

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi secara baik dan benar. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga ditujukan untuk mencapai kompetensi yang sebelumnya telah dirumuskan menjadi kompetensi dasar dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diminta untuk bisa menguasai dan paham empat kompetensi keterampilan berbahasa, antara lain keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Pada proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik sampai dan bisa dipahami oleh peserta didik dibutuhkan fokus dalam menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah tentu pendidik mengalami berbagai macam kendala yang terjadi. Dengan adanya kendala yang melanda pada pendidik hal tersebut bisa berdampak kepada peserta didik maupun pada proses pembelajaran yang tidak kondusif. Selain itu, materi yang diberikan oleh pendidik tidak akan bisa dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya masalah tersebut, maka pada saat evaluasi peserta didik akan merasa kesulitan mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik.

Selain itu, tujuan pada saat proses pembelajaran pun tidak akan maksimal. Oleh karena itu, pendidik harus bisa kreatif dalam strategi pembelajaran agar bisa mendorong peserta didik untuk ikut serta dalam pembelajaran dan menghasilkan yang maksimal. Bila dalam proses pembelajaran, pendidik mampu memotivasi, membimbing, dan memberi kesempatan kepada peserta didik, maka peserta didik akan merasa mendapat dukungan yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, tetapi jika pendidik tidak mampu melaksanakan hal tersebut dengan baik, peserta didik akan mengalami masalah yang dapat menyebabkan penghabatan pencapaian hasil belajar. Kegagalan dalam pemilihan metode pembelajaran yang dipilih oleh pendidik ada kaitannya dengan hamper semua masalah yang ada dalam proses pembelajaran.

Berikut yaitu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, minimnya kompetensi pendidik bidang studi tertentu, minimnya kemampuan pendidik bidang studi dalam memahami karakter masing-masing peserta didik, ketidakmampuan pendidik bidang studi dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar, dan minimnya kreativitas pendidik dalam memaparkan materi pelajaran. Seperti yang telah dipaparkan diatas bahkan terkait metode pembelajaran dan juga kreativitas pendidik itu sangat penting dan harus dipersiapkan secara matang oleh pendidik agar bisa tercapainya keberhasilan di dalam kelas. Begitu banyak permasalahan yang terjadi akibat dari pemilihan metode pembelajaran yang dipilih oleh pendidik, maka dari itu perlu adanya pertimbangan pendidik dengan melihat segala aspek untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran adalah rangkaian dalam proses kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran itu dilakukan oleh pendidik. Selain itu, model pembelajaran pula meliputi segala fasilitas yang akan digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sutikno (2009, hlm. 88) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan”. Proses interaksi akan berjalan dengan baik apabila peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran atau mengajar yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik.

Sesuai dengan pernyataan ahli diatas, metode pembelajaran sangat berpengaruh untuk suatu keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Pada metode pembelajaran itu pendidik harus menyiapkan dan memikirkan bagaimana strategi membuat sebuah kelas tersebut kondusif dan peserta didik pun bisa aktif atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran itu. Tepat atau tidaknya pendidik dalam memilih suatu metode pembelajaran sangat berpengaruh pada peserta didik, karena jika pendidik salah dalam pemilihan metode pembelajaran maka peserta didik pun akan kebingungan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik mengenai materi tersebut.

Selaras dengan Sudjana, Sanjaya (2010, hlm. 147) mengatakan, “ Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah

disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Metode pembelajaran yang telah di tentukan oleh pendidik itu digunakan sebagai bahan acuan untuk rencana pembelajaran yang akan di laksanakan di dalam kelas. Agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan optimal, seorang pendidik harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Sagala dalam Rahmawati (2014, hlm. 56) mengemukakan bahwa, “Metode pembelajaran ialah cara yang digunakan oleh pendidik atau siswa dalam mengelola informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang dapat terjadi dalam suatu strategi”. Maksud dari pernyataan ahli diatas yaitu, cara peserta didik melakukan interaksi dengan peserta didik dan mengelola informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pembelajarann dalam suatu strategi.

Tugas seorang pendidik yaitu memilih metode yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan kondusif. Ketepatan penggunaan metode mengajar tersebut sangat bergantung pada tujuan, isi proses belajar mengajar, dan kegiatan belajar mengajar. Jika dilihat dari segi penerapannya, metode pembelajaran ada yang tepat digunakan pada peserta didik dalam jumlah banyak dan juga ada yang tepat untuk peserta didik dalam jumlah sedikit. Selain itu, ada pula metode pembelajaran yang tepat digunakan dalam kelas dan luar kelas.

Maka dari itu, peneliti menggunakan metode *gamification* untuk menjadi salah satu metode pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Menurut Zichermann dalam Jusup, (2016, hlm. 2) “*gamification* adalah proses cara berpikir *games* dan mekanika *games* untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah”. Metode *gamification* adalah metode pembelajaran yang dimana penerapan metode tersebut menggunakan elemen permainan dalam penerapan pada kegiatan pembelajarannya. Pada metode ini peserta didik akan ikut serta dalam pembelajaran dan berjalan baik jika proses pembelajaran tersebut membuat mereka senang dan bersemangat.

Dalam pelaksanaannya, pendidik akan menggunakan media *game* edukasi berbasis *website* maupun aplikasi yang dapat digunakan menggunakan laptop atau *smartphone*. Metode *gamification* merupakan metode pembelajaran yang

menggunakan elemen *game* atau *video game* yang dimana memiliki tujuan untuk memotivasi peserta didik agar mau ikut serta dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik bisa sampai kepada peserta didik memberikan hasil yang maksimal.

“*Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran”. (Dalam Jusuf, 2016, hlm. 2). Seperti yang telah dipaparkan di atas bahwa metode *gamification* yaitu metode pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Mengapa demikian, karena pada metode *gamification* menggunakan elemen-elemen *game* atau yang bersangkutan paut dengan sebuah permainan sehingga hal tersebut akan membuat proses pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan membuat peserta didik aktif dalam kelas dan berpartisipasi dalam pembelajaran teks eksplanasi.

Sejalan dengan itu Deterding et al. Dalam Hutahaen (2021, hlm. 14) “*Gamification is the use of game elements and game thinking in non-game environments to increase target behaviour and engagement*” (“Pemanfaatan dari elemen *game* dan pola pikir *game* untuk lingkungan yang bukan *game* tujuannya untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dari orang tersebut”). Hal ini sejalan dengan pendapat Glover dalam Jusuf, (2016, hlm. 2) menyimpulkan bahwa, “*Gamification* dapat memberikan motivasi tambahan dan menjamin peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. *Engagement* artinya kesediaan untuk berpartisipasi”.

Menurut Buncball (2010) dalam Hutahaen (2021, hlm. 14), “*gamification* adalah penerapan mekanik dari suatu *game* pada aktivitas non-*game*”. Berdasarkan pernyataan tersebut terdapat kata kunci yaitu meningkatkan partisipasi dan meningkatkan keterlibatan secara menyenangkan. Seperti kita tahu bahwa kegiatan proses pembelajaran cukup sulit untuk mendapatkan perilaku yang diinginkan atau keikutsertaan peserta didik. Maka dari itu, perlu metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik berpartisipasi

dalam pembelajaran. Menurut Glover dalam Jusup (2016, hlm. 5), “*Gamification* dapat diimplementasikan pada lingkungan belajar tanpa harus menggunakan konsep elektronik”.

Teks eksplanasi merupakan teks yang berisikan mengenai penjelasan fenomena peristiwa. Peristiwa tersebut dapat berupa peristiwa alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan peristiwa lainnya yang terjadi. Peristiwa yang terjadi ini pasti selalu ada hubungannya dengan sebab-akibat, karena peristiwa tersebut tidak akan terjadi jika tidak ada sebabnya. Dalam teks eksplanasi memuat fakta yang dirangkai secara terperinci mengenai peristiwa yang terjadi.

Menurut Anderson (2020, hlm. 78), “Teks eksplanasi adalah teks yang menyajikan serangkaian peristiwa. Tujuannya untuk memberitahukan setiap langkah proses (bagaimana) dan memberi alasan (mengapa)”. Sesuai dengan pernyataan ahli di atas, bahwa teks eksplanasi itu menceritakan dengan detail mengenai peristiwa yang telah terjadi atau sedang terjadi. Hal tersebut bermaksud agar kita tahu dan paham suatu kejadian dan lebih waspada agar hal tersebut tidak terjadi kembali.

Dapat diambil contoh yaitu mengenai bencana banjir disuatu daerah. Pada berita tersebut akan di jelaskan mengapa dapat terjadinya banjir yaitu karena penebangan pohon secara liar dan juga membuang sampah sembarangan. Teks eksplanasi dapat ditemukan juga pada berita di televisi. Pada sebuah berita akan diberitahukan mengenai sebab dan akibat dari suatu kejadian, hal tersebut sesuai dengan pengertian dari teks eksplanasi yang di paparkan oleh ahli.

