

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses belajar yang didapatkan oleh seseorang berupa informasi atau konsep melalui pengalaman. Menurut Slavin dalam Zahro et al (2018: 196) “pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman. Proses pembelajaran yang efektif merupakan hal tersulit karena dalam proses pembelajaran guru perlu membimbing siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Berdasarkan PP No 19 tahun 2005 pasal 19 ayat (1) dijelaskan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”. Sedangkan pada ayat (3) “proses pembelajaran pada satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien”. Maka dari itu untuk setiap satuan Pendidikan mampu melakukan tahapan tahapan pembelajaran agar mampu mencapai efektivitas pencapaian kompetensi standar lulusan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar di kelas dengan tujuan untuk mencapai sebuah standar lulusan hasil belajar yang telah ditetapkan. Dalam proses belajar mempunyai komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan yaitu guru, siswa dan bahan ajar. Adapun komponen penunjang lainnya yang harus diperhatikan diantaranya model pembelajaran, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran serta media pembelajaran. Maka dari itu guru menjadi fasilitator bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila seluruh komponen telah terpenuhi maka siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam hasil belajar yang variatif.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Omar Hamalik dalam Nurrita, Teni (2018: 175) “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut”. Sementara itu, menurut Winkel dalam Teni (2018: 175) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu dengan kemampuan yang dimilikinya guna mencapai suatu tujuan”. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika pelaksanaan pembelajaran itu didasari pada kebutuhan siswa dan menjadikan siswa sebagai subjek utama supaya siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Dimana hal tersebut disebabkan pada proses pelaksanaan belajar mengajar, guru hanya menggunakan metode ceramah atau komunikasi satu arah dan tidak menggunakan media peraga atau contoh yang merupakan sarana pengetahuan nyata bagi siswa supaya siswa mampu memahami materi dan lebih fokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sebagaimana menurut Wina Sanjaya (2013: 92-93) menyebutkan bahwa “masalah yang sering timbul dalam proses belajar mengajar adalah guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga guru tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran yang telah guru tetapkan sebelumnya”. Pemilihan pendekatan yang tidak tepat akan mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam menerima ilmu yang telah guru berikan. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menerapkan pendekatan yang lebih efektif agar mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis laksanakan kepada guru mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tasikmalaya bahwa masih

banyak hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Data hasil belajar berupa nilai ulangan harian kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tasikmalaya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa kelas XI IPS yang tidak tuntas

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang tidak tuntas
XI IPS 1	40	23 siswa
XI IPS 2	40	27 siswa
XI IPS 3	40	35 siswa
XI IPS 4	40	30 siswa
Jumlah	160	115 Siswa

Sumber : guru mata pelajaran ekonomi SMAN 2 Tasikmalaya

Berdasarkan data hasil belajar ulangan harian diatas bahwa KKM yang telah ditetapkan yaitu 76, sehingga sebanyak 77% siswa yang mendapatkan nilai rendah. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi masih relatif rendah, karena masih banyak yang belum tuntas. Sehingga Adapun menurut data yang telah diperoleh bahwasannya kelas XI IPS 1 dan 2 lebih unggul dari kelas XI IPS 3 dan 4. Maka dari itu peneliti menggunakan kelas XI IPS 3 dan 4 sebagai sampel penelitian.

Permasalahan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Tasikmalaya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi, siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru serta siswa kurang memiliki kesadaran bahwa pentingnya memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Tak hanya itu faktor eksternal yang mempengaruhi pada hasil pembelajaran yaitu salah satunya model dan pendekatan pembelajaran yang guru terapkan tidak menarik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Model pembelajaran serta pendekatan pembelajaran berpengaruh terhadap kurang seriusnya siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Seperti pembelajaran yang hanya dilakukan dengan satu arah dapat merangsang siswa tidak merespon stimulus yang diberikan oleh guru sehingga mampu membuat banyak siswa yang nilainya tidak tuntas.

Perkembangan zaman telah banyak mengalami perubahan teknologi. Perubahan-perubahan itu terjadi pada berbagai sektor industri. Salah satunya industri *game* yang mengalami perkembangan konsep yang mulai dari bidang ilmu seperti pendidikan, marketing, kesehatan dan sebagainya. Dengan adanya perubahan-perubahan itu maka telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Seperti pembaharuan dalam proses belajar mengajar yang menerapkan konsep game dalam pembelajaran supaya mampu menarik perhatian siswa dan mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen game dalam pembelajaran dan bertujuan untuk menarik ketertarikan pada penggunaanya supaya mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Menurut Heni Jusuf (2016: 2) bahwa “penerapan elemen-elemen dari sebuah *game* ke dalam konteks non-*game* untuk menyelesaikan masalah dengan tujuan memotivasi ini disebut dengan gamifikasi”. Gamifikasi ini mampu memberikan banyak dampak positif terhadap siswa, yang mana gamifikasi dalam pendidikan merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen yang berada di dalam game seperti tantangan, poin, naik level, dan *reward*. Dengan memasukan elemen-elemen game dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan pendekatan *Gamification* dalam pembelajaran mampu mendorong siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penerapan pendekatan *gamification* ini dapat disandingkan dengan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dimana dalam proses pembelajaran akan memotivasi siswa karena pada model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) ini merupakan pembelajaran kelompok dengan jumlah siswa 6-7 orang diacak secara heterogen untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, hal ini bertujuan agar setiap individu mampu memotivasi antar rekan anggotanya supaya dapat saling membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik dan berupaya lebih lanjut untuk mengkaji tentang pengaruh pendekatan dan model pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Gamification*

dalam Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMAN 2 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka didapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan kelas kontrol yang menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan berupa pengetahuan mengenai pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan kepada sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencoba menggunakan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada siswa sehingga dalam menjalankan proses pembelajaran mampu dilaksanakan secara efektif, kreatif dan inovatif.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan serta sebagai masukan bagi para guru tentang keefektifan pendekatan *gamification* dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Siswa
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi belajar siswa yang tinggi. Dengan harapan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif supaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan referensi awal bagi peneliti yang akan mengkaji hal yang sama untuk pengembangan penelitian.