

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Esensi dari seluruh prosedur pendidikan di sekolah adalah pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi dalam suatu lingkungan belajar antara siswa, guru, dan sumber belajar sebagai ikhtiar guna menggapai tujuan pembelajaran (Oktaviani dkk., 2017). Faktor kunci ketercapaian tujuan pendidikan adalah efisiensi proses pembelajaran. Salah satu aspek yang berpengaruh pada berhasilnya proses belajar mengajar adalah ketercapaian tujuan pembelajaran. Tugas guru yang sangat krusial dalam kaitannya dengan penggapaian tujuan pembelajaran salah satunya adalah menstimulasi motivasi belajar siswa. Pembelajaran akan terselenggara dengan efektif apabila siswa termotivasi untuk belajar, sehingga penguasaan konsepnya dapat meningkat. Fokus dalam proses pembelajaran di sekolah sepatutnya bukan hanya pada penyampaian materi saja, tetapi perlu diperhatikan bagaimana motivasi dan penguasaan konsep siswa terhadap materi.

Ilmu pengetahuan alam (sains) adalah cabang ilmu yang menganalisis alam semesta, unsur-unsurnya, dan aktivitas yang terjadi di dalamnya serta dikembangkan oleh para profesional melalui sejumlah prosedur ilmiah yang dilakukan dengan cermat (Sujana, 2014). IPA sebagai satu dari sekian mata pelajaran di sekolah yang diajarkan, menawarkan kepada siswa berbagai pengalaman belajar, termasuk kegiatan pembentukan karakter yang selanjutnya akan mempengaruhi seberapa baik mereka berinteraksi dengan orang lain dan alam. Suksesnya pembelajaran IPA tidak dapat terhindar dari motivasi belajar siswa, baik baik yang berasal dari dalam maupun dari luar diri individu. Berhasilnya suatu pembelajaran jika siswa memiliki kapasitas dalam memotivasi diri mereka sendiri untuk mengatasi hambatan dan tantangan yang mungkin dihadapi.

Motivasi belajar siswa masih belum optimal, sebagaimana penelitian yang dilakukan (Prihatini, 2018) mengenai faktor yang menjadi cikal bakal masih rendahnya motivasi belajar siswa menunjukkan hasil bahwa keluarga, lingkungan,

**Ani Rostiani, 2023**

***PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahkan guru mempengaruhi rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dalam belajar bukan hanya sebatas pemicu guna menggapai hasil belajar yang baik, tetapi lebih dari itu termasuk juga sebagai upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019). Upaya yang menggerakkan guna menunaikan kegiatan belajar bersumber dari dalam ataupun luar diri individu guna menciptakan kegairahan dalam belajar merupakan motivasi belajar (Monika & Adman, 2017). Jika seorang siswa termotivasi untuk belajar, maka besar kemungkinan mereka akan memperoleh penguasaan konsep yang maksimal dan pengalaman belajar yang baik sehingga hasil yang maksimal dapat tercapai. Penelitian yang dilakukan (Rahmah dkk., 2017) mengenai penguasaan konsep IPA siswa Sekolah Dasar (SD), menunjukkan hasil bahwa saat pembelajaran yang sifatnya informatif siswa terlihat cenderung pasif, sebanyak 57% siswa belum menguasai penguasaan konsep yang baik. Penguasaan terhadap suatu konsep ialah kompetensi yang sangat potensial untuk dimiliki oleh siswa, karena mempengaruhi bagaimana dicernanya suatu informasi. Penguasaan konsep yang baik mempermudah siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan.

Berdasarkan hal tersebut, penting untuk terciptanya pembelajaran yang bisa mendorong motivasi belajar agar minat siswa dalam belajar meningkat sehingga berdampak positif terhadap penguasaan konsep siswa. Berkaitan dengan masa sekarang di mana *smartphone* sudah menjadi kebutuhan setiap orang, baik yang digunakan untuk media sosial, komunikasi, pendidikan, atau keperluan lainnya. Berdasarkan data perusahaan Riset Data Reportal, terdapat 370,1 juta koneksi perangkat seluler di Indonesia pada awal tahun 2022 (Adisty, 2022). Hal ini mendukung anggapan bahwa banyak generasi milenial sulit menyeimbangkan prioritas mereka antara belajar dan bermain, padahal belajar adalah tanggung jawab utama mereka. Fenomena tersebut memunculkan konsep memadukan permainan dengan pembelajaran agar siswa termotivasi dan tidak merasa terbebani untuk melakukan kegiatan belajar (Solviana, 2020).

Memadukan permainan dengan pembelajaran atau bisa disebut dengan gamifikasi merupakan upaya untuk mengurangi dampak negatif dari *smartphone*, yang mana *smartphone* bukan hanya dapat digunakan sebagai sarana bermain *game*

**Ani Rostiani, 2023**

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

saja. Lebih dari itu, *smartphone* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan untuk dapat memotivasi dan memaksimalkan penguasaan konsep siswa dalam belajar. Oleh karena itu, mesti adanya pembelajaran yang mampu memaksimalkan penguasaan siswa terhadap suatu konsep serta motivasi yang mendorong siswa untuk belajar yakni melalui pembelajaran berbasis gamifikasi atau istilah lain adalah mbingkai pembelajaran ke dalam permainan.

Dilihat dari konteks pendidikan, gamifikasi dapat disebut sebagai alat atau pendekatan dalam mendorong siswa belajar (Kusuma dkk., 2018). Poin, peningkatan level, dan peringkat merupakan elemen yang mendorong motivasi internal maupun eksternal siswa terhadap suatu pembelajaran sehingga terjaganya partisipasi siswa (Setiyawan dkk., 2019). Hal tersebut berkaitan dengan keuntungan penggunaan gamifikasi yang memberikan *reward* berupa poin atau peringkat sebagai pencapaian suatu tujuan atau tugas.