Selain itu menurut Restuti (2013, hlm. 85), “Teks eksplanasi merupakan sebuah teks yang menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau fenomena alam maupun sosial”. Teks eksplanasi dapat ditemukan di dalam sebuah berita, karena pada berita yang disampaikan itu terdapat sebuah fenomena yang berupa sebab-akibat. Sesuai dengan pengertiannya bahwa teks eksplanasi yaitu teks yang berupa fakta yang dirangkai secara kronologis serta terdapat sebab-akibat dari suatu kejadian. Struktur pada teks eksplanasi memiliki fungsi untuk mengidentifikasi peristiwa, menggambarkan peristiwa, pola dan hasil deret waktu yang terperinci dan meninjau peristiwa.

Setiap peristiwa yang terjadi pasti memiliki sebab-akibat. Dengan adanya teks eksplanasi, pembaca dan memperoleh informasi mengenai peristiwa yang

sedang terjadi secara jelas dan logis. Teks eksplanasi memuat fakta dan pernyataan-pernyataan sebab-akibat dari suatu peristiwa itu sendiri.

Dalam menjelaskan teks eksplanasi penulis harus berfokus bukan pada subjek yang terlihat saja, tetapi juga pada suatu fenomena melainkan pada kejadian atau peristiwa yang terjadi tersebut. Teks eksplanasi terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, teks eksplanasi sequential, aktorial, eoritis, dan kausal.

Maka dengan adanya masalah ini peneliti mengambil judul “Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode *Gamification* pada Peserta Didik Kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung ”, karena masalah-masalah yang terjadi pada proses belajar mengajar salah satunya yaitu masih minimnya pendidik yang kurang kreatif dan juga kurang tepat dalam pemilihan metode pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan dari metode *gamification* terhadap keberhasilan pendidik dan juga peserta didik pada proses pembelajaran di kelas dengan materi pembelajaran teks eksplanasi di kelas XI. Karena seperti kita tahu bahwa dengan diterapkannya metode *gamification* pada pembelajaran dapat mengacu peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas.

Perlu dipahami bahwa *gamification* tidak mesti harus menggunakan aplikasi berbasis *game* pada pembelajaran, tetapi *gamification* juga bisa diterapkan dengan cara kita sebagai pendidik yang membuat kuis atau membuat suasana di dalam kelas menyenangkan. Yang terpenting yaitu tujuan kita sebagai pendidik mampu membangun semangat dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian di atas pada latar belakang, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Faktor minimnya kreativitas pendidik dalam memaparkan materi pembelajaran.
2. Faktor pendidik yang kurang variatif dalam pemilihan metode pembelajaran, sehingga berpengaruh pada pembelajaran.
3. Kegagalan metode pembelajaran yang dipakai pendidik ini berkaitan dengan hampir semua masalah yang ada dalam kegiatan belajar

mengajar.

4. Dampak lain berakibat pada kesulitan para pendidik menangkap atau menerima materi yang diberikan oleh pendidik.
5. Faktor pendidik yang cenderung berceramah (*ekspositori*) dalam menjelaskan materi.
6. Peserta didik tidak mampu menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga pada saat evaluasi peserta didik kesulitan mengerjakan soal yang diberikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Mampukah pendidik merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran dikelas XI SMK 3 Pasundan Bandung dengan menggunakan metode *gamification* pada pembelajaran teks ekplanasi?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung dalam pembelajaran teks eksplanasi dengan menggunakan metode *gamification* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik dengan menggunakan metode *inquiry learning* sebagai kelas kontrol?
3. Adakah perbedaan hasil belajar peserta didik kelas XI dalam pembelajaran teks eksplanasi menggunakan metode *gamification* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan metode *inquiry learning*?
4. Apakah metode *gamification* efektif digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi pada peserta didik kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui kompetensi pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, dan evaluasi pembelajaran teks eksplanasi menggunakan metode *gamification* pada peserta didik kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui kemampuan peserta didik kelas XI dalam pembelajaran teks

eksplanasi dengan menggunakan metode *gamification* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik dengan menggunakan metode *inquiry learning* sebagai kelas kontrol?

3. Membandingkan hasil belajar peserta didik kelas XI dalam pembelajaran teks eksplanasi menggunakan metode *gamification* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik dengan menggunakan metode *inquiry learning* sebagai kelas kontrol?
4. Mengukur keefektifan penggunaan metode *inquiry learning* dalam pembelajaran teks eksplanasi pada peserta didik kelas XI sebagai kelas kontrol SMK 3 Pasundan Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023; dan

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh dari metode *gamification* untuk keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas XI khususnya pada materi teks eksplanasi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta menjadikan motivasi untuk penulis agar meningkatkan dalam kemampuan memilih metode pembelajaran dengan tepat.

b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca dan selain itu diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

F. Definisi Operasional

Untuk memahami lebih jelas mengenai penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut.

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2. Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi merupakan teks yang berisikan mengenai penjelasan fenomena peristiwa. Peristiwa tersebut dapat berupa peristiwa alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan peristiwa lainnya yang terjadi.

3. Metode *Gamification*

Metode pembelajaran yang dimana penerapan metode tersebut menggunakan elemen permainan dalam penerapan pada kegiatan pembelajarannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran teks eksplanasi dengan menggunakan metode *gamification* dapat menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang kondusif dan membuat peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik. Sehingga pada saat mendapatkan sebuah kuis atau pertanyaan mengenai materi teks eksplanasi dapat menjawab dengan baik. Selain itu, peserta didik dapat menguasai dengan baik materi teks eksplanasi dengan suasana kelas yang menarik dan peserta didik aktif karena pendidik menggunakan metode *gamification* sebagai salah satu strategi pembelajaran di kelas.

G. Sistematis Skripsi

Kuantitatif

BAB I PENDAHULUAN

(1) Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah yaitu menjelaskan mengenai topik penelitian yang akan penulis bahas dan alasan penulis memilih topik tersebut.

(2) Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan hal penting dalam sebuah penelitian. Tanpa adanya identifikasi masalah yang kuat dan matang, maka penelitian akan mudah dipatahkan.

(3) Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan solusi yang akan memudahkan penulis dalam sebuah penelitian, karena rumusan masalah digunakan untuk menghindari pembahasan penelitian melebar dan tidak sesuai dengan tujuan penelitian.

(4) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu yang akan dicapai dalam suatu penelitian. Rumusan kalimat tersebut merupakan rangkaian keinginan penulis untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian yang telah diajukan.

(5) Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan rangkaian kegunaan dari penelitian.

(6) Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan variabel penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya oleh penulis untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

(7) Sistematis Skripsi

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

a. Kajian Teori

Kajian teori adalah rangkaian definisi yang dipaparkan oleh ahli untuk menjelaskan sebuah fenomena secara sistematis.

b. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yaitu gambaran konsep yang dimana didalamnya menjelaskan mengenai hubungan antara antar variabel.

BAB III METODE PENELITIAN

(1) Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yaitu hal penting yang dilakukan penulis sebelum penelitian dilakukan.

(2) Desain Penelitian

Desain penelitian yaitu serangkaian metode yang akan dipakai penulis untuk menganalisis data yang akan menjadi topik penelitian.

(3) Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu hal penting yang harus disiapkan sejak awal, karena dengan sudah menentukan subjek penelitian maka penulis akan mudah menerima data dan informasi dari subjek tersebut.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu kegiatan yang mempunyai variasi tertentu dan ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

(4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu teknik yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang akan diteliti.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan dipakai oleh penulis untuk kegiatan penelitian sebagai alat untuk mengukur dan pengumpulan data. Alagt tersebut bisa berupa lembar observasi, soal tes, dan angket.

(5) Teknik Analisis Data

Teknik analisi data yaitu upaya untuk mengolah data yang bisa menjadi informasi baru untuk penelitian.

(6) Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu rangkaian kegiatan penulis mengenai proses setiap kali pelaksanaan penelitian.

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Penelitian

Penelitian merupakan proses memecahkan masalah yang bertujuan untuk menemukan fakta-fakta yang diinginkan.

b. Pembahasan

Pembahasan merupakan rangkaian kalimat jawaban terhadap masalah penelitian yang sebelumnya penulis akan teliti.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Simpulan merupakan bagian akhir dalam sebuah penelitian. Simpulan juga merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

b. Saran

Saran merupakan bagian penutup dalam sebuah penelitian. Dalam saran dapat berupa sanggahan yang bersifat memberi masukan baik terhadap instansi.

DAFTAR PUSAKA

Daftar pusaka yaitu bagian yang berisi mengenai sumber atau rujukan yang digunakan penulis dalam proses penelitian.

LAMPIRAN