

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 merupakan fase kehidupan dimana manusia menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks. Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya (Wijaya, dkk, 2016, hlm. 263). Untuk menghadapi hal tersebut, penting sekali bagi manusia membekali diri dengan berbagai keterampilan-keterampilan yang dapat membantu agar mampu tetap bertahan. Keterampilan untuk menghadapi tantangan abad ke-21 ini sebagaimana dirumuskan oleh *National Education Association* (dalam Redhana, 2019, hlm. 2241) dikenal sebagai “*The 4C Skills*”, yang meliputi *Collaborative, Communication, Critical Thinking and problem solving*, dan *Creative and innovative*. Dari keempat keterampilan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 ini manusia tidak hanya dapat mengandalkan *hardskill* saja, melainkan juga dengan *softskill* yang sama pentingnya.

Menyikapi hal di atas, menjadi tugas besar bagi sebuah negara agar dapat mempersiapkan generasi penerusnya supaya memiliki 4 keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan di abad ke-21 yang mana untuk mencapai hal tersebut bisa melalui proses pendidikan. Hal ini sejalan dengan arti pendidikan sendiri yang tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pada kalimat terakhir, terlihat jelas bahwa pendidikan dilakukan agar siswa mampu memiliki keterampilan yang diperlukan dalam hal ini adalah keterampilan abad ke-21.

Pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran, aktor daripada proses pembelajaran ini ialah guru. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sanjaya (2016,

hlm. 52) guru adalah satu dari sekian faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kehadiran guru tentu diperlukan khususnya agar terjamin pembelajaran yang bermakna, berkarakter, dan berorientasi kepada pengembangan keterampilan yang sesuai dengan keterampilan abad ke-21 (Pujiriyanto, 2019, hlm. 16). Agar dapat menampilkan proses pembelajaran seperti itu, tentunya guru perlu melakukan pembaharuan terhadap cara mengajarnya. Sudah saatnya meninggalkan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran modern (abad ke-21) yang berpusat kepada siswa agar mampu mengembangkan mutu sumber daya manusia (SDM) dan mutu pendidikan (Hasibuan dan Andi, 2019, hlm. 28). Wijayanti (2011, hlm. 67) menyebutkan bahwa pembelajaran yang berpusat kepada siswa diharapkan mampu mendorong siswa agar terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Melalui pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran abad ke-21 siswa tidak hanya diberikan pengetahuan oleh gurunya, melainkan siswa juga harus aktif mencari dan menemukannya. Berdasarkan pada 4 keterampilan abad ke-21, maka idealnya pembelajaran di sekolah kini harus mengedepankan prinsip-prinsip yang sesuai dengan keterampilan tadi. Yaitu pembelajaran harus dirancang agar siswa mampu berkolaborasi, meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi, melatih dalam berpikir kritis serta menyelesaikan masalah, dan juga dirancangnya pembelajaran-pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 226 Arcamanik Endah Kota Bandung diketahui bahwa guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional (metode ceramah) yang mana hal tersebut berakibat pada proses pembelajaran yang menjadi membosankan. Hal ini dapat terlihat ketika siswa mulai tidak fokus pada pembelajaran yang sedang dilangsungkan, ada beberapa siswa yang asyik sendiri memainkan penanya, menatap ke arah lain, serta mengobrol satu sama lain.

Pembelajaran yang masih menerapkan model konvensional tentunya juga akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa, Nawawi (dalam Novita dkk, 2019, hlm. 65) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan capaian siswa dalam memahami sebuah materi di sekolah yang dapat dinyatakan melalui nilai pada tes di beberapa pembelajaran tertentu. Melalui observasi kali ini diketahui bahwa nilai-

nilai siswa kelas IV B SD Negeri 226 Arcamanik Endah menunjukkan nilai rata-rata mata pelajaran IPA yang masih rendah. KKM dari mata pelajaran IPA sendiri ditetapkan sebesar 73, yang mana dari 27 siswa kelas IV B hanya 11 diantaranya yang lulus memenuhi KKM. Itu artinya persentase kelulusan pada mata pelajaran IPA di kelas IV B hanya berkisar pada 41% saja, sedangkan 59% siswanya dinyatakan tidak lulus.

Menanggapi hal demikian, diperlukan sebuah tindakan agar dapat mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu alternatif dari tindakan tersebut ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Rusman (2014, hlm. 204) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan cara pengelompokan siswa di mana di dalamnya akan bekerja secara terarah pada tujuan pembelajaran bersama melalui kelompok yang terdiri atas 4-5 anggota. Melihat daripada unsur-unsur yang terkandung pada pembelajaran kooperatif tentunya model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran abad ke-21. Unsur-unsur tersebut antara lain keterkaitan positif, tanggung jawab individu, bersosialisasi, tatap muka, dan evaluasi kelompok (Tambak, 2014, hlm. 6).

Salah satu varian dari model pembelajaran kooperatif ialah *Team Games Tournament* atau yang biasa disebut dengan TGT. Isjoni (dalam Damayanti dan M. Tohimin, 2017, hlm. 237) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang memposisikan siswa kepada kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 anggota secara heterogen (jenis kelamin, kemampuan yang berbeda, serta beragam suku). Perbedaan yang membuat model pembelajaran ini menjadi menarik ialah karena pembelajaran akan diakhiri melalui *game* atau *tournament*.

