

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Integrasi metode pembelajaran dapat memiliki keunggulan seperti meningkatkan kemampuan mengingat dan menerapkan tindakan prosedur praktik dari suatu pembelajaran (Hafizah, 2020). Salah satu metode yang terbukti efektif adalah *Flipped Classroom* (FC) dan *Cooperative Learning* (CL) sebagaimana yang telah dilakukan oleh Rohyami & Huda (2019), Aslan (2022), dan Petre (2020). Integrasi *Flip Classroom* (FC) dan *Cooperative Learning* (CL) memiliki efektivitas yang baik untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. *Flipped Classroom Cooperative Learning* (FCCL) dapat meningkatkan minat belajar siswa, memaksimalkan interaksi siswa dan guru di kelas, dan mengasah kompetensi keterampilan abad-21, yaitu *critical thinking*, *collaboration*, *communication*, dan *creativity* (Rohyami & Huda, 2019; Petre, 2020; Aslan, 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, saat ini terdapat permasalahan yang menghambat efektivitas dari metode FCCL. Pertama, kurangnya penerapan teknologi sebagai media pembelajaran. Kedua, kendala saat Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMAN 1 Campaka pada mata pelajaran Informatika ditemukan minat dan keterlibatan siswa yang sangat rendah sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan tugas yang tidak dikumpulkan tepat waktu bahkan melebihi batas perpanjangan waktu yang telah disepakati, tugas tidak sesuai instruksi, tugas tidak dikerjakan secara tuntas, serta nilai-nilai yang masih kosong dan kurang dari standar yang ditetapkan.

Cognitive engagement (CE) adalah komitmen yang menggabungkan kesediaan dan perhatian untuk terus berupaya menguasai materi pelajaran (Laudya & Savitri, 2020). Keterlibatan kognitif adalah pengukuran berbagai pencapaian hasil belajar siswa yang didapatkan melalui nilai/skor tes mata pelajaran yang telah distandarisasi oleh sekolah (Sa'adah & Ariati, 2018). Dampak dari rendahnya keterlibatan siswa adalah mengalami kegagalan dan

masalah di sekolah, seperti mudah putus asa memiliki nilai yang rendah, dan berpotensi *drop out* (Laudya & Savitri, 2020).

Solusi untuk permasalahan pembelajaran Informatika telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Pada penelitian Putra, dkk diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan hasilnya cukup efektif untuk peningkatan hasil belajar (Putra et al., 2021). Pembelajaran informatika di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara dapat meningkatkan efektivitasnya dengan menerapkan pembelajaran CL STAD sebagai alternatif metode implementasi pembelajaran (Zulkifli, 2021). Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Informatika di SMAN 1 Campaka terkait keterlibatan siswa, gamifikasi dirasa dapat membantu mengatasi permasalahan keterlibatan siswa untuk hasil belajar yang lebih baik.

Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang mengadaptasi unsur dari *game* yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi siswa dalam mempelajari materi, tentunya tetap mempertimbangkan karakter siswa dalam kelas tersebut (Carolus & Gormantara, 2022). Gamifikasi bertujuan untuk membuat suasana belajar yang awalnya bukan permainan menjadi ‘aktivitas bermain’. Ciri-ciri gamifikasi adalah interaktif, menarik, dan mengasyikkan sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih ‘hidup’ dan merangsang minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Gamifikasi membantu pelajar untuk tiga aspek utama, diantaranya kognitif, emosional, dan sosial (Yahaya et al., 2022). Prinsip desain gamifikasi dalam pendidikan adalah mengenai status visual, keterlibatan sosial, kebebasan memilih, kebebasan untuk gagal, dan *feedback* sehingga cenderung lebih fleksibel (Firdaus & Faisal, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dengan gamifikasi dapat memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan meningkatkan motivasi (Solviana, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi yang berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keefektifan siswa sebanyak 50%, tingkat kemenarikan 30%, dan motivasi siswa 20% (Adawiyah & Rahmawati, 2022).

Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa gamifikasi dapat melengkapi kekurangan dari FCCL.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya perlunya melakukan penelitian terhadap mata pelajaran Informatika pada bab Dampak Sosial Informatika di SMAN 1 Campaka sebagai upaya menyelesaikan masalah terkait keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas. Penelitian ini menggunakan model CL dan metode FC yang dikombinasikan dengan gamifikasi berjudul “Pengaruh Gamifikasi pada Model Pembelajaran *Flipped Classroom* dan *Cooperative Learning* terhadap Tingkat *Cognitive Engagement* Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana rancangan rancangan gamifikasi pada *model flipped classroom* dan *cooperative learning*?
- 2) Bagaimana efektivitas gamifikasi pada *model flipped classroom* dan *cooperative learning* terhadap *cognitive engagement*?

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas perlu adanya batasan masalah agar alur penelitian tidak menyimpang dari hal-hal yang sudah direncanakan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Informatika pada bab Dampak Sosial Informatika kelas X.
- 2) Metode penelitian yang diterapkan adalah gamifikasi pada model *flipped classroom* dan *cooperative learning*.
- 3) Ada banyak elemen gamifikasi, elemen yang digunakan adalah poin, lencana, dan *leaderboard*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk membuat rancangan pembelajaran gamifikasi pada model *flipped classroom* dan *cooperative learning*.
- 2) Untuk mengetahui efektivitas gamifikasi pada model *flipped classroom* dan *cooperative learning* terhadap *cognitive engagement* siswa.

- 3) Untuk menganalisis pengaruh siswa terhadap implementasi gamifikasi dengan FCCL terhadap tingkat *cognitive engagement* siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian membahas mengenai *cooperative learning*, *flipped classroom*, *flipped classroom cooperative learning*, *gamifikasi*, dan *engagement*.

- 2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian penerapan gamifikasi pada *flipped classroom* dan *cooperative learning* untuk meningkatkan *cognitive engagement* siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan penelitian yang memberikan gambaran kandungan pada setiap babnya. Struktur organisasi skripsi pada penelitian ini berisi BAB I hingga BAB V sebagai berikut:

- 1) Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

- 2) Bab II: Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian teoritis, penelitian terdahulu dan metode penelitian yang mendukung penelitian ini.

- 3) Bab III: Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, pengumpulan data, prosedur penelitian, serta analisis data.

- 4) Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan mengenai hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen dari kombinasi *Flipped Classroom* dan *Cooperative Learning* dengan gamifikasi.

- 5) Bab V: Simpulan, Implikasi serta Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang didasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh.