

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori adalah rangkaian definisi yang dipaparkan oleh ahli untuk menjelaskan sebuah fenomena secara sistematis. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 81) mengatakan bahwa, “Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis”. Dalam penelitian, adanya sebuah teori sangatlah penting. Mengapa demikian, karena dengan adanya teori itu dapat menjadi sebuah pendukung untuk memperkuat mengenai penelitian yang akan kita kaji. Semakin banyak teori yang kita gunakan dalam penelitian, maka semakin memperkuat juga penelitian akan kita lakukan

1. Kedudukan Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode *Gamification* Berdasarkan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMK 3 Pasundan Bandung

Pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum sebagai pedoman untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil kegiatan proses belajar mengajar di setiap jenjang sekolah. Pada umumnya, kurikulum bermanfaat pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan yang telah dirangkai bisa tercapai dengan baik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”. Kurikulum terdapat sekumpulan rencana, tujuan, dan materi pembelajaran. Selain itu, kurikulum terdapat cara mengajar yang dapat digunakan pendidik sebagai pedoman.

Proses pembelajaran bagi pendidik membutuhkan seperangkat bahan ajar yang bertujuan untuk terciptanya proses pembelajaran di dalam kelas. Jika seperangkat bahan ajar tidak ada, maka proses pembelajaran tersebut tidak akan berjalan dengan baik dan kondusif. Kurikulum menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan. Tanpa ada

kurikulum, maka peserta didik tidak akan memperoleh hasil pembelajaran yang sesuai seperti yang diharapkan.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia pun sudah mengalami banyak perubahan. Hal itu terbukti bahwa kurikulum di Indonesia telah mengalami perubahan sebanyak 10 kali. Perubahan dan penetapan kurikulum merupakan kewenangan dari Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia. Adanya perubahan kurikulum di Indonesia yaitu karena perubahan kondisi yang terjadi di Indonesia yaitu mengenai politik, sosial, budaya, ekonomi, dan ilmu pengetahuan serta teknologi yang berkembang di dalam masyarakat Indonesia.

Penyusunan kurikulum di Indonesia berlandaskan pada ideologi Pancasila. Sedangkan landasan hukum yang digunakan adalah Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Perbedaan di antara kurikulum yang telah digunakan berpusat pada tujuan utama dalam pendidikan serta pendekatan yang digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Masa kini kurikulum yang sedang diterapkan di sekolah-sekolah adalah Kurikulum 2013 yang sudah disesuaikan dengan kemajuan zaman. Kurikulum 2013 memiliki ciri yaitu memiliki tujuan pendidikan yang menfokuskan kepada capaian pembelajaran. Selain itu, pembaharuan dalam kurikulum 2013 yaitu agar peserta didik Indonesia mampu berpikir kreatif.

Kegiatan pembelajaran ditujukan sebagai sarana pengembangan sikap dan budi peserta didik. Kurikulum 2013 diterapkan pertama kali pada tahun 2013. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 125) mengatakan bahwa, “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara dan peradaban dunia”. Dalam hal ini, pengembangan kurikulum 2013 difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara konseptual. Selain proses pembelajaran, sistem penilaian juga dikembangkan. Sistem penilaian pada Kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 di mana guru dan satuan pendidikan wajib mengevaluasi hasil belajar siswa secara komprehensif, menyeluruh, kompleks, dan valid. Salah satu alat ukur yang digunakan ialah penilaian autentik.

Penilaian autentik yaitu penilaian yang melibatkan siswa di dalam tugas-tugas autentik yang bermanfaat, penting, dan bermakna yang selanjutnya dapat dikatakan sebagai penilaian performa. Dalam definisi yang lain disebutkan bahwa, penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di standar kompetensi (SK) atau kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti adalah kompetensi utama yang diuraikan ke dalam beberapa aspek, yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dan harus dipelajari oleh peserta didik di setiap jenjang dan mata pelajaran. Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, kompetensi inti pada kurikulum 2013 adalah kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki peserta didik setiap tingkat kelas. Sesuai dengan pengertian di atas yang menyebutkan bahwa peserta didik harus bisa mencapai standar kompetensi. Standar kompetensi yang dimaksud yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Setiap peserta didik harus bisa mencapai standar kompetensi lulusan, karena standar kompetensi lulusan digunakan sebagai sebuah pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 174) mengatakan bahwa, “Kompetensi inti merupakan pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran, sehingga berperan sebagai *integrator* horizontal antarmata pelajaran”. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skill* dan *soft skills*. Dalam setiap kompetensi inti yang dipelajari oleh peserta didik memiliki gambaran yang memuat semua aspek pengetahuan, yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik seperti, aspek kognitif dalam bentuk pemahaman terhadap informasi yang diterima, afektif dalam bentuk sikap yang bertujuan agar peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap sikap yang lebih baik, dan aspek psikomotor yang terarah kepada keterampilan agar peserta didik mampu menyalurkan berbagai kreativitas untuk menciptakan suatu hal yang baru. Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi terhadap keterkaitan kompetensi dasar (KD) antara jenjang pendidikan, maupun pengorganisasi keterkaitan antara konten atau mata pelajaran yang dipelajari peserta didik.

Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 mengatakan bahwa, “Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkatan kemampuan untuk mencapai standar

kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas”. Kemampuan yang disusun pada peserta didik disesuaikan dengan tingkatan kelas, karena dengan adanya kompetensi inti menciptakan mata pelajaran yang relevan. Pencapaian kompetensi inti akan mengantarkan peserta didik dalam mencapai standar kompetensi lulusan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa kompetensi inti adalah apa saja yang harus dituangkan ke dalam bentuk kualitas dan harus dicapai oleh peserta didik dalam setiap jenjang pendidikan. Kompetensi inti harus dicapai oleh peserta didik sebagai tanda keberhasilan dari kegiatan pembelajaran yang sudah terlaksana. Kompetensi inti mencakup empat ranah yaitu, religius, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Empat ranah inilah yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan kompetensi inti yang sudah dirumuskan. Pada kompetensi dasar ini peserta didik harus bisa menguasai mengenai pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan sikap setelah mendapatkan materi pembelajaran didalam kelas. Menurut Susilo (2007, hlm. 120) mengatakan bahwa, “Kompetensi dasar merupakan perincian lebih lanjut dari standar kompetensi”. Standar kompetensi dikembangkan menjadi lebih rinci dan mendetail sesuai dengan kompetensi yang ada dalam standar kompetensi. Kompetensi dasar harus menjadi landasan pengembangan indikator pembelajaran. Kompetensi dasar harus diurutkan dengan baik agar pembelajaran bisa berjalan dengan optimal.

Sementara itu, menurut Susilo (2007, hlm. 120) mengatakan bahwa, “cara mengurutkan kompetensi dasar sama dengan cara mengurutkan standar kompetensi yaitu dengan menggunakan pendekatan prosedural, pendekatan hierarkis, dari mudah ke sukar, dari konkret ke abstrak, pendekatan spiral, pendekatan tematis, pendekatan terpadu (*integrated*), terjala (*webbed*), dan lain sebagainya”. Pendekatan prosedural digunakan jika kemampuan dasar yang dipelajari bersifat prosedural seperti langkah-langkah mengerjakan tugas.

Pendekatan hierarkis digunakan jika hubungan antara kemampuan dasar yang satu dengan kemampuan dasar yang lain bersifat prasyarat, dalam arti suatu kemampuan harus dipelajari dulu sebelum mempelajari kemampuan dasar berikutnya. Menurut pendekatan ini, kemampuan yang bersifat dasar harus diletakkan di urutan yang awal

pada pembelajaran. Apabila peserta didik telah memenuhi kemampuan dasar itu, maka boleh melanjutkan ke kemampuan dasar selanjutnya yang kandungan materinya lebih kompleks.

Pendekatan spiral digunakan jika suatu pokok bahasan atau topik diberikan berulang-ulang, semakin luas dan semakin mendalam. Dalam pendekatan spiral, topik yang memiliki materi yang mudah dipelajari terlebih dahulu. Selanjutnya, topik yang sama tersebut diulang pada jenjang di atas jenjang yang pertama dengan kandungan materi yang lebih sulit/sukar dengan tujuan untuk memantapkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Pendekatan terjala (*webbed*) merupakan salah satu bentuk pendekatan terintegrasi atau tematis.

Adapun pada penelitian ini, kompetensi dasar yang dijadikan objek kajian yaitu KD 3.3 yaitu mengidentifikasi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks ekplanasi lisan dan tulis. Kompetensi dasar tersebut harus dikuasai oleh peserta didik kelas XI pada jenjang SMA/SMK. Dalam penyajian pelajaran, topik dari beberapa mata pelajaran yang relevan disajikan secara terpadu atau terintegrasi dengan menggunakan suatu tema sebagai titik sentral. Adapun pendekatan tematik merupakan strategi pengembangan kompetensi dasar yang bertitik tolak dari sebuah tema. Jadi satu tema menjadi titik pusat pengembangan materi pembelajaran

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa, kompetensi dasar adalah beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran. Kompetensi dasar harus dikembangkan berdasarkan kemampuan peserta didik dan karakteristik mata pelajaran, yang isinya meliputi pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Dengan adanya kompetensi dasar, peserta didik dapat memperoleh kesempatan yang lebih banyak dalam mengembangkan pengalaman mengenai materi pembelajaran dengan seimbang melalui alokasi waktu yang efektif ketika pembelajaran berlangsung. Pada kompetensi dasar ini memiliki tujuan yaitu, mampu meningkatkan ilmu pengetahuan pada bidang kognitif, mengasah minat, kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik, memberikan pembelajaran mengenai norma-norma dalam pembelajaran dan tanggung jawab sebagai peserta didik, dan menciptakan sikap dan karakter yang positif bagi setiap individu.

c. Alokasi Waktu

Dalam kegiatan pembelajaran, penetapan alokasi waktu diperlukan untuk tercapainya seluruh kompetensi dasar yang telah di rancang oleh pendidik sebelumnya. Alokasi waktu dapat diartikan dengan penyesuaian waktu dalam kurikulum. Proses

pembelajaran akan efektif jika seorang pendidik mampu mengatur waktu yang telah ditentukan dengan materi yang telah disiapkan. Alokasi waktu adalah pelacakan jumlah minggu dalam semester atau tahun pelajaran terkait dengan pemanfaatan waktu pembelajaran pada mata pelajaran tertentu.

Pelacakan ini diarahkan pada jumlah keseluruhan atau jumlah minggu tidak efektif, dan jumlah minggu efektif. Kepastian jumlah minggu efektif pada semester atau tahun pelajaran akan memudahkan pendidik dalam menyebarkan jam pelajaran pada setiap pelajaran yang telah dipetakan sebelumnya. Menurut Mulyasa (2011, hlm. 206) mengatakan bahwa, “Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasaan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya”. Dalam menentukan alokasi waktu, pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik serta mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar yang memiliki tingkat keluasaan, kedalaman, dan kesukaran.

Alokasi waktu sangat penting dalam proses pembelajaran. Mengapa demikian, karena dalam menentukan alokasi waktu perlu diperhatikan tingkat kesulitan materi pembelajaran. Semakin sulit materi pembelajaran, maka semakin penting pula menambah alokasi waktu sesuai yang diperlukan. Alokasi waktu perlu diperhatikan pada tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran. Dengan demikian, alokasi waktu akan memperkirakan rentan waktu yang dibutuhkan untuk setiap materi ajar.

Pada kurikulum 2013 alokasi waktu pembelajaran untuk tingkat SMA/SMK yaitu 45 menit. Menurut Walyuni & Syukur (2013, hlm. 61) mengatakan bahwa, “Alokasi waktu adalah jumlah waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian suatu kompetensi dasar tertentu dengan memperhatikan: minggu efektif persemester, alokasi waktu pelajaran, dan jumlah kompetensi persemester”. Pada pembelajaran, alokasi waktu penting. Karena dengan adanya alokasi waktu ini untuk mengukur waktu agar seluruh kompetensi dasar yang telah direncanakan bisa dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu adalah durasi waktu yang dibutuhkan pendidik pada proses pembelajaran. Dengan adanya alokasi waktu, maka proses pembelajaran ini akan efektif dan terorganisir secara lebih matang. Alokasi waktu ditentukan berdasarkan kebutuhan kompetensi dasar dan beban belajar. Sehingga, alokasi pada jenjang sekolah atau mata pelajaran akan berbeda, menyesuaikan

dengan kompetensi dasar yang akan disajikan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menentukan alokasi waktu untuk penelitian yang akan dilaksanakan di kelas XI yaitu 45 menit. Sesuai dengan arahan dari kurikulum 2013 yang menyebutkan bahwa alokasi waktu untuk pembelajaran pada jenjang SMA/SMK yaitu 45 menit.

2. Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode *Gamification*

a. Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses guru atau tenaga didik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Sanjaya (2009, hlm. 196) mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa”. Pada proses pembelajaran ini terjadi sebuah interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Di mana pada proses pembelajaran ini pendidik memberikan sebuah materi dan menjelaskannya agar peserta didik paham mengenai materi tersebut.

Senada dengan pendapat Sanjaya, menurut Kurniawan (2014, hlm. 1) mengatakan bahwa, “Pembelajaran merupakan proses aktivitas yang dilakukan guru dalam mengondisikan siswa untuk belajar”. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pengalaman yang melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa peserta didik.

Berdasarkan beberapan penjelasan pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar peserta didik yang telah dirancang oleh pendidik agar terciptanya peserta didik yang aktif dan kreatif. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Jika interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik membuahkan hasil, maka akan terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan efektif. Dengan adanya proses pembelajaran yang efektif dan aktif, maka akan menghasilkan peserta didik menjadi paham dengan materi yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Selain itu, menurut Sagala (2009, hlm. 61) mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Seperti yang telah dipaparkan, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Definisi pembelajaran menurut Sanjaya (2011, hlm. 54) bahwa, “Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses”. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran.

Pembelajaran (*instruction*) adalah sesuatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008, hlm. 85). Pembelajaran juga merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan belajar manusia bisa mengembangkan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir. Tanpa belajar manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhannya tersebut. Kebutuhan belajar dan pembelajaran dapat terjadi di mana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pada dasarnya, pembelajaran bertujuan untuk pengembangan diri siswa/i didik baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pengembangan diri merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan apa yang dimiliki oleh siswa sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing. Menurut Sanjaya (2009, hlm. 161) mengatakan bahwa, “Pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diasuh oleh guru”. Pengembangan diri bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah.

Berdasarkan sejumlah pendapat mengenai pembelajaran menurut para ahli, disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara pendidik yang memberikan bahan pelajaran dengan peserta didik sebagai objeknya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara peneri (pendidik) dengan penerima materi (peserta didik). Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka (Dahar, 1996, hlm. 106).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik dikelas yang bertujuan untuk memberi materi pembelajaran untuk mencerdaskan peserta didik untuk menjadikan orang yang berguna. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pembelajaran teks eksplanasi untuk proses penelitian ini. Teks eksplanasi berisikan mengenai rangkaian kronologis sebuah peristiwa alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan peristiwa lain yang dapat terjadi.

b. Teks Eksplanasi

1) Pengertian Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi pada umumnya memuat fakta yang dirangkai secara kronologis atau hubungan kausalitas. Pada teks eksplanasi berisikan mengenai sebuah fenomena kausalitas atau sebab-akibat suatu peristiwa. Peristiwa tersebut dapat berupa alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan fenomena lain yang dapat terjadi. Terjadinya suatu peristiwa akan selalu ada hubungan sebab-akibat nya karena agar bisa mengetahui dan lebih waspada mengenai peristiwa yang telah terjadi tersebut.

Menurut Anderson (2020, hlm. 78) mengatakan bahwa, “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 di suatu daerah. Pada berita akan dijelaskan mengapa dapat terjadinya banjir yaitu karena penebangan pohon secara liar dan juga membuang sampah sembarangan. Dalam sebuah berita akan di paparkan sebab dan akibat dari terjadinya bencana banjir tersebut sesuai fakta . Hal tersebut dilakukan agar para pembaca bisa lebih waspada dan menjaga daerah sekitar agar tidak terjadinya bencana banjir. Hal tersebut sesuai dengan pengertian yang telah dipaparkan oleh para ahli mengenai teks eksplanasi.

