

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar siswa di berbagai sekolah masih menjadi tantangan yang nyata dalam dunia pendidikan. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya tingkat keterlibatan siswa secara perilaku dalam proses pembelajaran. Keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*) menggambarkan sejauh mana siswa ikut serta secara aktif dalam aktivitas belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, membuat catatan, mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas tepat waktu. Rendahnya keterlibatan ini sering kali menurunkan motivasi belajar dan berdampak langsung pada capaian akademik siswa. Apabila guru tidak memanfaatkan teknologi sebagai media inovasi pembelajaran, serta ketika media yang digunakan tidak menarik minat siswa, hasil belajar berpotensi terus menurun (Jatawitika dkk., 2024).

Kondisi ini mengakibatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan belajar siswa masa kini. Menurut penjelasan Hidayati et al. (2022) salah satu penyebab utama dari rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa adalah metode pengajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Pendekatan pembelajaran yang terlalu kaku dan tidak inovatif membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga semangat dan minat untuk belajar menjadi menurun. Guru yang tidak menggunakan ragam dalam metode mengajar cenderung membuat siswa kehilangan dalam hal minat belajarnya yang berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang bisa mendorong keinginan belajar siswa adalah dengan adanya dorongan kuat dari dalam diri serta kegiatan pembelajaran yang mampu menarik minat mereka, sehingga siswa terdorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Hal tersebut didukung dengan tersedianya fasilitas yang memadai, lingkungan yang kondusif, serta model pembelajaran yang mendukung. Upaya dalam meningkatkan keterlibatan yang aktif dari siswa, diperlukan cara yang

inovatif dan efektif. Sebagaimana dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sistem Pendidikan nasional dirancang untuk memenuhi tuntutan perubahan zaman yang berkembang seiring berjalannya waktu. Hal ini mendorong inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi, pendekatan kreatif, dan pendekatan yang relevan untuk menangani tantang masa kini dan masa depan.

Student enggament atau keterlibatan siswa dapat diukur berdasarkan indikator, yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement* dan *cognitive engagement*. *Behavioral engagement* menjadi fokus utama dalam penelitian ini karena aspek ini lebih mudah diamati dan diukur secara langsung dalam proses pembelajaran. Indikator keterlibatan perilaku meliputi partisipasi aktif dalam diskusi kelas, kehadiran secara konsisten, penyelesaian tugas secara tepat waktu, antusiasme terhadap pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menjelaskan materi yang telah dipelajari. Keterlibatan ini merupakan cerminan dari motivasi belajar siswa yang merupakan faktor kunci dalam keberhasilan akademik. Rendahnya keterlibatan perilaku siswa umumnya berasal dari lemahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa. Motivasi dalam belajar adalah suatu dorongan atau usaha yang berasal dari berbagai sumber, dari dalam diri seorang siswa maupun lingkungan luar, tujuannya untuk mendorong perubahan perilaku dalam proses pembelajaran. dorongan tersebut memiliki peran sebagai salah satu bagian yang penting dalam menentukan tingkat keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam belajar (Nurrindar & Wahjudi, 2021). Keterlibatan dan motivasi adalah faktor yang penting untuk menghasilkan peningkatan belajar siswa di kelas. Salah satu masalah yang diteliti oleh peneliti terdahulu yaitu menjelaskan bahwa terjadinya penurunan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa yang cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, berdampak pada hasil belajar yang

dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 (Ramli, Anggraeni, & Nurhidayah, 2024).

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan Program Penguatan Pengalaman Profesional Kependidikan (P3K) pada bulan September hingga Desember 2024, ditemukan bahwa permasalahan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih menjadi isu yang menonjol di SMKN 1 Purwakarta. Keterlibatan perilaku, seperti partisipasi aktif, perhatian terhadap materi, serta keikutsertaan dalam diskusi kelas, cenderung rendah. Hal ini salah satunya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berfokus pada guru atau *teacher-centered*, di mana metode ceramah mendominasi dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, terlihat dari kecenderungan mereka melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran dan minimnya interaksi selama proses belajar berlangsung.

Permasalahan ini diperlukan adanya pembaruan dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Di era digital seperti saat ini, transisi dari sistem pendidikan konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah keharusan. Guru dituntut bukan hanya mampu menguasai teknologi, namun juga mampu menginovasikan pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa abad 21. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian oleh Fadhilah (2023) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam model pembelajaran modern dapat mendorong keterlibatan siswa, terutama dalam aspek perilaku. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Game-based learning atau pembelajaran gamifikasi merupakan inovasi Pendidikan yang memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, *reward*, dan kompetisi. Pemanfaatan komponen dan mekanisme permainan dalam pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa (Susanti,

2021). Elemen-elemen tersebut dirancang untuk memotivasi siswa agar aktif dalam proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Strategi ini dapat diimplementasikan dalam kelas melalui berbagai media dan pendekatan, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game*, sistem poin, *leaderboard*, atau permainan edukatif yang sesuai dengan materi ajar (Srimuliyani, 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wardana dan Sagoro Murti (2019), menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam beberapa aspek pembelajaran pada siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat sebesar 14,31%, yang menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami kenaikan dengan persentase sebesar 9,22%, mencerminkan semangat dan dorongan siswa yang lebih tinggi untuk memahami materi pelajaran. Tidak hanya itu, hasil belajar siswa pun meningkat dengan persentase tertinggi, yaitu mencapai 27,13%, yang menunjukkan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara signifikan. Penelitian lain oleh Nurmelati (2022) juga mendukung hal tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media gamifikasi meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Teknik Bisnis Sepeda Motor 2 (TBSM) SMKN 1 Purwasari sebesar 10,15%.

Menurut Sailer & Homner (2020) menyebutkan bahwa gamifikasi tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, namun juga berkontribusi secara signifikan pada keterampilan dan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian lainnya dari Srimuliyani (2023) menyebutkan bahwa peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa serta adanya motivasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode gamifikasi dan mencapai hasil belajar siswa yang optimal.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam aspek perilaku, masih menjadi persoalan yang perlu ditangani secara serius. Maka dari itu, peneliti

tertarik untuk melakukan studi yang berfokus pada peningkatan keterlibatan perilaku siswa melalui penerapan strategi *game-based learning*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *Quasi Experiment*, di mana sampel terdiri dari 72 siswa dari 2 kelas yang berbeda, yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas kontrol (n=36) merupakan kelas dengan pembelajaran secara konvensional dan kelas eksperimen (n=36) merupakan kelas dengan perlakuan pembelajaran *game-based learning*. Dengan demikian, penelitian ini diberi judul “Optimalisasi *Game-Based Learning* Strategi Untuk Meningkatkan *Behavioral Engagement* Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, maka dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan dalam *students' behavioral engagement* antara kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan model *Game-Based Learning*?
2. Apakah model pembelajaran *game-based learning* berpengaruh terhadap *students' behavioral engagement*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, diperlukan pembatasan masalah agar tidak menyimpang dari topik yang diambil. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diberi batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Purwakarta. Pemilihan SMK Negeri 1 Purwakarta sebagai tempat penelitian yaitu adanya permasalahan yang ditemukan pada saat peneliti melakukan pengajaran pada Program Penguatan Pengalaman Profesional Kependidikan (P3K) pada bulan September hingga Desember 2024. Berdasarkan pengalaman tersebut, ditemukan permasalahan berupa rendahnya keterlibatan perilaku siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Rendahnya keterlibatan

perilaku ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, rendahnya kedisiplinan dalam mengerjakan tugas, dan minimnya perhatian siswa terhadap instruksi guru.

2. Penelitian ini berfokus pada mata Pelajaran Informatika.
3. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol pada penelitian ini yaitu model pembelajaran konvensional. Model ini dipilih sebagai perbandingan dari model *Game-Based Learning*.
4. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu model *Game-Based Learning*. Model pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan pada penelitian ini.
5. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT).
6. *Platform* yang digunakan di kelas eksperimen dalam penelitian yaitu Nearpod dan Kahoot!.

1.4 Tujuan Penelitian

Setelah melakukan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dibuat, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menilai perbedaan *students' behavioral engagement* antara kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Game-Based Learning*.
2. Menilai pengaruh *Game-Based Learning* terhadap *students' behavioral engagement*.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian tentunya diharapkan memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman ilmiah yang sudah ada, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning*.

Temuan dari penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi dan pijakan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Diharapkan dapat menambah pemahaman ilmiah dan wawasan terutama implementasi dalam model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL).

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu melengkapi rujukan dalam penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* untuk mata Pelajaran Informatika untuk meningkatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar melalui pendekatan *game-based learning*, sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran meningkat.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan menjadi dasar dalam merancang kebijakan yang mampu meningkatkan kualitas pengajaran dasar kejuruan di sekolah.

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menyampaikan pandangan baru terhadap potensi dan juga manfaat penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada keterlibatan perilaku siswa.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu penerapan strategi pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) untuk meningkatkan *behavioral engagement* siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Materi yang disampaikan mencakup pembuatan file presentasi yang informatif dan kreatif, pengeditan foto dan poster, pembuatan video personal branding, serta produksi film pendek. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TJKT 1 dan X TJKT 3 di SMK Negeri 1

Purwakarta sebagai peserta pembelajaran, serta guru mata pelajaran Informatika sebagai fasilitator dan pihak yang memberi evaluasi terhadap keterlibatan siswa. Penelitian dilakukan di lingkungan sekolah tersebut dalam enam kali pertemuan pembelajaran. Pengukuran behavioral engagement siswa dilakukan melalui angket yang disusun berdasarkan indikator keterlibatan perilaku dalam instrumen *Student Engagement Instrument* (SEI), kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji hipotesis.