

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang pesat membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi berkembang. Guru sebagai pendidik perlu berperan tidak hanya untuk memberikan informasi kepada siswa, namun perlu juga untuk memahami siswa dengan perbedaan yang ada pada diri mereka (Abdullah, 2016). Maka dari itu, guru perlu memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan juga efektif terutama setelah adanya wabah pandemi yang mengharuskan siswa untuk melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

Pembelajaran daring tidaklah selalu memunculkan efek yang positif. Akibat sistem pengawasan guru yang kurang, muncul lebih banyak perilaku menyimpang siswa (Mahrani, Ritonga, Hasibuan, & Harahap, 2020). Atensi siswa terhadap pembelajaran semakin berkurang. Akibatnya, siswa melakukan kecurangan dalam keikutsertaan pembelajaran dengan berbagai alasan seperti keterbatasan paket internet dan hal tersebut mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran (Mahrani, *et al.*, 2020). Perilaku siswa tersebut terjadi karena siswa, terutama untuk tingkat pendidikan dasar dan dini, belum handal untuk secara mandiri mengendalikan kejiwaan dan perilaku mereka (Fauziah, Ernita, Octavia, & Dwiyaniti, 2020). Dengan terjadinya hal tersebut, maka motivasi siswa dapat berkurang dan mempengaruhi hasil pencapaian mereka (Tampubolon, Sumarni, & Utomo, 2021).

Selain itu, efek samping pembelajaran daring yang lain adalah dapat membuat siswa berada pada fase prokrastinasi akademik (Handoyo, Afiati, Khairun, & Prabowo, 2021). Prokrastinasi akademik merupakan penundaan tugas dan dapat terjadi akibat beberapa faktor; *self-control*, regulasi diri, keyakinan irasional, dan efikasi diri yang rendah (Handoyo *et al.*, 2021). Menurut Grund dan Fries (2018), prokrastinasi bukanlah suatu hal yang irasional, tetapi terjadi karena seseorang harus menjalani suatu hal atau sebuah tujuan yang tidak sejalan dengan kebutuhan dasar serta nilai dasar mereka. Motivasi belajar siswa berbanding terbalik dengan prokrastinasi akademik, semakin tinggi motivasi siswa maka semakin rendah prokrastinasi akademik yang terjadi (Fidrayani & Aulia, 2021).

Prokrastinasi akademik terus menjadi sehingga ditakutkan akan adanya *learning loss*. Masalah ini terlihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Pier, Christian, Tymeson, dan Meyer (2021) bahwa siswa kelas 4, 5, 6, 7, dan 8 di California pada tahun 2020-2021 memiliki keterlambatan peningkatan pengetahuan dalam pembelajaran. Sementara itu di Indonesia, hasil penelitian Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (2021) yang mengambil data sampel 3.391 siswa sekolah dasar dari 7 kabupaten/kota di 4 provinsi dengan rentang waktu Januari 2020 hingga April 2021, menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 membuat *learning loss* literasi dan numerasi yang signifikan. Untuk mencegah hal tersebut, maka diterapkanlah pembelajaran secara *hybrid* atau *blended learning*.

Model pembelajaran *blended* adalah model yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online (Farkhatun, 2021). Model pembelajaran *hybrid* atau *blended* ini mengkombinasikan pembelajaran yang dilakukan secara tradisional di kelas dengan pembelajaran jarak jauh (*online*) dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Ramdhani, Suharta, & Sudiarta, 2020). Pada umumnya, pembelajaran yang dilakukan pada model pembelajaran *blended* dimulai dengan peran pengajar yang lebih dominan dan apabila telah berjalan dengan baik, maka akan diubah pada peran siswa yang dominan atau *student centered learning* (Makhin, 2021). Untuk memudahkan pembelajaran dengan model *blended learning*, maka digunakanlah *Learning Management System* (LMS).

Learning Management System (LMS) dapat menjadi salah satu alternatif agar pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran tersebut. LMS merupakan suatu media yang penting demi mengefektifkan pembelajaran dan membantu meringankan beban guru maupun siswa (Wicaksono & Kusuma, 2021) terutama sebagai media pembelajaran. Siswa dapat melihat ketersediaan materi dan tugas, objektif dari tugas dan materi tersebut, dan mengerjakannya sembari bermain.

Seorang guru perlu mengetahui, memahami, dan mengembangkan beragam LMS agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga bermakna. Selain secara daring (dalam jaringan), akan lebih baik apabila LMS pun dapat digunakan ketika luring (luar jaringan). Penggunaan LMS yang baik dapat dilakukan oleh guru untuk menyimpan dan mengolektifkan materi yang akan

diberikan pada siswa, sehingga siswa akan lebih mudah untuk mempelajarinya kembali. Namun, kebanyakan guru hanya memilih LMS yang sangat sederhana. LMS yang sering digunakan adalah *Zoom*, *Moodle*, dan *Google Classroom* (Wicaksono & Kusuma, 2021) tanpa mementingkan menarik atau tidaknya LMS yang digunakan tersebut bagi siswa. LMS yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama LMS yang telah melalui gamifikasi sehingga siswa dapat belajar dan juga bermain.

