

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

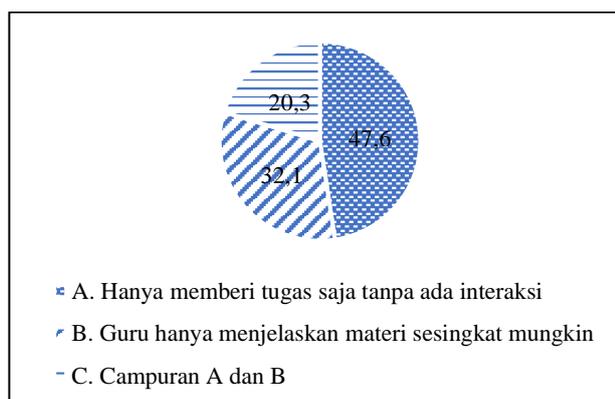
Pendidikan merupakan suatu upaya nyata yang perlu dilakukan secara terencana demi mencapai tujuan. Selain itu, menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat (4) menjelaskan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (BPK RI, 2003). Untuk membangun kemauan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran diperlukan banyak upaya yang perlu diperhatikan guru sebagai pendidik. Salah satu elemen yang harus diperhatikan dalam sebuah pembelajaran adalah keterlibatan siswa (Heemskerk and Malmberg, 2020).

Keterlibatan siswa ini dianggap penting karena dianggap sebagai faktor untuk prestasi akademik (Raza dkk., 2020). Keterlibatan siswa yang dikenal sebagai *student engagement* merupakan partisipasi aktif siswa, seperti berusaha, bersungguh-sungguh, konsentrasi, memberi perhatian, mematuhi peraturan dan menggunakan strategi regulasi diri dalam kegiatan belajar disertai dengan emosi positif (Lailiyah dkk., 2017). Salah satu dimensi keterlibatan yaitu keterlibatan secara emosional (*emotional engagement*) yang dinilai memiliki peran penting sebagai dasar terjadinya pembelajaran yang kondusif. Emosi siswa pada awal pembelajaran mungkin tidak akan sama pada akhir pembelajaran, tergantung pada peristiwa dan orang yang ditemui dalam pembelajaran (Heemskerk & Malmberg, 2020). Selain itu, menumbuhkan emosi positif selama pembelajaran berlangsung dianggap menjadikan peluang terbaik untuk melibatkan siswa (Shernoff dkk., 2014). Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang ideal secara emosional memerlukan hubungan antara guru dan siswa yang baik. Hubungan guru dengan siswa memiliki kaitan erat dengan keterlibatan siswa secara emosional di dalam kelas (Appleton, 2008). Menciptakan lingkungan kelas yang ideal memerlukan hubungan antara guru dan siswa yang ditandai dengan prinsip membimbing, kebiasaan, penghargaan/*reward* dan dorongan (Çakıroğlu dkk., 2017).

Namun, dibalik pentingnya keterlibatan siswa secara emosional, ternyata siswa mengalami penurunan keterlibatan ketika di dalam kelas. Setelah pemerintah

memberikan keputusan melalui edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 384 Tahun 2021 yang memutuskan sekolah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT). Salah satu dampak dari pelaksanaan PTMT adalah kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri, sehingga kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran (Hafni, 2021). Beberapa sekolah khususnya di Kabupaten Purwakarta juga menerapkan sistem pembelajaran dengan cara bergiliran rombongan belajar (*shifting*) selama PTMT berlangsung, yang mengakibatkan siswa dapat berinteraksi tatap muka hanya setengah jam pembelajaran dari semestinya. Komalasari (2021) menyebutkan pada hasilnya surveinya bahwa ada 20,1% responden menyatakan adanya interaksi antara guru dengan siswa, namun kebanyakan responden yaitu sebanyak 79,9% menyatakan tidak ada interaksi sama sekali kecuali memberikan tugas dan menagih tugas saja, tanpa ada interaksi tanya jawab langsung atau aktivitas siswa lainnya. Dapat dikatakan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran saat ini mengalami penurunan.

Penurunan keterlibatan siswa juga terjadi di Kabupaten Purwakarta, dimana hasil survei lapangan pada tiga lokasi sekolah yang berbeda menunjukkan bahwa guru saat ini kebanyakan mengajar dengan cara hanya memberi tugas saja tanpa ada interaksi atau aktivitas apapun karena keterbatasan waktu selama PTMT dilaksanakan, dibuktikan sekitar 47,6% responden yang menyatakan hal tersebut. Selain itu, sebanyak 32,1% responden (Gambar 1.1) menyatakan guru hanya menjelaskan materi sesingkat mungkin secara langsung di dalam kelas tanpa melibatkan siswa secara aktif, karena diketahui jam belajarnya sangat terbatas di masa PTMT serta menggunakan program *shifting* pada rombongan belajarnya.



Gambar 1.1 Survei Lapangan

Selama masa peralihan dari pembelajaran dalam jaringan ke PTMT siswa mengalami perubahan reaksi terhadap pembelajaran, karena telah merasa bosan, tidak ada dorongan setelah lama belajar di rumah dan tidak banyak melakukan aktivitas. Hal ini pun diperkuat dengan adanya fakta bahwa ketika kurangnya dukungan emosional selama pembelajaran berlangsung serta kurangnya informasi yang didapatkan dari guru, selalu dikaitkan dengan perasaan frustrasi, jengkel, dan ketidakpuasan terhadap tugas sekolah (Ulmanen dkk., 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu solusi yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa selama PTMT. Untuk memaksimalkan waktu selama pembelajaran model *flipped classroom* diduga dapat menjadi solusinya. Selain itu, elemen gamifikasi yang disematkan dalam *flipped classroom* akan menjadi solusi terkait masalah keterlibatan emosional siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Ekici (2021) menjelaskan dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* pembelajaran menjadi efektif dari segi waktu, *flipped classroom* juga dianggap mampu memperoleh keterampilan abad 21 karena pembelajaran selalu terpusat pada siswa. Guru juga akan mampu mengetahui kesulitan belajar siswa karena tugas dikerjakan di sekolah ketika *flipped classroom* diterapkan di dalam kelas (Herreid & Schiller, 2016). Konsep sederhananya *flipped classroom* ini adalah membalik aktivitas siswa yang biasanya dilakukan di kelas dengan aktivitas yang dilakukan di rumah atau disebut pekerjaan rumah (PR) (Saputra & Mujib, 2018). Sehingga aktivitas siswa ketika di dalam kelas dapat digunakan dengan maksimal dengan serangkaian aktivitas yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional.

Salah satu aktivitas pembelajaran yang sedang banyak digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah gamifikasi (K. & D.I, 2015). Çakıroğlu et al., (2017) juga menemukan bahwa penggunaan gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Berhubungan dengan sifatnya yang menyenangkan dan ceria, gamifikasi dapat menjadi solusi yang baik untuk membantu memecahkan masalah keterlibatan dan partisipasi siswa di dalam kelas (S. Kim dkk., 2018). Hal ini memperkuat bahwa gamifikasi dapat dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, penelitian ini akan membahas mengenai penerapan model pembelajaran dan aktivitas siswa di dalam kelas yang cocok untuk memfasilitasi keterlibatan siswa secara emosional, yaitu penerapan model *flipped classroom* dan menyematkan elemen gamifikasi didalamnya, untuk meningkatkan *student engagement* dari perspektif *emotional engagement*. Maka dari itu, judul dari penelitian ini adalah “**GAMIFIED FLIPPED CLASSROOM: SOLUSI UNTUK MENDUKUNG KETERLIBATAN EMOSIONAL SISWA**” dengan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen kuasi, dengan desain eksperimen *posttest-only control group design*.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pembelajaran menggunakan *gamified flipped classroom*?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata skor keterlibatan emosional siswa yang menerapkan *gamified flipped classroom* dengan yang menerapkan pembelajaran *flipped classroom*?
3. Apakah rata-rata skor keterlibatan emosional siswa pada kelas yang menerapkan *gamified flipped classroom* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan pembelajaran *flipped classroom*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain pembelajaran menggunakan *gamified flipped classroom*;
2. Untuk perbedaan rata-rata skor keterlibatan emosional siswa yang menerapkan *gamified flipped classroom* dengan yang menerapkan pembelajaran *flipped classroom*;
3. Untuk mengetahui rata-rata skor keterlibatan emosional siswa pada kelas yang menerapkan *gamified flipped classroom* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan pembelajaran *flipped classroom*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teori penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa dan peneliti selanjutnya, khususnya pada bidang pendidikan untuk mengembangkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Serta untuk memperkaya pengetahuan tentang penerapan gamifikasi dalam sebuah metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar, suasana yang menyenangkan di dalam kelas, dan meningkatkan keterlibatan siswa khususnya secara emosional

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis penelitian ini akan memberikan pengalaman belajar yang baru terhadap partisipan di lokasi penelitian. Penelitian ini juga akan mendorong para guru untuk ikut berpartisipasi dan termotivasi untuk memberikan inovasi-inovasi menarik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, memberikan gambaran nyata secara langsung melalui praktek penelitian pada guru, bahwa ada aktivitas siswa yang dapat guru-guru gunakan selama pembelajaran berlangsung.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Karya tulis ini merupakan deskripsi data dari hasil penelitian pada salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Purwakarta yang berfokus pada penerapan sebuah model pembelajaran dan aktivitas siswa ketika di dalam kelas, untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional. Adapun struktur organisasi yang terdapat pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan: membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka: membahas mengenai perkembangan termutakhir dalam dunia keilmuan atau sering disebut dengan *state of the art* dari teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti, diantaranya membahas seperti *student engagement*, *emotional*

*engagement, flipped classroom, gamifikasi, dan gamifikasi dalam flipped classroom*

3. BAB III Metode Penelitian: Bab ini membahas mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan: Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: Bab ini membahas mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut