

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam mencapai keberhasilan tujuan pendidikan terdapat proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dan dipenuhi, terutama dalam pelaksanaan pendidikan formal. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar antara tenaga pengajar dengan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar (Sanjaya, W., 2013). Proses pembelajaran ini merupakan serangkaian kegiatan yang kompleks, karena dalam pelaksanaannya dibutuhkan banyak elemen yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu bentuk dari keberhasilan pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain faktor peserta didik seperti faktor psikologis, faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan motivasi. Faktor sarana dan prasarana juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang meliputi guru, teknik dan metode, media, sumber belajar dan bahan ajar dan program (Sumarni, M., 2020).

Dalam pelaksanaan belajar mengajar tidak selalu berjalan dengan baik. Masalah ini dipengaruhi oleh cara pengajar melakukan proses pembelajaran. Cara pengajar yang masih digunakan pada abad ini berpotensi menimbulkan masalah bagi peserta didik yaitu pengajar hanya menggunakan komunikasi satu arah dan tidak berusaha untuk mengajak peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran (Sumarni, M., 2020). Peserta didik hanya dijadikan objek dalam pembelajaran dan tidak dilibatkan untuk ikut berfikir dalam proses pembelajaran karena tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan pemikiran mereka. Peserta didik hanya menyimak dan menerima apa yang telah disampaikan guru. Metode pembelajaran ini dapat menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar dan tentunya akan berdampak pada hasil belajar mereka (Sanjaya, W., 2013). Masalah ini dapat terjadi pada pembelajaran daring maupun luring.

Peserta didik pada zaman sekarang termasuk dalam generasi alpha yang tidak lain sangat terpengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi. Anak-

anak yang lahir pada tahun 2005 hingga 2025 merupakan generasi alpha yang cenderung memiliki kehidupan yang sangat bergantung dengan teknologi digital, dimana segala sesuatu yang melibatkan indra dan emosi anak selama proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka serta meningkatkan memori (Purnama, S., dkk, 2018). Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh perkembangan era digital, karena generasi ini merupakan penduduk asli era digital sehingga mereka akan mudah bosan dengan pelajaran yang diberikan secara tradisional (Banitt, J., dkk, 2013).

Solusi untuk kondisi ini adalah pengajar harus memfokuskan dan memprioritaskan konsep integrasi teknologi dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Solusi ini sangat bergantung kepada fleksibilitas pengajar dengan perkembangan teknologi. Semakin mudah pengajar memahami dan mengikuti perkembangan teknologi, maka penerapan konsep integrasi teknologi dengan pembelajaran di abad ke-21 ini lebih mudah. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah menambahkan konsep permainan ke dalam pembelajaran atau dapat disebut dengan gamifikasi. Gamifikasi merupakan proses pengintegrasian unsur *game* seperti *game thinking*, *game design* dan *game mechanics* yang bertujuan mengubah kegiatan *non-game context* seperti belajar, mengajar, pemasaran dan lain sebagainya menjadi jauh lebih menarik (Takahashi, D., 2010). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menyesuaikan cara belajar atau media yang digunakan. Dalam pembelajaran konvensional (luring) dapat diterapkan sistem poin, sedangkan dalam pembelajaran daring dapat diterapkan berbagai unsur *game* seperti peringkat, poin, tingkatan pengalaman dan lain sebagainya.

Terdapat beberapa manfaat atau hal-hal positif yang akan muncul jika penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terlaksanakan dengan baik antara lain proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien, membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi tidak melupakan materi yang ada sehingga menciptakan keseimbangan antara belajar dan bermain serta peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Winatha, K. R., 2020). Manfaat lain dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu akan memberikan tiga keuntungan, antara lain

kognitif, emosional, dan sosial sehingga menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk mempelajari pelajaran yang diberikan oleh pengajar (Handani, S. W., dkk, 2016).

Muhammad Takdir (2017) meneliti sebuah media pembelajaran dengan menerapkan konsep gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam Mata Pelajaran Matematika. Media pembelajaran ini menerapkan metode *KePoMath Go* yaitu proses gamifikasi dalam pembelajaran matematika dengan mengadopsi permainan *Pokemon Go*. Dalam metode ini menggunakan tiga unsur gamifikasi antara lain misi, tahapan (*Stage*) dan poin (*Reward*) yang dibuat dalam bentuk aplikasi Android (Takdir, M., 2017). Dalam penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan dalam penerapan unsur gamifikasi namun ada penambahan unsur lain seperti proses pengumpulan *item* dan perkembangan dalam bentuk pengalaman (*Experience*). Yang berbeda dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah konsep aplikasi yang didesain dengan konsep pembelajaran yang diawali dengan tes awal, penyajian materi dan tes akhir.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini mengacu pada latar belakang tersebut adalah:

1. Bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis Android dengan penerapan konsep gamifikasi?
2. Bagaimana respon pengguna dari media pembelajaran berbasis Android dengan penerapan konsep gamifikasi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Terdapat tujuan berdasarkan rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut.

1. Membuat media pembelajaran berbasis Android dengan penerapan konsep gamifikasi.
2. Mengetahui respon pengguna dari media pembelajaran berbasis Android dengan penerapan konsep gamifikasi.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian ini perlu dibatasi agar proses penelitian menjadi lebih terarah. Adapun permasalahan yang dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Kejuruan kelas X Teknik Elektronika
2. Implementasi hanya untuk mengetahui respon siswa dari penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi.
3. Media pembelajaran yang diterapkan gamifikasi dibuat dalam bentuk aplikasi Android dan tidak tersedia dalam IOS.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi ini mampu menjadi alternatif untuk memanfaatkan kondisi peserta didik pada zaman yang sangat bergantung dengan teknologi digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang biasa terjadi dalam pembelajaran, salah satunya adalah tidak tersampaikan secara utuh materi pembelajaran. Dengan penerapan gamifikasi pada media pembelajaran yang dibuat, siswa akan melibatkan indra dan emosi mereka selama pembelajaran. Hal ini akan menjadikan mereka lebih semangat dan meningkatkan memori mereka. Selain itu, mampu menjadi masukan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan memperluas wawasan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

#### **1.6 Sistematika Penulisan Skripsi**

Laporan skripsi ini dibagi menjadi lima bab. Bab I Pendahuluan merupakan pembahasan awal yang terkait dengan penelitian mengenai pembuatan dan implementasi media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka merupakan konsep keilmuan yang berisikan teori-teori pendukung khususnya pada penelitian mengenai pembuatan dan implementasi media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi seperti mengenai hakikat pembelajaran, gamifikasi, media pembelajaran, aplikasi

Android, *Platform* Kodular, metode penelitian serta penelitian lain sebelumnya yang relevan.

Bab III Metode Penelitian merupakan tahapan penelitian yang berupa pengumpulan untuk kebutuhan penelitian, penyusunan dan pengolahan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang memiliki tujuan untuk menjelaskan peristiwa atau fenomena yang terjadi secara mendalam. Bab ini berisikan tentang metode penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan merupakan hasil dan analisis dari penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 4 Bandung. Hasil penelitian tersebut berupa pembuatan media pembelajaran, prosedur penggunaan media dan hasil respon pengguna.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Saran membahas kesimpulan dari hasil penelitian mengenai pembuatan dan implementasi media pembelajaran berbasis Android dengan menerapkan konsep gamifikasi. Selain itu, terdapat manfaat yang dapat diambil dari penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya yang relevan.