Fungsi fakta pada teks ekplanasi yaitu menguatkan kebenaran mengenai sebuah peristiwa yang telah terjadi. Dengan adanya peristiwa alam maupun sosial yang terjadi di sekitar kita, kita jadi tahu dan paham mengenai sebuah peristiwa karena selalu mempunyai hubungan sebab dan akibat. Maka dari itu, dengan adanya teks eksplanasi ini kita menjadi tahu dan dijadikan pelajaran jika ada peristiwa yang sedang atau sudah

terjadi di sekitar kita. Teks eksplanasi mengandung fakta-fakta mengenai sebuah peristiwa.

Maka, teks eksplanasi dapat digunakan untuk menguatkan suatu kebenaran yang ada. Selain itu, menurut Restuti (2013, hlm. 85) mengatakan bahwa, “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 yang dimiliki oleh teks eksplanasi digunakan untuk mengidentifikasi peristiwa, menggambarkan peristiwa, atau meninjau peristiwa. Dapat disimpulkan bahwa, teks eksplanasi digunakan untuk menjelaskan proses asal mula fenomena tersebut. Setiap fenomena dan peristiwa memiliki sebab, akibat, dan proses. Tujuan dari teks eksplanasi yaitu dapat disamakan dengan teks yang menceritakan proses terjadinya suatu fenomena.

Menurut Mashun (2014, hlm. 189) mengatakan bahwa, “Teks eksplanasi adalah teks yang disusun dengan struktur yang terdiri atas bagian-bagian yang memperlihatkan pernyataan umum (pembukaan), deretan penjelasan (isi), dan interpretasi/penutup”. Pada teks eksplanasi pembaca dapat memperoleh pemahaman mengenai latar belakang terjadinya fenomena secara jelas dan logis. Karena pada isi dari teks tersebut berisi mengenai informasi fenomena yang terjadi dijelaskan secara terperinci, sehingga membuat pembaca paham dan tahu mengenai fenomena tersebut. Teks eksplanasi terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, teks eksplanasi sequential, faktorial, teoritis, dan kausal.

a) **Teks Eksplanasi Sequential**

Teks eksplanasi sequential merupakan jenis teks eksplanasi yang menjelaskan mengenai sebuah fenomena secara terperinci. Contoh dari teks eksplanasi sequential yaitu urutan rantai makanan. Berikut yaitu urutan rantai makanan yang terjadi di ekosistem sawah.

Padi → tikus → ular sawah → elang → dekomposer/ pengurai.

Berdasarkan contoh di atas makan dapat diketahuai bahwa, padi merupakan produsen yang mampu menghasilkan makanan sendiri. Setelah itu, padi akan dimakan tikus dan tikus menjadi konsumen I. Selanjutnya tikus akan dimakan oleh ular sawah dan ular sawah menjadi konsumen II. Setelah ular dimakan oleh elang, maka elang akan menjadi konsumen III. Setelah elang mati, ia akan jatuh ke tanah dan diuraikan oleh

bakteri. Fungsi bakteri yaitu sebagai pengurai atau dekomposer.

b) Teks Eksplanasi Faktorial

Teks eksplanasi faktorial yaitu jenis teks eksplanasi yang menerangkan mengenai efek dan hasil dari suatu proses. Misalnya dampak kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Berikut yaitu dampak kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Dampak dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan ini dapat kita rasakan pada masa kini. Dengan adanya teknologi kita dapat berkomunikasi dengan kerabat yang keberadaannya jauh dengan kita. Selain itu, kemajuan teknologi menghasilkan sebuah transportasi yang di mana setiap waktunya mengalami perubahan yang sangat pesat dan lebih baik. Dengan adanya transportasi ini, kita dapat melakukan perjalanan kemanapun dengan waktu perjalanan yang tidak memakan waktu lama.

c) Teks Eksplanasi Kausal

Teks eksplanasi kausal yaitu teks eksplanasi yang menjelaskan sebuah fenomena secara bertahap. Contoh dari teks eksplanasi kausal yaitu terjadinya longsor. Berikut yaitu proses terjadinya longsor.

Terjadinya bencana longsor yaitu karena adanya pindahan material yang berupa tanah atau batuan yang bergerak turun kebawah. Selain itu dapat terjadinya bencana longsor yaitu karena curah hujan yang tinggi. Daerah yang rawan terjadinya longsor yaitu daerah lereng yang memiliki kemiringan tanahnya melebihi 20 derajat.

d) Teks Eksplanasi Teoritis

Teks eksplanasi teoritis adalah jenis teks eksplanasi yang menjelaskan mengenai spekulasi terjadinya fenomena lain. Contoh dari teks eksplanasi teoritis yaitu jika gunung merapi meletus maka dapat memicu terjadinya bencana alam yang lain yang lebih dahsyat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa teks eksplanasi adalah sebuah rangkaian atau urutan terjadinya sebuah peristiwa yang terjadi di sekitar kita. Teks eksplanasi ini mengandung sebuah teks yang berdasarkan fakta sesuai bagaimana itu terjadi. Untuk merumuskan sebuah teks eksplanasi yang baik dan benar, harus menggunakan informasi mengenai peristiwa tersebut sesuai fakta. Karena jika kita merumuskan teks eksplanasi yang tidak sesuai fakta, maka kita sama saja seperti menyebarkan berita *hoax*. Selain itu, pada saat akan menjelaskan teks eksplanasi penulis harus bisa fokus tetapi tidak kepada subjek yang dilihat saja, tetapi pada peristiwa lain pada kejadian peristiwa tersebut.

2) Struktur Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi memiliki struktur yang harus dipahami karena sebagai salah satu hal penting dalam penyusunan teks eksplanasi. Langkah membuat teks eksplanasi yaitu menentukan topik, mencari referensi dan mengembangkannya, dan menyusun bagian akhir. Struktur pada setiap teks diperlukan untuk membedakan teks satu dengan teks yang lain. Berikut struktur dari teks eksplanasi menurut Tim Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017, hlm. 62), antara lain:

1. Identifikasi fenomena (*phenomenon identification*), berisi penjelasan secara umum suatu peristiwa atau fenomena yang terjadi. Hal itu bisa terkait dengan fenomena alam, sosial, budaya, dan fenomena-fenomena lainnya.
2. Penggambaran rangkaian kejadian (*explanation sequence*), memerinci proses kejadian yang relevan dengan fenomena yang diterangkan sebagai pertanyaan atas bagaimana atau mengapa.
 - a) Rincian yang berpola atas pertanyaan “bagaimana” akan melahirkan uraian yang tersusun secara kronologis ataupun gradual. Dalam hal ini fase-fase kejadiannya disusun berdasarkan urutan waktu.
 - b) Rincian yang berpola atas pertanyaan “mengapa” akan melahirkan uraian yang tersusun secara kausalitas. Dalam hal ini fase-fase kejadiannya disusun berdasarkan hubungan sebab akibat.
3. Ulasan (*review*), berupa komentar atau penilaian tentang konsekuensi atas kejadian yang dipaparkan sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur eksplanasi memiliki 3 struktur yang harus diperhatikan dalam menyusun teks eksplanasi agar menjadi sebuah teks eksplanasi yang baik dan benar. Sehingga, diharapkan untuk pembaca yang hendak menyusun sebuah teks eksplanasi tidak keliru dengan jenis teks lain jika sudah mengetahui struktur dari teks eksplanasi ini.

3) Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi

Kaidah kebahasaan pasti dimiliki oleh setiap teks tetapi dengan jenis dan tujuan yang berbeda. Tujuan adanya kaidah kebahasaan yaitu untuk bisa di pahami oleh pembaca agar jika hendak membuat sebuah teks akan menghasilkan teks yang sesuai dengan tujuannya. Dalam kurikulum 2013, setiap teks yang dipelajari selalu mempunyai unsur kebahasaan yang harus dipahami oleh peserta didik.

Menurut Rahman (2017, hlm 71) mengatakan bahwa, “Kaidah kebahasaan adalah aturan-aturan mendasar yang menjadi standar untuk dipakai dalam pemahaman bahasa.”

Untuk memahami sebuah kebahasaan hal yang paling mendasar agar kita bisa memahami sebuah bahasa yaitu hal yang paling mendasar adalah mengetahui mengenai kaidah kebahasaan. Karena jika kita sudah mengetahui aturan-aturan mendasar itu maka untuk memahami mengenai pemahaman bahasa itu akan mudah dipahami. Menurut Yudantoro (2014, hlm 29) mengatakan bahwa ciri kebahasaan utama, sebagai berikut.

- 1) Istilah khusus atau bahasa teknis.
- 2) Kalimat pasif.
- 3) Kata benda dan abstrak.
- 4) Kalimat yang menunjukkan sebab akibat .

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks eksplanasi memiliki empat kaidah kebahasaan yaitu memuat istilah khusus, kalimat pasif, kata benda, dan kalimat yang menunjukkan sebab-akibat.

4) Langkah-langkah Menyusun Teks Eksplanasi

Penyusunan sebuah teks khususnya teks eksplanasi, langkah-langkah merupakan hal penting dalam proses penyusunan ini. Mengapa demikian, karena jika kita memperhatikan langkah-langkah tersebut maka akan menghasilkan sebuah penulisan yang baik dan benar. Menurut Sobandi (2014, hlm. 137) mengatakan bahwa, “Langkah menyusun teks eksplanasi, sebagai berikut”.

- 1) Menentukan topik atau tema dari teks eksplanasi.
- 2) Mengumpulkan bahan.
- 3) Menyusun kerangka karangan.
- 4) Mengembangkan kerangka menjadi sebuah teks yang utuh

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan untuk menyusun sebuah teks eksplanasi yang baik dan benar harus memperhatikan langkah-langkah penyusunannya. Karena jika kita memperhatikan dan mengikuti langkah-langkah tersebut, maka akan menghasilkan sebuah penulisan teks eksplanasi yang baik dan benar. Selain itu, peserta didik perlu juga memahami hakikat dari teks eksplanasi seperti: pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan dari teks eksplanasi.

c. Metode Gamification

1) Pengertian Metode *Gamification*

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 peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta dan menginspirasinya 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”).

Untuk mengimplementasikan metode *gamification* ini, pendidik bisa membuat sebuah kuis atau permainan dalam proses pembelajaran ini yang dimaksud hal tersebut akan membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran dan adanya antusias peserta didik pada pembelajaran akan membuahkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan. Definisi *gamification* menurut Buncball (2010) dalam Hutahaen (2021, hlm. 14), “*gamification* adalah penerapan mekanik dari suatu game pada aktivitas non-game”. Berdasarkan pengertian di atas 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.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode gamification ini yaitu metode berbasis *game* tetapi pada penerapannya tidak harus menggunakan aplikasi *game* atau video *game* saja melainkan bisa juga kita sebagai pendidik memberikan kuis atau hal yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika dalam proses pembelajaran menyenangkan, maka hal tersebut akan membuat peserta didik aktif dan suasana dalam kelas pun tidak pasif. Adanya antusias yang tinggi pada peserta didik juga akan membuat peserta didik paham dan mudah untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

2) Langkah-langkah Metode *Gamification*

Dalam proses pembelajaran, langkah-langkah pada metode pembelajaran sangat dibutuhkan, karena untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran yang efektif. Berikut adalah langkah-langkah pada metode *gamification*. Menurut Jusuf (2016, hlm. 2), menjelaskan bahwa, “langkah-langkah penerapan metode *gamification* dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri *reward* atau hadiah bagi peserta didik berupa sebuah lencana *virtual* jika mereka lulus kuis.
2. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (*unlocked*) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
3. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
4. Berikan balasan (*reward*) seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang di *social media* para siswa atau *website* internal sekolah.
5. Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
6. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
7. Kenalkan konsep '*quest*' (pencarian) atau '*epic meaning*' (pemaknaan epik), di

mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.

