena belum semua lulusan SMK dapat memenuhi tuntutan lapangan pekerjaan dengan spesialisnya (Wijaya et al., 2016). Kualitas siswa SMK masih perlu ditingkatkan dibebberapa keterampilan dasar, terutama keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi (Putra et al., 2020).

Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa abad ke-21 adalah keterampilan kolaborasi. Maka dari itu dalam situasi dan kondisi apapun kecakapan abad ke-21 perlu dihadirkan agar tercapainya lulusan yang berkualitas sehingga mampu bersaing sesuai tuntutan abad ke-21 ini (Oktaviani, 2022). Pencapaian keterampilan siswa abad ke-21 dapat dilakukan dengan memperbaharui kualitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, membantu siswa mengembangkan proyek atau masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membudayakan kreativitas dan inovasi dalam belajar, menggunakan media belajar yang tepat, mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata, memberdayakan metakognisi, dan mengembangkan pembelajaran *student centered* (Zubaidah, 2020). Dalam berkolaborasi, siswa dapat berdiskusi untuk menyampaikan ide, bertukar dengan sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan dapat berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan menyelesaikan masalah (Zubaidah, 2016). Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dapat berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa SMK yang dimungkinkan karena masih belum diterapkannya strategi dan model pembelajaran yang tepat (Sidi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pembelajaran teori dikelas pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung masih menggunakan metode ceramah. Hal ini ditandai dengan proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi guru, sementara siswa lebih pasif. Menurut pengakuan guru mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung metode ini masih dipertahankan karena kurangnya kemampuan guru memaksimalkan teknologi digital untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Permasalahan lainnya yang ditemukan peneliti adalah keterampilan kolaborasi siswa masih tergolong rendah. Kemampuan siswa dalam hal berkolaborasi dapat dilihat dari perilaku di dalam kelas, yaitu siswa mampu menerima kritik dari siswa lain tetapi belum optimal, siswa yang aktif dalam kelompok hanya 1 atau 2 orang saja, dan masih kesulitan dalam menemukan penyelesaian terkait masalah yang dipaparkan oleh guru di dalam tugas kelompok. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa masih ada beberapa hal yang tidak nampak

pada siswa kelas XII KGSP di SMK Negeri 5 Bandung dalam hal mengambil keputusan secara kesepakatan bersama, memahami perbedaan pandangan dari setiap individu, dan fleksibel dalam bekerjasama.

Proses pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital dirasa belum digunakan secara maksimal oleh guru. Tidak jarang pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher center*) dengan mengandalkan metode ceramah dan bersifat tekstual. Penerapan metode ceramah bukan berarti tidak boleh dilakukan. Namun, akan lebih baik jika dikombinasikan dengan metode lain, seperti memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet (Jayawardana, 2017). Saat ini guru dapat memanfaatkan teknologi pendidikan dengan menggunakan berbagai aplikasi atau *platform* sebagai media pembelajaran yang telah banyak tersedia serta dilengkapi beragam fitur, salah satunya fitur gamifikasi.

Gamifikasi telah diterapkan diberbagai domain beberapa tahun terakhir, salah satunya adalah dunia pendidikan, dimana elemen permainan digunakan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja para siswa (Pradana et al., 2018). Desain gamifikasi dengan berbantuan teknologi *e-learning* dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan untuk melatih kolaborasi siswa (Rahma et al., 2023). Dalam gamifikasi, penggunaan beberapa elemen *game design* dalam konteks *nongame* dapat berkontribusi pada pemain yang mengalami makna atau tujuan dalam permainan, seperti narasi atau kolaborasi (Maukar et al., 2022). Penggunaan gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif dapat membuat minat dan ketertarikan siswa lebih baik, dan membuat siswa juga lebih aktif (Li et al., 2013). Sangat disayangkan apabila guru tidak mampu membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, terutama ketika guru maupun siswa perlu belajar keterampilan baru untuk dapat mengambil bagian dalam kelas gamifikasi (Erenli, 2013).

Genially adalah *platform* digital yang dapat membantu pengguna untuk membuat semua jenis konten dengan metode *interactive visual communication*., sehingga pembelajaran tidak akan membosankan karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik dan beragam, diantaranya *presentations, infographics, gamification, interactive image, video, guide, training materials*, dan lain

Ninda Bundiani. 2023

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI MENGGUNAKAN GENIALLY DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PADA MATA PELAJARAN SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagainya. Penerapan *game Genially* memungkinkan peserta untuk meningkatkan konsentrasinya dan kemampuan untuk menggunakan kata-kata baru dan konstruksi tata bahasa dalam konteks (Cabrera-Solano, 2022). Maka pengembangan media pembelajaran menggunakan *Genially* dapat digunakan guru maupun siswa untuk mempermudah kegiatan pembelajaran (Ratniati & Harahap, 2022).

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka salah satu alternatif pembelajaran untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan kolaborasi adalah dengan menerapkan metode gamifikasi menggunakan *platform Genially*. Melalui *Genially*, guru sebagai pendidik diberikan kebebasan fasilitas untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang interaktif dengan cara penggunaannya yang sangat mudah. Sedangkan, siswa diberikan fasilitas multimedia pembelajaran yang mampu membuat siswa semangat, termotivasi untuk meningkatkan keterampilannya sebagai siswa abad ke-21. Dengan banyaknya fitur interaktif ini, dapat memaksimalkan pembelajaran di era digital saat ini.

Berdasarkan semua pernyataan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini mengambil judul **“Penerapan Metode Gamifikasi Menggunakan *Genially* Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pembelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP Di SMK Negeri 5 Bandung”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi yaitu:

1. Proses pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital dirasa belum digunakan secara maksimal oleh guru.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa tidak diberi kebebasan untuk mengekspresikan ide dan gagasannya yang bisa memudahkan dalam memahami pembelajaran.
3. Pemanfaatan teknologi dengan menggunakan *platform Genially* sebagai media pembelajaran belum digunakan oleh guru.

Ninda Bundiani, 2023

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI MENGGUNAKAN GENIALLY DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PADA MATA PELAJARAN SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Gamifikasi dapat membantu kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi gamifikasi masih kurang diminati dan dipahami oleh guru.
5. Rendahnya keterampilan siswa dalam berkolaborasi dalam belajar, mengakibatkan siswa pasif dan kurang bergairah mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok masalah, maka peneliti memberi batasan dalam masalah ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada salah satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu KD 3.17 dan KD 4.17 mengenai materi Prosedur Pemasangan Instalasi Pemadam Kebakaran.
2. Penelitian ini akan mengukur keterampilan kolaborasi dilihat dari perolehan skor pada lembar observasi, dan perolehan skor pada *self assessment*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
2. Bagaimana gambaran keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
3. Bagaimana penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.
2. Untuk mengetahui gambaran keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.
3. Untuk mengetahui penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dengan hasil penelitian ini, dapat menjadi bahan untuk menambah wawasan edukasi keilmuan dan dapat menjadi pengembangan pola pikir pengajar/sekolah dalam menentukan media pembelajaran dengan menggunakan metode Gamifikasi melalui penggunaan *Genially* yang dapat menciptakan suasana pembelajaran berlangsung aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa

Melalui penerapan metode gamifikasi menggunakan *Genially* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi yang mencerminkan keterampilan siswa abad ke-21 pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung, sehingga pembelajaran dapat berlangsung aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

- b. Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode Gamifikasi menggunakan *Genially* untuk menciptakan

Ninda Bundiani, 2023

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI MENGGUNAKAN GENIALLY DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PADA MATA PELAJARAN SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

suasana pembelajaran lebih variatif, dan dipakai sebagai alternatif guru untuk meningkatkan mutu pengajaran, sehingga keterampilan profesionalisme guru semakin meningkat.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas serta mutu sekolah, dan sebagai bahan informasi bahwa penerapan metode Gamifikasi menggunakan *Genially* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa abad ke-21 pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung.

d. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan dalam mengajar, sehingga ketika kelak menjadi seorang guru sudah mampu menjadi guru yang kompeten dalam menjalankan tugas dan kewajibannya dengan profesional.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dimaksudkan untuk mempermudah penulisan dan penyusunan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi teori dasar atau pembahasan literatur mengenai gamifikasi, *Genially*, Keterampilan kolaborasi, dan mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Selain itu, terdapat penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian (uji validitas dan uji reliabilitas), serta analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Ninda Bundiani. 2023

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI MENGGUNAKAN GENIALLY DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PADA MATA PELAJARAN SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berisi mengenai pembahasan berupa analisis data deskriptif yang ditemukan peneliti selama penelitian, kemudian dibahas secara rinci dan menyeluruh sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Data yang diperoleh peneliti merupakan data berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian.