

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki urgensi yang sangat penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Kualitas pendidikan yang baik dapat membuka jalan dalam membangun kemajuan suatu negara. Tujuan pendidikan yaitu upaya untuk mengubah atau mengembangkan tingkah laku seseorang untuk memperoleh kemampuan yang diharapkan berdasarkan dari tujuan masing-masing individu. Sekolah merupakan suatu lembaga yang menjadi wadah bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dengan melalui proses pengalaman belajar yang dilakukan (Halim & Rahma, 2020). Pengalaman belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang baik yang dapat mendukung keberhasilan suatu pembelajaran.

Lingkungan belajar di kelas yang inovatif dapat mendukung pengalaman pembelajaran yang efektif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di salah satu perguruan tinggi di Italia dengan peneliti Enrica Pesare, dkk., menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode gamifikasi menjadi salah satu solusi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkannya metode gamifikasi menunjukkan hanya terdapat 10% peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan 65% peserta didik yang memiliki motivasi sedang. Namun, setelah diterapkannya metode gamifikasi terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan hasil sekitar 82% peserta didik menunjukkan memiliki tingkat motivasi yang tinggi dan 18% lainnya menunjukkan tingkat motivasi yang sedang (Pesare et al., 2016). Dengan hasil tersebut dapat dilihat bahwa dengan menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran di kelas dapat sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Didukung oleh penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan di Universitas Mataram penerapan metode gamifikasi ini cukup efektif untuk dapat

meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Perolehan nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya metode gamifikasi ini memperoleh nilai rata-rata 64,13 sebelum diterapkan metode gamifikasi, dan nilai rata-rata 83,56 setelah diterapkannya metode gamifikasi. Dan untuk hasil motivasi belajar peserta didik terdapat peningkatan dengan persentase 70,02 % sebelum penerapan metode gamifikasi dan 85,33% setelah penerapan metode gamifikasi (Yulis Tyaningsih et al., 2022a). Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode gamifikasi ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Kondisi pendidikan di Indonesia, berdasarkan laporan dari UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) pada tahun 2022, menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia berada pada peringkat ke-64 dari 120 negara di dunia, Sementara Perkembangan Pendidikan Indonesia menempati peringkat ke-57 dari 115 negara pada tahun 2015. Jika dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya, seperti Singapura yang memiliki peringkat ke-11, kualitas pendidikan Indonesia masih sangat tertinggal (Safitri et al., 2022). Pendidikan yang berkualitas tinggi dan inovatif akan mendorong kreativitas terutama pada generasi muda. yang mana mereka para generasi muda ini menjadi aset suatu bangsa karena yang akan melanjutkan kemajuan suatu bangsa.

Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” (Desi Pristiwanti, 2022). Pendidikan memiliki urgensi yang sangat penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Kualitas pendidikan yang baik dapat membuka jalan dalam membangun dan kemajuan suatu negara. Namun

tidak dapat dipungkiri pendidikan tidak luput dari berbagai permasalahan. Masalah pendidikan yang sering kali dihadapi yaitu dapat ditimbulkan dari komponen suatu sistem pendidikan, seperti permasalahan kurikulum hingga permasalahan ketidakmerataannya penyelenggaraan pendidikan di Indonesia (Kurniawati, 2022).

Pendidikan pada umumnya bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa, baik potensi pada aspek kognitif, afektif ataupun psikomotor. Menurut penjelasan pasal 15 pada UU Nomor 20 tahun 2003, Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal dimana lulusannya dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja dan memiliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja (Wisnu D. Yudianto, 2014). Terdapat berbagai macam jurusan yang tersedia di lingkup Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) salah satu diantaranya yaitu jurusan Kuliner. Jurusan Kuliner di SMKN 15 Bandung ini menjadi salah satu jurusan yang banyak diminati dari beberapa jurusan yang tersedia di SMKN 15 Bandung diantaranya terdapat jurusan lainnya yaitu Perhotelan, Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Pekerja Sosial. Jurusan kuliner ini menjadi fokus utama dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Sistem pendidikan pada jenjang SMK khususnya pada jurusan Kuliner ini berfokus pada keterampilan praktis yang diperlukan karena diharapkan siswa lulusan SMK ini mampu bekerja di industri dengan keterampilan dan pengetahuan yang baik. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di Jurusan Kuliner ini yaitu mata pelajaran Tata Hidang. Mata pelajaran Tata Hidang ini memiliki cakupan Capaian Pembelajaran (CPL) yang cukup banyak. Untuk dapat mencapai hasil lulusan yang diharapkan tentunya perlu adanya kerja sama dari berbagai pihak yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran agar Capaian Pembelajaran (CPL) dapat terlaksana dengan baik.