8. Beri siswa *insentif* untuk men-*share* dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.
9. Beri kejutan dengan hadiah bonus *ekstra* ketika siswa lulus tantangan baru.
10. Buat tekanan buatan dengan menggunakan '*countdown*' atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11. Ambil lencana atau *reward*-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.
12. Buat *role-playing* atau skenario pencabangan dalam e-Learning yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
14. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk 'bermain' selama belajar.
15. Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi".

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat mengetahui dan memahami mengenai langkah-langkah penerapan metode *gamification* yang baik dan benar. Sehingga, setelah mengetahui hal tersebut akan membuat kita sebagai pendidik paham dan pada saat mengimplementasikannya akan menghasilkan hasil yang sesuai dengan harapan.

3) Kelebihan dan Kekurangan Metode *Gamification*

Setiap metode pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangan dari metode itu sendiri. Menurut Jusuf (2016, hlm 2) memaparkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode *gamification*, antara lain:

a. Kelebihan

1. Belajar jadi lebih menyenangkan
2. Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
3. Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
4. Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, dan berprestasi dalam kelas

b. Kelemahan

Jika ada kelebihan maka ada juga kelemahan pada metode *gamification* ini. Menurut Jusup (2016, hlm. 2) memaparkan beberapa kelemahan metode *gamification* sebagai berikut.

1. Motivasi ekstrinsik. Pemberian *reward* ekstrinsik bisa jadi membantu membuat kelas berjalan sesuai yang diinginkan. Namun, guru tetap bertanggung jawab membantu siswa untuk dapat termotivasi secara intrinsik. Pembelajaran yang terjadi karena keinginan yang muncul dari dalam diri jauh lebih kuat dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang terjadi demi perolehan *reward*.
2. Permainan yang menjadi peraturan. Sementara permainan memerlukan kebebasan untuk mengalami berbagai hal, untuk gagal, mengeksplorasi aneka identitas, dan mengendalikan investasi serta pengalaman diri sendiri (Lee dan Hammer, 2011, dalam Jusuf, hlm. 1), menerapkan permainan dalam pembelajaran bisa jadi malah menciptakan pengalaman yang disesuaikan dengan peraturan, sehingga pada akhirnya tetap terasa seperti pengalaman belajar di sekolah pada umumnya.
3. ‘Merusak’ secara psikologis. Kurangnya penjelasan pada siswa mengenai pemberian *badge* atau *reward* dapat membuat mereka memandang proses pembelajaran apa pun dalam permainan hanya sebagai batu loncatan yang harus dilewati menuju perolehan *reward*; bukannya perolehan pembelajaran yang sukses.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan mengenai kelebihan dan kekurangan dari metode *gamification*. Seperti kita tahu bahwa setiap metode pembelajaran yang dipilih oleh pendidik pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Untuk meminimalisir kekurangan dari metode tersebut, maka pendidik harus menyusun strategi atau kreatif agar kekurangan dari metode pembelajaran khususnya metode *gamification* ini sangat minim.

4. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu dimaksudkan untuk mengomparasikan penelitian yang memiliki kesamaan judul, subjek, maupun metode penelitian. Hal ini ditujukan sebagai pembanding dan acuan penulis dalam melakukan penelitian selanjutnya. Maka dari itu, penulis menggunakan judul yang berbeda “Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode *Gamification* pada Peserta Didik Kelas XI SMK 3

Pasundan Bandung”. Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut.

Tabel 3.1
Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
<p>Pembelajaran Memproduksi Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode <i>Active Knowledge Sharing</i> pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2015/1016</p>	<p>Linda Nursyaidah</p>	<p>Hasil nilai rata-rata 85,3. Kemampuan penulis termasuk kategori baik. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ciwidey mampu melaksanakan pembelajaran memproduksi teks eksplanasi dengan baik. Hal ini terbukti pada adanya perbedaan hasil nilai pretes dan postes. Nilai rata-rata pretes yaitu 42,6 sedangkan nilai rata-rata postes yaitu 85,3. Peningkatannya sebesar 18,7%. Metode <i>active knowledge sharing</i> efektif digunakan dalam pembelajaran memproduksi teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ciwidey. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji statistik thitung > ttabel yakni $12,5 > 2,34$ dalam tingkat kepercayaan 95% dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan 19. Artinya, penulis menyimpulkan bahwa semua hipotesis yang dirumuskan dapat diterima.</p>
<p>Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Melalui Demonstrasi pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 1 Kutowinangun Tahun Pelajaran 2015/2016</p>	<p>Faaqih Hidayaturrakhman Herman</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan kualitas proses pada pembelajaran menulis teks eksplanasi ditandai dengan meningkatnya kinerja guru dan kinerja siswa. Pada siklus 1 nilai rerata kinerja guru sebesar 70,83 (cukup) dan pada siklus II nilai rerata guru sebesar 81,05 (baik). Kemudian pada siklus I kinerja siswa sebesar 59,3 (kurang) dan pada siklus II</p>

