

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterlibatan siswa diukur menggunakan tiga dimensi, yakni *cognitive engagement*, *behavioral engagement*, dan *emotional engagement*. Keterlibatan siswa teridentifikasi dengan upaya siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti kehadiran siswa, partisipasi siswa, penyelesaian terhadap tugas pembelajaran, dan kualitas dari hasil pembelajaran. Kurangnya keterlibatan siswa salah satunya bisa disebabkan dari kurangnya motivasi belajar siswa itu sendiri. Motivasi belajar merupakan segala usaha atau dorongan dari diri sendiri ataupun dari lingkungan luar untuk melakukan perubahan perilaku pada seseorang dalam belajar (Nurrindar & Wahjudi, 2021). Salah satu hal yang dapat memotivasi belajar siswa adalah ada keinginan kuat dalam dirinya dan proses pembelajaran yang menarik perhatiannya sehingga dapat membuat siswa ingin terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat ditunjang dengan adanya fasilitas, lingkungan, dan model pembelajaran yang mendukung.

Keterlibatan siswa merupakan faktor yang penting dalam suatu pembelajaran, salah satu kasus yang ditulis oleh peneliti terdahulu mengatakan bahwa sekitar 35% hingga 50% siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran dengan menurun, gagal, atau bahkan tidak mengerjakannya tugas-tugas, terlebih pada mata pelajaran yang sulit seperti Bahasa pemrograman (Khaleel et al., 2020). Pada era pembelajaran digital saat ini, penggunaan teknologi mengarah menjadi kebutuhan dalam pembelajaran, sebagai contoh yaitu penggunaan LMS (*Learning Management System*).

Salah satu inovasi pembelajaran dengan keterlibatan dan motivasi siswa dalam penggunaan LMS membutuhkan perhatian yang ekstra, yang menggabungkan teknologi dan inovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik (Hasan et al., 2019). Bukan hanya siswa yang memasuki era digital, namun para gurupun harus bisa menyesuaikan kebutuhan para siswa milenial saat ini. Guru harus berupaya agar siswa selalu termotivasi untuk

mempertahankan minat dan partisipasinya dalam pembelajaran dengan menyesuaikan siswa yang lebih suka belajar melalui *gadgetnya* (Raju et al., 2021).

Rendahnya motivasi belajar merupakan masalah yang sangat sering terjadi, terutama jika mata pelajaran tersebut dirasa sulit oleh siswa. Rendahnya motivasi belajar juga dialami oleh salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) yang ada di Kalianda. Kurangnya motivasi belajar disebabkan karena guru yang masih menerapkan metode konvensional pada saat pembelajaran. Dengan ceramah, membuat siswa merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga muncul sifat acuh pada siswa. Akibatnya, materi tidak tersampaikan dengan baik dan siswa tidak mengerjakan tugas. Dari 40 siswa pada sekolah tersebut, hanya 5 orang yang aktif bertanya dan menjawab. Merosotnya motivasi belajar ini tentu saja menyebabkan menurunnya prestasi dan hasil belajar siswa (Abbas et al., 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi selama pelaksanaan Program Penguatan Profesional Kependidikan (PPPK) yang berlangsung dari bulan September s/d Desember pada tahun 2022, permasalahan yang sama juga terjadi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Campaka, Purwakarta. Keterlibatan dan motivasi siswa di sekolah tersebut terbilang kurang. Faktor yang menyebabkan masalah tersebut adalah proses mengajar yang belum maksimal. Dengan metode ceramah atau biasa disebut *teacher centered* membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti dan memahami materi yang disampaikan. Dengan ditemukannya sebagian besar siswa yang memiliki keterlibatan dan motivasi belajar yang rendah dengan melakukan berbagai hal diluar kebutuhan belajar, dan kurang aktifnya siswa dalam bertanya maupun menjawab. Selain itu, kecurangan pada saat melakukan ujian dengan melihat jawaban melalui internet sebagai alternatif karena tidak memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Keterlibatan dan motivasi siswa tentunya merupakan hal utama dan sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, karena kedua hal tersebut sangat berpengaruh pada didapatkannya kualitas belajar dan hasil belajar siswa. Maka, berdasarkan permasalahan yang dibahas sebelumnya, perlu adanya solusi yang dapat memperbaiki permasalahan-permasalahan tersebut. Proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mudah dipahami menjadi kunci agar siswa termotivasi untuk belajar dan terlibat di dalamnya. Perlu adanya pertimbangan terkait cara

untuk membangun kesenangan dalam sebuah pembelajaran, dengan mengubah cara mengajar dan berinteraksi dengan siswa, salah satunya dengan pendekatan penggunaan elemen *game*. Peserta didik dapat membangun rasa kepercayaan diri mereka, dimana mereka merasa aman untuk gagal, belajar dari kesalahan, mengelola kegagalan tersebut sebagai pengalaman belajar dan mengambil resiko untuk mengembangkan ide-ide inovatif dan kreatif dalam ruang yang menyenangkan (Whitton & Langan, 2019). Hal tersebut bisa didukung dengan berbagai cara salah satunya dengan inovasi pembelajaran seperti gamifikasi.

