BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses humanisasi memiliki arti bahwa pendidikan menjadi jembatan yang membantu peserta didik dalam menuju kedewasaan baik jasmani maupun rohani yang tercermin dalam aspek intelektual, emosional, spiritual, dan sikap (Wisudayanti, 2020, hlm. 136). Dalam dunia pendidikan, tenaga pendidik tidak hanya berfungsi dalam meningkatkan kecerdasan intelektual tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik. Peserta didik perlu dilatih emosinya agar memiliki pemahaman mengenai dampak emosi negatif dan emosi positif, hal tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki pemahaman mengenai dampak emosi dari seseorang (Riyanto & Mudian, 2019, hlm. 340).

Goleman (2006) menyatakan bahwa kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang dalam mengatur kehidupan emosinya dengan *intelegensi (to manage our emotional life with intelligence);* keselarasan emosi dan pengungkapannya *(the appropriateness of emotion and its expression.* Hal tersebut memiliki arti bahwa kecerdasan emosional selaras dengan kecerdasan intelektual (Husni, 2018, hlm. 5). Sehingga kecerdasan intelektual dan emosional dapat diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang mengarah pada peningkatan kompetensi individu yang memperhatikan kedua aspek tersebut (Bariyyah & Latifah, 2019, hlm. 69).

Peserta didik yang memiliki kemampuan kecerdasan emosional tercermin pada 5 aspek, yaitu: 1) *Self-awareness* (pengenalan diri), yaitu mampu mengenali emosi dan penyebab dari pemicu emosi tersebut. 2) *Self-regulation* (penguasaan diri), yaitu seseorang yang mempunyai pengenalan diri yang baik dapat lebih terkontrol dalam membuat tindakan agar lebih

Iin Andriyani, 2023
Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hati-hati. 3) *Self-motivation* (motivasi diri), 4) *Empathy* (empati), yaitu kemampuan untuk mengenali perasaan orang lain dan merasakan apa yang orang lain rasakan jika dirinya sendiri yang berada pada posisi tersebut, 5) *Effective Relationship* (hubungan yang efektif), yaitu dengan adanya empat kemampuan tersebut, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain secara efektif (Anisah & Suntara, 2020, hlm. 256).

Peserta didik akan mudah diterima di lingkungan sekolah dan rumah serta masyarakat apabila memiliki kecerdasan emosional. Hal tersebut dikarenakan peserta didik akan mampu untuk menyesuaikan dan memposisikan dirinya dalam berbagai situasi di lingkungan dikarenakan mampu mengendalikan emosi pada berbagai situasi dan kondisi (Wisudayanti, 2020, hlm. 136). Namun temuan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Karangantu, ditemukan bahwa peserta didik belum mampu mengendalikan emosinya secara baik. Hal tersebut tercermin pada perilaku peserta didik yang masih suka berkelahi dengan temannya, serta mudah tersulut amarah ketika diberikan teguran oleh guru. Selain itu, terdapat peserta didik yang bersikap tidak mau berbaur bersama temannya di dalam kelas, dan bersikap acuh terhadap penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung dikarenakan kurangnya motivasi.

Mengembangkan kecerdasan emosional dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal (Susanto & Sofyani, 2019, hlm. 2). Kegiatan pembelajaran memiliki proses yang kompleks dimana terjadinya interaksi antara individu dengan lingkungan di sekitarnya (Anshori, 2019, hlm. 89). Proses pengintegrasian pembelajaran mencakup individu, material dan fasilitas (Rahim, 2019, hlm. 82). Griffin (dalam Susilo, *et al.*, 2019, hlm. 25) mengemukakan bahwa individu pada generasi abad 21 harus mencerminkan empat landasan berikut: *(1) ways of thinking, (2) ways of working, (3) tools for working, (4) skills for living in the world.* Pada abad ke 21, keterampilan pengajar dalam mengintegrasikan pembelajaran berdampingan erat dengan

teknologi, sehingga inovasi menjadi kunci utama dalam penggunaan media pembelajaran (Rahim *et al*., 2019, hlm. 133).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki daya pikat tersendiri dalam kegiatan pembelajaran (Hidayat *et al.*, 2020, hlm. 58). Guru sebagai instrumen penting pendidikan (Budiyono, 2020, hlm. 301), harus dapat menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Anggraini *et al*., 2019, hlm. 36). Tujuan pembelajaran guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa tetapi bagaimana bisa mengembangkan kecerdasan emosional peserta didiknya (Aswat *et al*., 2021, hlm. 762).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Karangantu khususnya kelas V, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan masih kurang memanfaatkan media berbasis teknologi. Guru lebih sering menggunakan media konvensional berbantuan buku tematik guru dan buku tematik siswa. Media pembelajaran yang kurang bervariatif sehingga kurang dapat menciptakan keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran akan membuat kemampuan kecerdasan emosional siswa kurang maksimal.

