

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses tindakan bimbingan dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan. Proses Pendidikan siswa dianggap sebagai objek pendidikan. Kegiatan pendidikan ditujukan untuk mengembangkan kemampuan belajar, pengetahuan dan pembentukan kepribadian siswa. Kegiatan pendidikan formal biasanya berlangsung di sekolah. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memungkinkan peserta didik berpengetahuan, terampil, berkarakter, dan aktif dalam belajar. Untuk mencapai hal tersebut, pendidikan harus berkualitas baik. Pendidikan yang berkualitas maka tujuan pendidikan dapat tercapai dan mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

Pendidikan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Inovasi dalam pendidikan perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusia tersebut. Inovasi pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu faktor penentu dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah dalam kegiatan pembelajaran, khususnya didalam kelas. Inovasi didalam kegiatan pembelajaran juga perlu dilakukan (Farikha et al., 2015 : 98).

Revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah era industri digital dimana seluruh bagian yang ada di dalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara real time dimana saja kapan saja dengan pemanfaatan IT (teknologi informasi) (Sawitri, 2019:2). Hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan *output* yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Tanpa terkecuali, Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas

lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital (Doringin et al., 2020 : 46).

Salah satu dampak perkembangan teknologi bagi dunia pendidikan adalah berkembangnya media pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi muncul pembaruan untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah (Rahdina & Anggaryani, 2022 : 5). Cara alternatif yang bisa digunakan untuk proses penilaian adalah gamifikasi menggunakan quizizz sebagai permainan edukasi yang dapat menyegarkan ingatan dan memberikan ketertarikan dan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian diharapkan instrumen penilaian yang berupa quizizz ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan gamifikasi merupakan teknik yang mengusulkan dinamika yang terkait dengan permainan yang didesain khusus untuk merangsang dan berinteraksi langsung dengan siswa, memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan kompetensi kurikuler, kognitif, dan sosial mereka secara signifikan (Sari & Nurani, 2021 :76). Gamifikasi dapat memberikan manfaat yang positif di dalam pendidikan yaitu peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang secara tidak langsung juga akan meningkatkan perolehan nilai siswa (Wastari & Sagoro, 2018 : 2).

Model pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, antara lain: Belajar jadi lebih menyenangkan; Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya; Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari dan; Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas (Wirawan & Putra, 2018 : 196). Pada penelitian ini, gamifikasi menggunakan media evaluasi online yaitu bernama quizizz.

Quizizz adalah aplikasi atau *web tool online* untuk proses penilaian *online* berbasis kuis yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, quizizz memiliki banyak kelebihan, yaitu dapat digunakan untuk beberapa pertanyaan, waktu untuk menyelesaikan pertanyaan terbatas, melatih siswa untuk

menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat, jawaban memiliki warna dan gambar, dan membawa banyak kegiatan ke kelas, sehingga siswa dapat berinteraksi dan bersenang-senang di kelas yang dilatih. Dengan quizizz, siswa dapat melakukan latihan kelas di perangkat elektronik (Ariyanti et al., 2021 : 3). Quizizz sendiri merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran, elektronik yang dimaksud seperti komputer dan internet melalui komputer dan *smartphone*, siswa dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Februari 2023 dengan guru mata pelajaran informatika SMP Negeri 2 Semparuk, bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru yang menyebabkan nilai rata-rata belajar siswa kelas 7D dan kelas 7E hanya mencapai nilai 70. Menurut guru hasil tersebut belum mencapai nilai target belajar yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran informatika yaitu 75.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru kurang memberikan arahan yang dapat membangkitkan aktivitas belajar sehingga siswa merasa bosan dan cenderung mengalihkan perhatian ke luar kelas, dimana hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sedangkan siswa hanya mendengarkan informasi tanpa adanya evaluasi atau quiz yang menyenangkan di akhir pembelajaran. Hal ini dikarenakan, dalam proses pembelajaran masih belum menemukan model pembelajaran seperti apa yang sesuai untuk proses belajar mengajar di kelas. Sebelumnya di guru mata pelajaran memberi informasi bahwa belum pernah menerapkan gamifikasi menggunakan quizizz pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 02 Semparuk.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan gamifikasi menggunakan quizizz di sekolah SMP Negeri 02 Semparuk, agar meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis ingin mengangkat satu judul yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi saat

ini yaitu “Pengaruh Gamifikasi Menggunakan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smp Negeri 02 Semparuk”.

B. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh gamifikasi menggunakan quizizz terhadap hasil belajar pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP Negeri 02 Semparuk?” Masalah umum dalam dalam penelitian ini dibagi menjadi sub-sub masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar awal (*pretest*) siswa dikelas VII SMP Negeri 2 Semparuk di kelas yang menerapkan gamifikasi menggunakan quizizz dengan kelas konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar akhir (*posttest*) siswa dikelas VII SMP Negeri 2 Semparuk di kelas yang menerapkan gamifikasi menggunakan quizizz dengan kelas konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dikelas VII SMP Negeri 02 Semparuk setelah di terapkannya gamifikasi menggunakan quizizz dan model pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi menggunakan quizizz terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK di smp negeri 02 semparuk. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar awal (*pretest*) siswa dikelas VII SMP Negeri 2 Semparuk di kelas yang menerapkan gamifikasi menggunakan quizizz dengan kelas konvensional.
2. Mengetahui hasil belajar akhir (*posttest*) siswa dikelas VII SMP Negeri 2 Semparuk di kelas yang menerapkan gamifikasi menggunakan quizizz dengan kelas konvensional.

3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dikelas VII SMP Negeri 02 Semparuk setelah di terapkannya gamifikasi menggunakan quizizz dan model pembelajarn konvensional.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk menguji efektifitas gamifikasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai alternatif bagi guru dalam penerapan gamifikasi dengan quizizz dipembelajaran Informatika.

- b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran Informatika.
- 2) Melatih siswa dalam memahami pentingnya Informatika dalam kehidupan sehari hari.

- c. Bagi pihak sekolah

Memberikan wawasan, pengetahuan dan pemahaman bagi pihak sekolah sehingga dapat memberikan dukungan terhadap kelancaran dan ketetapan dalam melaksanakan pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan cara untuk memperjelas tentang arah dan tujuan supaya pembaca tidak salah persepsi pada permasalahan dan judul peneliti yang di angkat (Hakim et al., 2022). Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas, maka akan dibuat suatu batasan masalah. Yang akan dibahas dalam ruang lingkup penelitian ini mengenai permasalahan yang akan diteliti.

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014: 61).

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2014: 61) mengatakan bahwa “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Variabel independen pada penelitian ini adalah gamifikasi menggunakan quizizz.

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2014: 61) mengatakan bahwa “variabel terikat adalah variabel yang mempengaruhi atau yang di buat akibat, karena adanya variabel bebas”. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmadi (2013: 19) “variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruh oleh variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Adanya variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

c. Variabel Kontrol

Menurut Sugiyono (2014: 64) mengatakan bahwa “variabel kontrol adalah variabel yang di kendalikan atau di buat konstan sehingga hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi faktor luar yang tidak diteliti”. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru mengajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu peneliti itu sendiri.
2. Jumlah jam pelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol 2 kali pertemuan yaitu 4 jam pelajaran.