Penggunaan gamifikasi pada suatu forum diskusi *online* memiliki dampak positif pada siswa, dalam kasus ini yaitu pada *platform digital*. Berdasarkan eksperimen yang dilakukan peneliti terdahulu, gamifikasi telah meningkatkan keterlibatan siswa dengan banyaknya siswa yang mengakses dan meningkatnya interaksi pada *platform* tersebut, dengan jumlah akses siswa pada platform tersebut menunjukkan bahwa mereka terlibat dalam forum diskusi yang tentunya merupakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan berbagai elemen gamifikasi yang dipakai seperti *leaderboard*, *badges*, *point*, *level*, dan *progress report* telah memicu siswa untuk terlibat aktif dan mengerjakan tugas-tugasnya sehingga hal tersebut meningkatkan motivasi dan prestasi mereka dalam pembelajaran (Hasan et al., 2019).

Pada penelitian yang lain, implementasi model pembelajaran gamifikasi dengan *platform digital* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Akuntansi yang ada di SMK Koperasi di Yogyakarta pada tahun 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya presentase aktivitas belajar sebesar 14,30%, serta meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil penelitian membuktikan motivasi belajar dari pra penelitian ke siklus berikutnya meningkat sebesar 9,22% (Wardana & Sagoro Murti, 2019). Kemudian, penggunaan gamifikasi *boardgame* pada pembelajaran selama 1 bulan dapat meningkatkan partisipasi siswa yang awalnya 2,06 sekarang menjadi sebesar 3,01 dengan begitu dapat dikatakan penggunaan gamifikasi *boardgame* ini dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar siswa (Purwiantoro & Hadi, 2020).

Pada salah satu studi kasus, gamifikasi memiliki efek positif pada metode pembelajaran *e-learning*. Studi tersebut menunjukkan bahwa elemen yang paling

banyak digunakan dalam *e-learning* yaitu poin, papan peringkat, hadiah, level, umpan balik dan *challenge*. Penelitian ini menjelaskan tujuan penggunaan gamifikasi dalam *e-learning* adalah untuk meningkatkan kesadaran dan motivasi siswa untuk terlibat, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta untuk meningkatkan hasil belajar dengan menginspirasi dan melibatkan siswa. Hasil penggunaan gamifikasi ini juga menunjukkan bahwa keuntungan gamifikasi dalam *e-learning* adalah dalam peningkatan komunikasi dan memberikan semangat untuk kegiatan akademik (Saleem et al., 2022).

Berdasarkan pembahasan tersebut, kasus yang terjadi memiliki karakteristik yang sama dengan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait *student engagement*, khususnya pada ranah *cognitive engagement* dan *behavioral engagement*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Quasi Eksperimen* dengan sampel yang terdiri dari 72 siswa dari 2 kelas yang berbeda yakni kelas kontrol (n=36) yang merupakan kelas konvensional dengan model pembelajaran *discovery learning* dan kelas eksperimen (n=36) merupakan kelas dengan elemen gamifikasi. Maka dari itu judul dari penelitian ini adalah “**Efektivitas Gamifikasi Sebagai Inovasi Peningkatan *Cognitive Engagement* dan *Behavioral Engagement* Siswa**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan *student engagement* antara kelompok kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelompok kelas eksperimen dengan gamifikasi?
2. Bagaimana pengaruh gamifikasi terhadap *student engagement*?
3. Bagaimana perbandingan *student engagement* siswa antara kelompok kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelompok kelas eksperimen dengan gamifikasi?

1.3 Batasan Masalah

Student engagement terbagi menjadi tiga dimensi, yaitu *cognitive engagement*, *behavioral engagement*, dan *emotional engagement*. Pada penelitian ini, dimensi keterlibatan yang diukur adalah *cognitive engagement* dan *behavioral*

engagement yang akan diuji cobakan pada salah satu bidang keilmuan yaitu informatika.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui perbedaan *student engagement* antara kelompok kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelompok kelas eksperimen dengan gamifikasi
- b. Untuk mengetahui pengaruh gamifikasi terhadap *student engagement*
- c. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara kelompok kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dan kelompok kelas eksperimen dengan gamifikasi?

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat secara teoritis

Secara teori, penelitian ini bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan mahasiswa, peneliti selanjutnya, dan guru sebagai bahan pengembangan dalam bidang pendidikan untuk sebuah inovasi pembelajaran. Serta untuk memperluas pengetahuan mengenai implementasi gamifikasi dalam sebuah pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa khususnya dalam ruang lingkup *cognitive engagement* dan *behavioral engagement*.

1.5.2 Manfaat secara praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi partisipan di lokasi penelitian, dan dapat memotivasi para guru untuk ikut berpartisipasi dalam menerapkan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, memberikan gambaran secara nyata melalui penelitian yang dilakukan secara langsung.

1.6 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi yang berisi urutan penulisan dari keseluruhan isi skripsi sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan : Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka :Bab ini membahas tentang kemajuan terbaru dalam bidang ilmu pengetahuan yang dikenal sebagai *state of the art*, terutama dalam teori yang sedang diteliti, serta penempatan permasalahan penelitian dalam bidang ilmu yang relevan. Fokus utama pembahasan ini adalah pada *student engagement*, khususnya *cognitive engagement* dan *behavioral engagement*, serta gamifikasi.
3. BAB III Metode Penelitian : Bab ini membahas mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan : Bab ini memaparkan dua aspek utama. Pertama, hasil penelitian yang diperoleh melalui pengolahan dan analisis data yang sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian. Kedua, pembahasan penelitian yang berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi : Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang memberikan interpretasi dan pemahaman peneliti terhadap hasil analisis penelitian. Selain itu, bab ini juga mengemukakan hal-hal penting yang dapat diambil manfaatnya dari hasil penelitian