		nilai rerata kinerja siswa sebesar 81,16 (baik
Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi dalam Teks Eksplanasi Menggunakan Metode <i>Inkuiri</i> Pada Peserta Didik Kelas XI SMK YP. 79 Majalaya Tahun Pelajaran 2019/2020	Agi Abdul Rohman	<p>Merencanakan, melaksanakan, dan meng-evaluasi pembelajaran mengidentifikasi informasi dalam teks eksplanasi menggunakan metode <i>inkuiri</i>, dibuktikan dengan nilai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang mendapatkan nilai rata-rata 3,8 termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan predikat A</p> <p>(2) Peserta didik kelas XI SMK YP.79 Majalaya tahun pelajaran 2019/2020 mampu mengidentifikasi informasi dalam teks eksplanasi. Hal itu terbukti dari peningkatan hasil belajar dengan nilai pascates lebih besar daripada nilai prates, yakni $81 > 27,4$ dengan selisih 53,6.</p> <p>(3). Metode <i>inkuiri</i> efektif digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi dalam teks eksplanasi pada peserta didik kelas XI SMK YP. 79 Majalaya Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan statistik dengan hasil thitung sebesar 12,97 dan hasil ttabel 9,6 pada tingkat kepercayaan 95% dengan db sebesar 20. Dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran mengidentifikasi informasi dalam teks eksplanasi dengan menggunakan metode <i>inkuiri</i> menunjukkan keberhasilan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini sangat disarankan terutama dalam pembelajaran membaca</p>
Penerapan Konsep <i>Gamification</i> Untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga	Anggar Anugrah Satriya Wiratama	Penggunaan konsep pembelajaran <i>Gamification</i> dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas

		<p>X5 di SMA Negeri 2 Salatiga Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016 pada materi pokok “Jagad Raya dan Tata Surya”. Sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan konsep pembelajaran <i>Gamification</i>, dari 36 siswa kelas X5 terdapat 23 siswa yang minatnya masih kurang hal ini terlihat dari skor respon angket siswa yang masih dibawah skor minimal yang ditentukan yaitu 67 sehingga hanya 13 siswa yang minatnya tinggi atau skor angketnya mencapai skor minimal, sedangkan pada siklus I minat siswa sudah mulai meningkat yaitu dari jumlah siswa yang skor angketnya dibawah skor minimal yaitu 23 siswa pada kondisi awal menurun pada siklus I menjadi 10 siswa sehingga jumlah siswa yang minatnya tinggi bertambah menjadi 26 siswa dan pada siklus II minat belajar dari seluruh siswa kelas X5 sudah mengalami peningkatan dengan rata-rata skor respon angket minat belajar siswa sudah di atas skor 67. Kemudian untuk partisipasi belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan konsep pembelajaran <i>gamification</i> interaktif dari 36 siswa terlihat dari 8 komponen partisipasi siswa yang diamati secara keseluruhan persentasenya masih rendah atau belum mencapai persentase minimal yang ditentukan yaitu 65% dari keseluruhan 8 komponen partisipasi yang diamati, sehingga partisipasi belajar siswa dinyatakan masih rendah, sedangkan pada siklus I partisipasi siswa mulai</p>
--	--	--

		meningkat terlihat dari 8 komponen partisipasi siswa walaupun masih dibawah presentase minimal yang ditentukan, dan pada siklus II lebih meningkat lagi terlihat dari 8 komponen secara keseluruhan sudah mencapai diatas 65% atau di atas persentase minimal.
Implementasi Metode Gamification dalam Modul Belajar untuk Murid SDN Panongan 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fredella Agatha 2. Lorentius Calvin 3. Alfiansyah Zukarnain 	<p>Salah satu sekolah dengan studi kasus ini adalah SDN Panongan 3. Sekolah ini merupakan sekolah dasar yang terletak di daerah Panongan, Tangerang. Sebelum pandemi COVID-19 terjadi, SDN Panongan 3 memiliki sebuah program bernama GSM (Gerakan Sekolah Menyenangkan), yang ditujukan untuk membangun karakter para murid. Program ini diterapkan dengan membentuk zona-zona di koridor sekolah, seperti zona teman of the week, zona urutan kedatangan yang membuat anak bersemangat ke sekolah, dan zona kabinet kelas yang melatih kemampuan kepemimpinan. Selain pembentukan zona, program GSM juga diterapkan pelajaran seperti sesi pagi berbagi dan refleksi yang dilakukan oleh para murid. Melalui proses wawancara dengan kepala sekolah SDN Panongan 3, Pak Pendy, program GSM yang sebelumnya menjadi pedoman utama dalam membuat murid senang belajar, kini tidak dapat diimplementasikan melalui PJJ. Hal ini menyebabkan para murid kehilangan semangat belajar. Penulis mencoba untuk mengimplementasikan konsep <i>gamification</i> dalam modul ajar, untuk membantu para murid di SDN Panongan 3 belajar dengan lebih efisien dan</p>

		<p>menyenangkan. <i>Gamification</i> merupakan sebuah metode yang mengaplikasikan konsep game (permainan) ke dalam hal tertentu. Metode ini membuat pengguna secara tidak sadar merasa tertantang dan teradiksi untuk melakukan suatu hal. Umumnya, elemen yang digunakan dalam gamification adalah sistem level, <i>leaderboard</i>, dan <i>reward</i> (hadiah) (Jusuf,2016). Penerapan metode <i>gamification</i> dalam kegiatan belajar mengajar akan membuat para murid tidak merasa kaku dan terlalu serius ketika belajar. Metode ini diharapkan dapat mengembalikan kembali semangat belajar para murid SDN Panongan 3, dan juga mempermudah para guru untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, namun tetap efektif. Makalah ini disusun untuk membahas pengaplikasian metode gamification dalam modul pembelajaran SDN Panongan 3.</p>
--	--	--

Setelah dipaparkannya tiga hasil penelitian terdahulu yang relevan, terdapat persamaan dalam segi teks. Tetapi, penulis menggunakan judul yang berbeda dengan yang telah dipaparkan di atas yaitu “Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode *Gamification* pada Peserta Didik Kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penulis akan melakukan penelitian mengenai pembelajaran teks eksplanasi dengan menggunakan metode *gamification*, sehingga terdapat perbedaan dari segi orientasi, jenjang pendidikan, dan tempat penelitian.

5) Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Menurut Tim (2019, hlm. 18) mengatakan bahwa, “Asumsi adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti”. Lebih lanjut dikatakan bahwa asumsi membentuk dasar bagi penerapan teori tertentu. Asumsi pada penelitian ini yaitu “Dengan

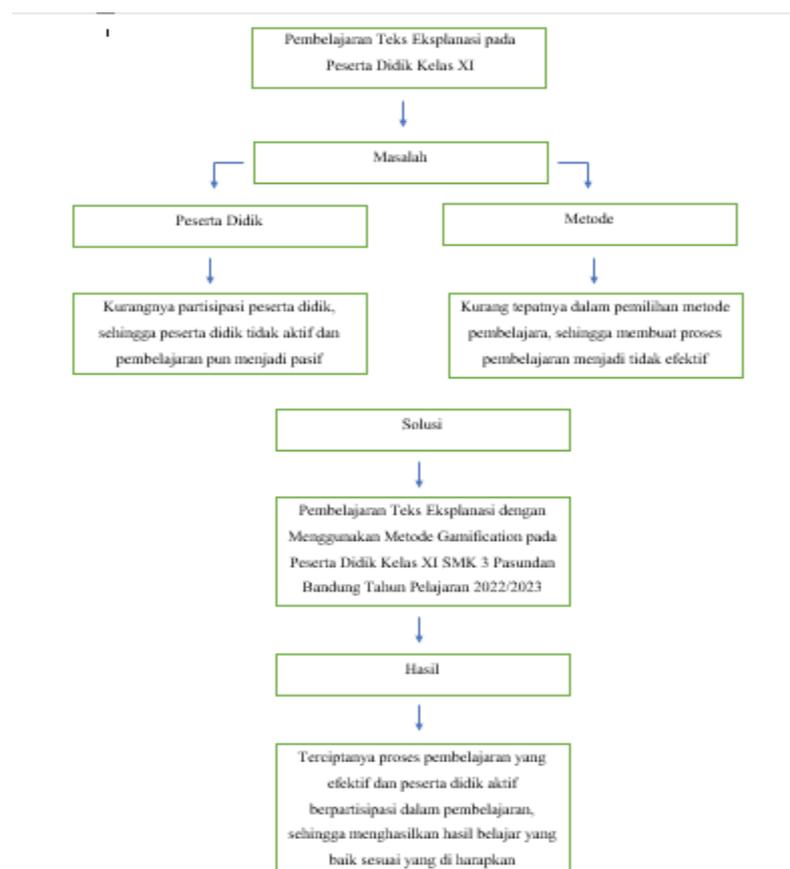
digunakannya metode pembelajaran yang terbaru dan terbaik akan mempengaruhi juga kepada hasil yang akan diterima yaitu pengaruh metode *gamification* untuk keberhasilan proses pembelajaran yang di pilih pendidik karena seperti kita tahu bahwa kesalahan dalam pemilihan metode pembelajaran adalah awal dari masalah yang ada pada pembelajaran .”

b. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 99), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu, “Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode *Gamification* pada Peserta Didik kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung” dirasa akan sangat berpengaruh positif untuk menghasilkan proses pembelajaran yang kondusif dan materi yang di sampaikan oleh pendidik mengenai teks eksplanasi pun akan diterima dengan baik oleh peserta didik. Selain itu, dengan digunakannya metode *gamification* ini dapat membuat peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran

6). Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir yaitu gambaran konsep yang dimana didalamnya menjelaskan mengenai hubungan antara antar variabel. Dalam kerangka pemikiran, penulis menggambarkan secara singkat kronologis penelitian. Kerangka pemikiran ini mencakup rencana penelitian mengenai judul “Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Metode *Gamification* pada Peserta Didik Kelas XI SMK 3 Pasundan Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023”.



Kerangka pemikiran di atas menjelaskan bahwa dalam pendidikan tidak lepas kaitannya dengan pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia sangat beragam dalam kompetensinya yang disajikan untuk peserta didik, salah satunya yaitu teks eksplanasi. Pembelajaran teks eksplanasi berada pada jenjang SMA/SMK khususnya kelas XI. Proses pembelajaran tidak luput dari masalah, masalah pada dunia pendidikan biasanya terdapat pada peserta didik dan metode pembelajaran.

Mengapa demikian, karena jika pendidik kurang tepat dalam pemilihan metode pembelajaran maka proses pembelajaran pun tidak akan berjalan dengan baik dan hasil yang akan di terima oleh peserta didik pun buruk. Permasalahan yang sering terjadi pada peserta didik yaitu peserta didik akan kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh pendidik dan selain itu juga peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran sehingga kondisi didalam kelas pun menjadi pasif. Dengan adanya permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti memberi solusi dengan menggunakan metode *gamification* pada proses pembelajaran. Menggunakan metode *gamification* ini bermaksud agar proses pembelajaran berjalan baik dengan hasil yang di inginkan aktif dan materi yang disampaikan oleh pendidik pun bisa sampai kepada peserta didik.

Sesuai dengan pendapat Jusuf (2016, hlm 2) mengatakan bahwa “*Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran”. Jadi dengan diterapkannya metode *gamification* dalam pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar dan membuat suasana kelas aktif.