Penelitian yang dilakukan Susanti, (2021) mengenai efektivitas gamifikasi berbentuk *sliding puzzle* terhadap motivasi serta hasil belajar IPA, nampak dari temuan bahwa motivasi serta hasil belajar IPA di kelas VIII (A) dilihat dari nilai rata-ratanya mengalami peningkatan yang lebih tinggi dari 78,59 menjadi 92,97. Sedangkan untuk skor rata-rata kelas VIII (B) pun meningkat berkisar antara 48,21 menjadi 67,66.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh (Febryana & Zubaidah, 2022) mengenai pengimplementasian media asesmen dengan berbasis gamifikasi terhadap motivasi siswa dalam belajar pada materi biologi menunjukkan bahwa secara signifikan berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang sebelumnya hanya 55% berada pada kategori rendah meningkat menjadi 74,32% berada pada kategori baik.

Didasarkan pada ulasan di atas yang mana gamifikasi banyak diterapkan hanya sebagai media asesmen, maka peneliti tergiring untuk melakukan penelitian yang berfokus pada penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran IPA dengan memanfaatkan aplikasi digital. Harapan dilakukannya penelitian ini, dapat memaksimalkan penguasaan konsep serta motivasi belajar siswa dengan mengaplikasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Berdasarkan hal tersebut,

**Ani Rostiani, 2023**

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian ini diberikan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa Kelas V pada Materi Siklus Air”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berlandaskan pada ulasan latar belakang, maka penelitian ini memuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penguasaan konsep siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi siklus air?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi siklus air?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dan pembelajaran konvensional terhadap penguasaan konsep siswa kelas V pada materi siklus air?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Didasarkan pada ulasan pertanyaan penelitian di atas, maka penelitian ini berfokus untuk mengetahui:

1. Penguasaan konsep siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pembelajaran berbasis gamifikas pada materi siklus air.
2. Motivasi belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pembelajaran berbasis gamifikas pada materi siklus air.
3. Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pembelajaran konvensional terhadap penguasaan konsep siswa kelas V pada materi siklus air.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Diharapkan dengan terlaksananya penelitian ini dapat berkontribusi baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak. Diharapkan bisa didapat manfaat dari penelitian ini, diantaranya yakni:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi guna penelitian lainnya, juga dapat berkontribusi untuk pengembangan penelitian kedepannya. Lebih dari itu, penelitian ini juga bisa berguna sebagai ilmu pengetahuan, terkhusus

**Ani Rostiani, 2023**

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guna mengetahui pengaruh dari pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Pembelajaran berbasis gamifikasi harapannya dapat berkontribusi untuk memaksimalkan penguasaan konsep dan motivasi siswa dalam belajar.

### **b. Bagi Guru**

Diharapkan melalui pelaksanaan penelitian ini dapat berkontribusi guna memotivasi guru agar lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memaksimalkan penguasaan konsep dan motivasi siswa dalam belajar.

### **c. Bagi Sekolah**

Harapan terlaksananya penelitian ini dapat memperluas informasi khususnya yang berkaitan dengan pendekatan dan strategi pembelajaran yang dapat berkontribusi positif terhadap penguasaan konsep dan motivasi siswa dalam belajar.

### **d. Bagi Peneliti**

Harapannya penelitian ini bisa menambah juga memperluas wawasan keilmuan serta keahlian terkhusus bagi peneliti sendiri terkait pemanfaatan teknologi di dalam pendidikan khususnya pendekatan dan strategi pembelajaran yang dapat menjadi bekal ketika kelak sudah menjadi guru agar pendekatan atau strategi pembelajaran yang diaplikasikan dapat memaksimalkan penguasaan siswa terhadap suatu konsep dan siswa termotivasi dalam belajar.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Urutan penulisan keseluruhan setiap bab dalam skripsi dimulai dari Bab I hingga Bab V termuat dalam struktur organisasi. Bagian Bab I membahas mengenai permasalahan yang melatar belakangi penelitian, tujuan serta pentingnya penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap penguasaan konsep serta motivasi siswa kelas V pada materi siklus air.

**Ani Rostiani, 2023**

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagian Bab II mengulas mengenai konsep atau teori yang selaras dengan kajian penelitian, temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, kerangka yang memadukan antara fakta, tuntutan serta teori yang menjadi dasar pemikiran pada penelitian serta hipotesis yang akan diujikan dalam penelitian.

Bab III mengulas mengenai pendekatan, desain serta metode yang digunakan dalam penelitian, lokasi serta sampel sebagai sasaran penelitian, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data, urutan langkah yang hendak dilakukan selama penelitian serta analisis yang digunakan dalam pengolahan data hasil penelitian.

Bagian Bab IV mengulas mengenai temuan serta pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai penguasaan konsep dan motivasi siswa yang dipengaruhi pembelajaran berbasis gamifikasi serta pembelajaran berbasis gamifikasi dan pembelajaran konvensional pengaruhnya terhadap penguasaan konsep siswa.

Bagian terakhir pada Bab V berisi ulasan mengenai penafsiran makna oleh peneliti terhadap temuan penelitian yang sudah dianalisis dan dimuat menjadi simpulan, implikasi serta rekomendasi untuk perbaikan dari kekurangan penelitian yang sudah dilaksanakan agar bisa lebih baik bagi peneliti selanjutnya.