Suatu *game* atau *tournament* identik dengan adanya elemen-elemen gamifikasi. Menurut Farozi (dalam Amany dan Aisyah, 2020, hlm. 50) elemen-elemen gamifikasi antara lain ada *points*, *level*, *leaderboard*, *badges*, *challenge*, estetika, *game thinking*, dan *engagement*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Untung Rahardja, dkk didapati kesimpulan bahwa penerapan gamifikasi berdampak sebagai berikut: a) Dapat membuat pembelajaran dapat lebih interaktif serta lebih efisien; b) Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar juga melakukan tugas-tugas yang diberikan; c) Metode pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan, ada keseimbangan antara mengajar dan belajar dan bermain dalam pembelajaran; d) Membuat siswa lebih aktif di kelas dengan mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti meyakini bahwa model pembelajaran TGT yang mana di dalamnya akan mengandung gamifikasi dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penerapan Gamifikasi Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen) pada Mata Pelajaran IPA Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SD Negeri 226 Arcamanik Endah Kota Bandung Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Urgensi 4 keterampilan abad ke-21
2. Peran pendidikan untuk membekali generasi penerus agar memiliki keterampilan abad ke-21.
3. Pembelajaran kurang menarik
4. Guru belum menerapkan pembelajaran abad ke-21.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA,

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah pada penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian yang diteliti adalah siswa Kelas V B SDN 226 Arcamanik Endah Kota Bandung Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Materi pelajaran yang diambil adalah IPA yang dibatasi pada materi “Organ Gerak Hewan dan Manusia”.
3. Sasaran penelitian terbatas pada hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap rata-rata hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang penerapan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Bagi siswa

- 1) Siswa memiliki peluang untuk mengembangkan diri dan melatih kepercayaan diri serta kemampuan dalam hal berkomunikasi dan berkolaborasi.
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan bermakna.
- 3) Menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi alternatif guru dalam peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan rasa profesionalisme pada guru khususnya dalam memberikan pembelajaran yang menarik serta bermakna kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut semakin meningkat.

d. Bagi peneliti

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru untuk menerapkan gamifikasi serta model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan gamifikasi dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

e. Bagi pembaca

- 1) Sebagai informasi tambahan mengenai penerapan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 2) Sebagai informasi mengenai pengaruh penerapan gamifikasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya menerapkan elemen-elemen *games* dengan anggapan dapat memantik semangat siswa serta memberikan sensasi enjoy terhadap pembelajaran. Gamifikasi juga dapat digunakan sebagai penarik minat belajar siswa sehingga menginspirasi agar mampu melaksanakan pembelajaran pembelajaran sampai selesai (Jusuf, 2016, hlm. 1). Sedangkan Wangi (2019, hlm. 11) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang di dalamnya menerapkan elemen-elemen *game* pada implementasi *non-game* dengan tujuan agar mengikat dan memotivasi penggunaanya supaya bisa menyelesaikan suatu masalah.

2. Model Pembelajaran Kooperatif TGT

A'yuningsih, dkk (2017, hlm. 38) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen, juga semua siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang didesain secara khusus berupa kompetisi akademik untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang memposisikan siswa kepada kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 anggota yang berbeda kemampuan, jenis kelamin dan suku. Perbedaan mencolok yang membuat model pembelajaran kooperatif TGT menjadi sangat menarik adalah adanya kompetisi atau turnamen di akhir pembelajaran. (Isjoni dalam Damayanti & Apriyanto, 2017, hlm. 237).

3. Hasil Belajar

Purwanto (2013, hlm. 45) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan manusia yang meliputi sikap serta perilakunya. Hasil belajar didapatkan setelah siswa mendapatkan proses pembelajaran. Sedangkan menurut Nawawi (dalam Novita dkk, 2019, hlm. 65) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan capaian siswa dalam memahami sebuah materi di sekolah yang dapat dinyatakan melalui nilai pada tes di beberapa pembahasan tertentu.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan dirancang untuk memandu pembaca kepada pembahasan suatu masalah. Inti dari pendahuluan adalah pernyataan dari masalah penelitian. Sebuah penelitian dilakukan karena ada permasalahan yang memerlukan kajian lebih mendalam. Masalah penelitian muncul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca dapat memahami arah dan pembahasan masalah. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca untuk memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori di dalamnya berisi penjelasan teoritis yang berfokus pada hasil kajian terhadap teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang didukung oleh para peneliti terdahulu yang hasilnya relevan dengan masalah penelitian. Kajian teori juga memuat kerangka pemikiran yang menunjukkan keterlibatan antar variabel yang terlibat dalam penelitian. Kajian teori tidak menyajikan teori yang ada saja, namun menunjukkan alur proses pemikiran peneliti mengenai masalah yang sedang ditelitinya dengan didukung oleh teori-teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang berlaku. Kajian teori yang terdapat pada BAB II skripsi digunakan untuk membahas hasil penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Metode penelitian di dalamnya memaparkan secara prosedural dan mendetail mengenai langkah atau cara yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian serta mendapatkan simpulan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini ialah temuan-temuan yang berdasar pada pengolahan hasil penelitian serta analisis data yang bentuknya berurutan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian, dan pembahasan terhadap temuan-temuan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Inti dari bab ini ialah penjelasan mengenai data yang terkumpul, subjek, dan objek penelitian. Deskripsi pada bab ini ialah jawaban secara detail mengenai rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang diajukan.

Bab V Simpulan dan Saran

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini ialah simpulan dan saran. Simpulan ialah deskripsi yang menampilkan interpretasi penelitian berkaitan dengan analisis hasil penelitian. Simpulan dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Menulis simpulan dapat dengan menuliskan dengan menulisnya secara butir demi butir atau dengan cara menguraikannya secara padat. Peneliti dapat menuliskannya sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Saran berisi rekomendasi-rekomendasi yang diperuntukkan kepada peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, pembuat kebijakan, pengguna, serta kepada pemecah masalah di lapangan atau tindak lanjut dari hasil penelitian.