Salah satu LMS yang telah melalui tahap gamifikasi adalah *Classcraft*. Dengan *Classcraft*, siswa dapat bermain *Roleplaying Game* sekaligus belajar dan melakukan tugas untuk mendapatkan *reward* pada pembelajaran tersebut (Rivera-Trigueros & Sánchez-Pérez, 2020). Guru dapat membuat sebuah cerita dan mengaitkannya dengan pembelajaran. Bahasa utama dari LMS tersebut adalah Bahasa Inggris. Dari mulai *tutorial* hingga penggunaannya, bahasa yang digunakan adalah Bahasa Inggris. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan pertama LMS *Classcraft* lebih dianjurkan untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Akan tetapi, *Classcraft* ini jarang sekali digunakan untuk tingkat SD di Indonesia, meskipun karakteristik anak SD adalah senang bermain. Hal ini dapat diketahui dari minimnya penelitian yang mengkaji mengenai penggunaan LMS *Classcraft* di jenjang sekolah dasar di Indonesia. Maka dari itu, untuk mengetahui positif atau tidaknya penggunaann LMS *Classcraft* tersebut, respon siswa penting untuk dianalisis. Respon siswa merupakan suatu tanggapan berdasarkan perasaan peserta didik akibat timbulnya sebuah perilaku dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa nyaman atau senang terhadap apa yang diberikan pendidik (Arwan, 2021).

Berdasarkan hasil observasi, SD Tunas Unggul Global Interactive School menggunakan *Google Classroom* dan *Google Family* sebagai LMS utama dalam pembelajaran. *Classcraft* bekerja sama dengan *Google Classroom* sehingga akan lebih mudah untuk menghubungkan siswa dari *Google Classroom* ke *Classcraft*. Beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji mengenai penerapan LMS *Classcraft* dalam konteks pembelajaran telah dilakukan. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Amalia (2021) dengan penelitian di jenjang Madrasah Aliyah (MA) di Indonesia mengenai proses perencanaan pemanfaatan media *Classcraft*, Rivera-

Trigueros dan Sánchez-Pérez (2020) dengan penelitian di jenjang pendidikan tinggi di Spanyol mengenai implementasi *Classcraft* sebagai sumber untuk *English-Medium Instruction (EMI)*, Sipone, Abella-Garcia, Rojo, dan dell'Olio (2021) dengan penelitian di jenjang sekolah dasar di Spanyol mengenai penggunaan *Classcraft* untuk meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan dalam mobilitas berkelanjutan, Susila (2020) dengan penelitian di jenjang pendidikan tinggi di Indonesia mengenai pemanfaatan *Classcraft* terhadap peningkatan perilaku baik siswa, dan Ying dan Surat (2021) dengan penelitian di jenjang sekolah dasar di Malaysia mengenai efektivitas *Classcraft* terhadap motivasi dan prestasi akademik.

Sehubungan dengan hal tersebut, dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penelitian di luar negeri serta jenjang SMA/MA dan jenjang pendidikan atas. Maka dari itu, peneliti memilih judul “Analisis Respon Siswa terhadap *Learning Management System (LMS) Classcraft* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V Sekolah Dasar” untuk mengetahui respon siswa terhadap pemanfaatan *LMS Classcraft* dalam jenjang sekolah dasar di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa antusias dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah respon siswa kelas V SD pada dimensi kognitif terhadap *LMS Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
2. Bagaimanakah respon siswa kelas V SD pada dimensi afektif terhadap *LMS Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
3. Bagaimanakah respon siswa kelas V SD pada dimensi konatif terhadap *LMS Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian hanya berfokus pada respon siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan konatif untuk jenjang kelas V sekolah dasar.
2. Penelitian hanya memakai konten Bahasa Inggris dengan materi “*Healthy Choices*”.

3. Penelitian hanya dilakukan di SD Tunas Unggul dengan responden kelas V SD.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui respon siswa kelas V SD pada dimensi kognitif terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Mengetahui respon siswa kelas V SD pada dimensi afektif terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
3. Mengetahui respon siswa kelas V SD pada dimensi konatif terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu turut berkontribusi dalam kajian atau teori yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terutama menggunakan *Classcraft*. Penelitian ini pun diharapkan dapat memberikan alternatif data ketika dilakukannya kajian lanjutan atau penulisan karya ilmiah tentang penggunaan *Classcraft*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran agar dapat memudahkan dan menambah ilmu pengetahuan yang baru.
- b. Bagi guru, penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk memilih LMS yang menarik dan meningkatkan kreatifitas guru dalam melakukan pembelajaran di kelas.
- c. Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan dan pengetahuan umum tentang salah satu LMS gamifikasi yang dapat diterapkan di SD, SMP, maupun SMA yaitu *Classcraft*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini berpedoman pada pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019. Penulisan skripsi terdiri dari lima bab utama, yaitu:

1. BAB I Pendahuluan

Peneliti membahas tentang latar belakang penelitian respon siswa terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Peneliti membahas tentang teori yang relevan dengan penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, posisi teoritis yaitu kerangka berpikir yang berkaitan dengan penelitian respon siswa terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD.

3. BAB III Metodologi Penelitian

Peneliti membahas tentang desain metode penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan isu etik yang berkaitan dengan penelitian respon siswa terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD.

4. BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Peneliti membahas tentang hasil penelitian yang dilakukan, analisis data, hasil temuan ketika penelitian, dan pembahasan data penelitian secara deskriptif terkait penelitian respon siswa terhadap LMS *Classcraft* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD.

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Peneliti membahas penafsiran kesimpulan dan pemaknaan peneliti terhadap penelitian yang dilakukan, implikasi, serta rekomendasi untuk pihak-pihak yang dianggap dapat membuat penelitian menjadi lebih bermanfaat.