Faktor yang dapat menunjang keberhasilan pelaksanaan suatu pembelajaran itu diantaranya sistem kurikulum yang ajeg, sarana dan prasarana yang memadai, lingkungan yang mendukung, kualitas guru yang baik, serta

kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah membelajarkan siswa. Oleh sebab itu, kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian guru tidak lagi berperan sebagai sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai pembimbing dan fasilitator agar siswa mau dan mampu belajar (Partono, 2020). Maka disinilah peran guru penting dalam menciptakan situasi kelas yang menyenangkan agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan dapat diterima oleh siswa. Salah satu ciri pembelajaran berjalan dengan baik diantaranya yaitu pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

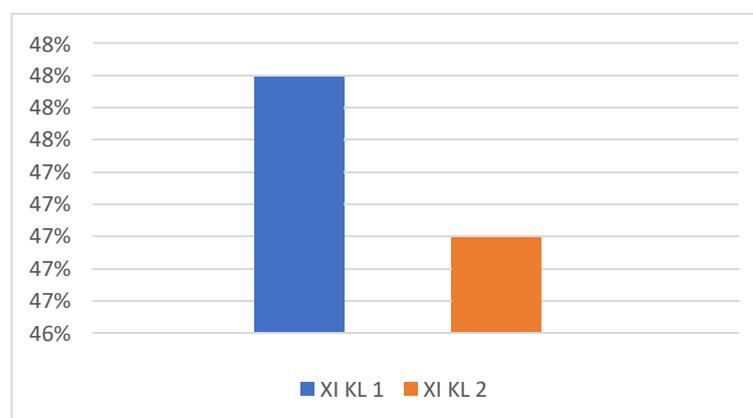
Metode adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Penggunaan metode yang tepat dapat membantu mengefektifkan dan mengefisienkan pembelajaran agar dapat tercapai. Metode pembelajaran yang digunakan sangatlah berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. Pasalnya proses pembelajaran adalah kegiatan yang berniali edukatif, dimana terjadi interaksi antara siswa dan guru. Interaksi dalam proses kegiatan pembelajaran bernilai edukatif dikarenakan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah disusun sebelumnya, tujuan tersebut mengharapakan siswa dapat memahami dan mengerti materi yang disampaikan (Kurniawati, 2022). Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, guru yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas perlu menerapkan metode yang kreatif dan inovatif guna menarik perhatian siswa dan dapat menjadi faktor meningkatnya motivasi siswa dalam belajar di kelas yang kemudian dapat mencapai hasil pembelajaran sesuai harapan.

Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Tidak semangatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat menjadi penghambat siswa dalam berkembang dan sulit untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Motivasi belajar siswa merupakan faktor kunci dalam menentukan sejauh mana siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran dan seberapa baik mereka akan menyerap

materi pelajaran. Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat siswa dalam belajar.

*“Most of the vocational high schools in Taiwan are regarded as belonging to the low-ability students, and lots of the students in the vocational high schools have low learning motivation. Most of them do not think they have the ability to learn; in other words, they have low motivation in learning.”* (Chiang & Lee, 2016) berdasarkan penelitian yang dilakukan di Taiwan, dapat dilihat bahwa permasalahan mengenai motivasi belajar siswa tidak hanya terjadi di Indonesia, melainkan juga terjadi di Taiwan. Pada penelitian tersebut juga menjelaskan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa yaitu dikarenakan siswa terbiasa menerima pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional yang dimana pembelajaran masih berpusat pada guru. Salah satu solusi yang diberikan berdasarkan penelitian tersebut dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara pemilihan metode pembelajaran dikelas yang lebih bervariasi. Dengan pemilihan metode pembelajaran yang bervariasi yang dapat melibatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Berdasarkan hasil penilaian keaktifan siswa pada kelas XI jurusan Kuliner di SMK Negeri 15 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, terdapat pada kelas XI Kuliner 1 dan XI Kuliner 2 tingkat keaktifan siswa mengikuti pembelajaran di kelas masih cukup rendah yaitu dengan persentase keaktifan masih di bawah 50%. Peserta didik yang aktif pada kelas XI Kuliner 1 berjumlah 16 dari 33 siswa dan siswa yang aktif pada kelas XI Kuliner 2 berjumlah 16 dari 34 siswa dengan persentase sebagai berikut.



*Sumber : Data Peneliti, (2024)*

Pada kenyataannya kondisi semangat belajar peserta didik berdasarkan hasil observasi tersebut masih cukup rendah. Perlu adanya peningkatan motivasi belajar siswa di kelas agar peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan semangat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Terlebih pada pembelajaran yang sifatnya banyak teori yang harus disampaikan sehingga hal ini dapat membuat kecenderungan pembelajaran menjadimonoton. Berdasarkan hasil pengamatan observasi peneliti di SMK Negeri 15 Bandung menunjukkan bahwa siswa mengalami kejenuhan. Hal ini terlihat dari kondisi siswa ketika belajar di kelas sering tidak kondusif, malas, asyik dengandirinya sendiri, sering mengantuk, dan lain sebagainya yang membuat penghambat siswa dalam menenima materi pelajaran dengan baik. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat disebabkan karena ketidaksesuaian guru dalam menentukan metode pembelajaran yang digunakan di kelas. Pada penelitian inimenawarkan metode pembelajaran yang inovatif dengan teknik gamifikasi yangdiharapkan menjadi salah satu solusi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran teknik gamifikasi cerdas cermat ini diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebihmenyenangkan sehingga dapat mengatasi kejenuhan siswa ketika belajar di kelas sehingga guru dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa danmembantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, penelitian mengenai “Penerapan Metode Pembelajaran Teknik Gamifikasi Cerdas Cermat Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada MataPelajaran Tata Hidang Di SMKN 15 Bandung” perlu dilaksanakan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champions* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 11 jurusan Kuliner mata pelajaran Tata Hidang di SMKN 15 Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum diterapkan metode pembelajaran *clash of champions* pada mata pelajaran Tata Hidang kelas 11 jurusan Kuliner di SMKN 15 Bandung?

3. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *clash of champions* pada mata pelajaran Tata Hidang dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 11 jurusan Kuliner di SMKN 15 Bandung?
4. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah menerapkan metode pembelajaran *clash of champions* pada mata pelajaran Tata Hidang dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 11 jurusan Kuliner di SMKN 15 Bandung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan metode pembelajaran gamifikasi *clash of champions* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 11 jurusan Kuliner mata pelajaran Tata Hidang di SMKN 15 Bandung.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diterapkan metode pembelajaran *clash of champions* pada mata pelajaran Tata Hidang kelas 11 jurusan Kuliner di SMKN 15 Bandung.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sesudah diterapkan metode pembelajaran *clash of champions* pada mata pelajaran Tata Hidang dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 11 jurusan Kuliner di SMKN 15 Bandung.
4. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *clash of champions* pada mata pelajaran Tata Hidang dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 11 jurusan Kuliner di SMKN 15 Bandung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan penelitian yang serupa bagi masyarakat khususnya di bidang pendidikan mengenai penerapan metode

pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerdas cermat dalam upaya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Sekolah**

Sebagai bentuk masukan atau dedikasi untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya yaitu melalui kegiatan pembelajaran di kelas SMK Negeri 15 Bandung dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran cerdas cermat.

##### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi guru untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dengan pengembangan model pembelajaran yang inovatif.

##### **3. Bagi Siswa**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dapat meningkat dan mudah dalam memahami materi pelajaran yang dikemas dengan metode pembelajaran yang lebih menarik.

#### **1.5 Struktur Penelitian**

Universitas Pendidikan Indonesia memiliki struktur penulisan yang telah ditetapkan sebagai acuan dalam penulisan karya ilmiah termasuk dalam penulisan skripsi yang disesuaikan dengan lingkup bidang disiplin ilmu yang ada. Sistematika penulisan skripsi meliputi unsur-unsur sebagai berikut:

##### **1. BAB I Pendahuluan**

Pembahasan pada BAB I ini berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

## 2. BAB II Kajian Teori

BAB II ini berisi penjelasan mengenai konsep dan teori yang dibahas, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan, dan kerangka berpikir.

## 3. BAB III Metode Penelitian

Pembahasan pada BAB III ini memaparkan mengenai rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Pembahasannya terdiri dari desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

## 4. BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Pada BAB IV ini berisi mengenai hasil temuan penelitian dari data yang diperoleh kemudian data dianalisis dan diolah guna untuk menjawab pertanyaan dari penelitian yang dilakukan.

## 5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

BAB V ini menyajikan ringkasan dari hasil penelitian yang diperoleh serta memberikan saran untuk pengembangan dimasa mendatang.