Dalam mengembangkan kecerdasan emosional dalam pembelajaran, guru dapat melakukan beberapa alternatif yaitu dengan 1) menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, 2) mengembangkan sikap empati antar peserta didik, 3) guru membantu dalam menemukan solusi yang dihadapi peserta didik, 4) guru dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, 5) guru mengapresiasi setiap tingkah laku peserta didik (Susanto & Sofyani, 2019, hlm. 4).

Dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang mampu meningkatkan kemampuan siswa (Salim & Hanif, 2021, hlm. 64). Seorang pendidik dapat memanfaatkan media digital seperti multimedia interaktif, *podcast*, digital video dan animasi, *game based learning*, *website based learning*, dan

gamification learning. Hurlock (dalam Susanti *et al*., 2018, hlm. 31) mengemukakan bahwa anak sekolah dasar terutama di usia 10-12 tahun lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai nuansa persaingan. Salah satu penggunaan media digital yang dapat dimanfaatkan tenaga pendidik dalam menunjang kesukaan bermain peserta didik yaitu *gamification learning*, dimana *gamification* menerapkan elemen-elemen *game* atau kerangka kerja *game* untuk aktivitas pembelajaran yang ada sehingga peserta didik berinteraksi dan berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada era digital sekarang ini, penggunaan *gamification learning* dalam pendidikan sudah sangat mudah dilakukan. Diantaranya adalah dengan memanfaatkan *Quizwhizzer*, hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyuningsih *et al*., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* sangat efektif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto & Ismaya, (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan *Quizwhizzer* mampu menciptakan interaksi antara siswa dengan lingkungan di sekitarnya.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan emosional siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui kombinasi teknologi dan pengetahuan (Wahyuningsih *et al*., 2021, hlm. 148). *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran teknologi berbasis *website* dapat digunakan tanpa berbayar. Melalui komputer atau *smartphone* yang terhubung melalui internet, pendidik sudah dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam suatu permainan edukatif yang telah dirancang oleh pendidik, peserta didik tidak diwajibkan membuat akun untuk dapat mengaksesnya. *Quizwhizzer* memiliki menu utama, *board game*, kuis, penjelasan soal berupa teks, gambar, video, dan suara, menu

ranking, dan kompetensi yang harus dicapai sehingga dapat menimbulkan berbagai emosi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gamification Quizwhizzer* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu". Penelitian dengan menggunakan salah satu media pembelajaran digital yang memanfaatkan sistem gamifikasi ini, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali keadaan emosionalnya. Mengembangkan kecerdasan emosional dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik memiliki pemahaman mengenai dampak emosi negatif dan emosi positif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan *gamification Quizwhizzer* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Karangantu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *gamification Quizwhizzer* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Karangantu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan ilmu dan dapat menjadi sumber ilmiah bagi peneliti yang berminat mengenai penggunaan *gamification Quizwhizzer*

Iin Andriyani, 2023
Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terhadap kecerdasan emosional siswa.

b. Diharapkan mampu memberikan gambaran dan tambahan pengetahuan mengenai penggunaan *gamification Quizwhizzer* terhadap kecerdasan emosional siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi tenaga pendidik

Penggunaan *gamification learning* menggunakan *Quizwhizzer* diharapkan mampu menjadi pilihan variasi media pembelajaran baik dalam aspek intelektual maupun aspek emosional yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik.

b. Bagi siswa

Siswa dapat mengenal penggunaan *gamification learning* menggunakan *Quizwhizzer* untuk melatih atau menstimulasi kemampuan kecerdasan emosional, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal, merasakan dan mengatur emosinya sehingga kemampuan kecerdasan emosionalnya menjadi optimal.

c. Bagi orang tua

Diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada orang tua/wali murid mengenai media pembelajaran *Quizwhizzer* untuk kegiatan bimbingan belajar di rumah.

d. Bagi kepala sekolah

Diharapkan mampu menjadi salah satu media pembelajaran dalam fasilitas belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Iin Andriyani, 2023
Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu