

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencetak sumber daya manusia yang unggul, sehingga mampu bersaing di tengah tantangan globalisasi yang berkembang semakin pesat. Di Indonesia, pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kaufman (1972:1) mendefinisikan sistem sebagai satu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang bekerja secara independen, untuk mencapai suatu hasil atau tujuan yang didasarkan pada suatu kebutuhan. Tujuan dari pendidikan nasional tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 3, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis secara bertanggung jawab

Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan sistem penyelenggaraan pendidikan yang baik. Menurut Siswoyo et al. (2013:72), terdapat tiga komponen sentral dalam upaya penyelenggaraan pendidikan, yaitu peserta didik, pendidik, dan tujuan pendidikan. Dari masing-masing komponen tersebut dapat dijabarkan kembali menjadi sub-komponen yang lebih rinci. Komponen peserta didik dapat meliputi: jumlah peserta didik, tingkat perkembangannya, pembawaannya, tingkat kesiapannya, minatnya, motivasinya, cita-citanya. Komponen pendidik dapat meliputi: usia pendidik, tingkat pendidikannya, kualitas pengalamannya,

kehadirannya, kemampuannya, minat-minatnya, wataknya, statusnya, wibawanya. Komponen tujuan pendidikan meliputi tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penyelenggaraan pendidikan, baik tujuan secara spesifik maupun yang bersifat umum.

Selanjutnya interaksi antara peserta didik, pendidik, tujuan pendidikan disebut dengan proses pendidikan. Proses pendidikan akan berjalan dengan baik apabila ketiga komponen sentral tadi dapat saling berhubungan secara fungsional dalam satu kesatuan. Sebagai contoh apabila dalam suatu proses pendidikan seorang pendidik telah melaksanakan upaya pendidikan kemudian peserta didik dapat menerima dengan baik dan terjadi interaksi yang harmonis, maka proses pendidikan tersebut dapat dikatakan berhasil.

Seperti telah disebutkan sebelumnya bahwa interaksi antar komponen sentral (peserta didik, pendidik, dan tujuan pendidikan) merupakan ciri dari terselenggaranya proses pendidikan yang baik. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta, ditemukan bahwa interaksi antara peserta didik dan pendidik masih belum optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi peserta didik cenderung pasif terutama pada area tempat duduk bagian tengah dan belakang. Salah satu faktor penyebabnya adalah fokus peserta didik yang mudah teralihkan. Hal tersebut terbukti dengan ditemukannya beberapa peserta didik yang secara diam-diam mengoperasikan perangkat seperti telepon genggam dan laptop pribadi, ataupun bergurau dengan sesama teman saat pendidik sedang menjelaskan materi.

Selain itu ditemukan pula bahwa motivasi belajar peserta didik cenderung menurun dan mudah bosan pada saat waktu berangkat siang. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh kondisi fisik peserta didik yang merasakan lelah setelah melaksanakan kegiatan sejak pagi hari, sehingga mengurangi keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Dalam kondisi tersebut perhatian peserta didik mudah teralihkan pada hal-hal yang sifatnya kurang mendukung proses pembelajaran seperti bermain *game*, bergurau dengan sesama teman, bahkan sampai dengan tertidur di dalam kelas.

Dari uraian di atas, tindakan yang dapat dilakukan adalah meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan sebuah konsep pendekatan dengan menyisipkan unsur permainan untuk menarik perhatian, memotivasi, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan suatu masalah (Kapp, 2012). Pendekatan tersebut sejalan dengan pendapat Peter Kline (Hernowo, 2008:15) bahwa "*Learning is most effective when it's fun*" atau belajar akan berlangsung dengan efektif apabila berada dalam suasana yang menyenangkan. Berkaca dari penggunaan perangkat seperti *smartphone* dan laptop secara diam-diam oleh peserta didik, maka digunakanlah Kahoot! sebagai aplikasi untuk menerapkan konsep gamifikasi dalam penelitian ini. Dengan aplikasi Kahoot! diharapkan dapat mengalihkan penggunaan *gadget* oleh peserta didik yang kurang bermanfaat menjadi lebih bijak dan mendukung proses pembelajaran.

Sebagai langkah tindak lanjut maka dilakukanlah penelitian dengan judul “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar peserta didik kurang merata terutama pada area tempat duduk bagian tengah dan belakang.
2. Antusias, fokus dan motivasi belajar peserta didik masih kurang selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Penggunaan perangkat seperti *smartphone* dan laptop secara diam-diam oleh peserta didik yang kurang mendukung selama proses belajar berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu ditetapkan batasan masalah guna menghindari perluasan dalam penelitian ini. Fokus permasalahan yang akan dikaji adalah penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan belajar dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Aplikasi ini akan diterapkan pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan dengan mengambil tempat di Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta melalui penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot!?
2. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta melalui penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot!?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengupayakan peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta melalui penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot!
2. Mengupayakan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ 1 di SMK Negeri 2 Yogyakarta melalui penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot!

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti secara empiris tentang penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot! terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai

referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Sekolah

Proses pembelajaran di sekolah dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan hasil penelitian.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengumpulkan antusias dan fokus belajar peserta didik serta mengidentifikasi seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian tindakan kelas. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir secara kritis.