

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang penting untuk menjalankan kehidupan. Menurut Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan pendidikan adalah upaya yang mendasar dan sistematis untuk mewujudkan dan menciptakan kemanusiaan sebagai peserta didik dalam lingkungan belajar, serta mendorong peserta didik untuk secara aktif mewujudkan potensi dirinya melalui kekuatan spiritual, individualitas, dan kekayaan (Kurniawati, 2022). Secara terminologi, pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan (SDM) yang kompeten dan berguna bagi pembangunan negara.

Pendidikan tidak dapat dilaksanakan secara sembarangan, pendidikan itu sendiri mempunyai sistem yang terencana, yang di dalamnya terdapat standar proses pendidikan (Renata Ginting et al., 2022) Selain itu pendidikan yang baik juga akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam kehidupan (Febiyani, 2023) Kunci utama bagi semua kemajuan dan perkembangan ialah pendidikan bermutu, karena melalui pendidikan manusia mampu mengembangkan seluruh potensinya.

Dalam hal ini pembelajaran memerlukan media karena media merupakan alat yang menyediakan sumber berita (Junaidi, 2019). Media pembelajaran menyampaikan pesan-pesan dari guru kepada siswa (Septi Wulandari et al., 2024).

Dengan berkembangnya dunia pendidikan yang menyongsong era Revolusi Industri guru perlu kreatif dalam menggunakan media untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik sehingga, perlu adanya inovasi, misalnya saja penggunaan game sebagai pembelajaran atau bisa di sebut dengan *gamifikasi* dalam pembelajaran.

Konsep ini menggabungkan elemen-elemen permainan seperti skor, poin, level, tantangan, hadiah, dan elemen interaktif lainnya ke dalam situasi atau aktivitas yang tidak bersifat permainan secara alami (Isnawati & Hadi, 2021). Tujuan utama dari *gamifikasi* adalah menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, mendidik, atau memotivasi melalui pemanfaatan elemen-elemen permainan. Elemen-elemen *gamifikasi* dapat mencakup tantangan, hadiah, papan peringkat, karakter, level, dan sebagainya (Anggraeni & Sujatmiko, 2021). Pendekatan ini dapat memberikan dorongan ekstra untuk mencapai tujuan, memperkuat keterlibatan, dan menciptakan pengalaman yang lebih positif dalam berbagai konteks.

Gamifikasi juga menjadi populer di dunia digital, termasuk di berbagai aplikasi dan platform bold. Salah satu yang bias di gunakan adalah *gimkit*. *Gimkit* adalah platform permainan pembelajaran berani yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Pratiwi et al., 2024) *Gimkit* memungkinkan guru membuat set pertanyaan, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif.

Berdasarkan penjelasan di atas dan permasalahan yang terjadi, Selama kegiatan pembelajaran peneliti menemukan siswa yang kurang aktif selama pembelajaran dan tidak menyimak penjelasan dari guru dikarenakan media yang digunakan tidak menarik selain itu meski telah di fasilitasi dengan penggunaan *Chrome book* namun penggunaanya kurang maksimal. Karena itu, peneliti mencoba melakukan eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berupa game guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Berlandaskan temuan itu bahwa ketidak aktifan siswa pada saat pembelajaran di kelas mungkin disebabkan oleh penggunaan media yang sudah ketinggalan zaman.

Untuk meningkatkan hasil belajar pada saat harus dilakukan pengembangan dalam proses belajar mengajar dan penggunaan beberapa media untuk menyampaikan materi. Mengingat banyaknya permasalahan dan keterbatasan yang dihadapi peneliti, maka peneliti mempersempit permasalahan dan memilih judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamifikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar.**

B. Batasan Masalah

Untuk membatasi penelitian tidak jauh dari pembahasan, maka dibatasi topik pembahasan dengan membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan media *Gimkit*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dan ditemukannya masalah yang muncul selama observasi berlangsung maka peneliti merumuskan masalah ;

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Gimkit* terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung..?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar selama proses pembelajaran antara kelas dengan menerapkan pembelajaran menggunakan *Gimkit* dengan kelas yang tidak menerapkan pembelajaran menggunakan *Gimkit* ..?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini sendiri yaitu ;

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *Gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SDN Sogaten.
2. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SDN Sogaten yang menggunakan *Gimkit* sebagai kelas eksperimen dengan siswa di SDN Paron 2 tanpa menggunakan *Gimkit* sebagai kelas kontrol.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi siswa, melalui *gimkit* ini mampu menumbuhkan minat belajar yang tinggi bagi siswa.

2. Bagi peneliti, melalui hasil penelitian menggunakan *Gimkit* sebagai media pembelajaran, diharapkan *gimkit* mampu di terapkan di dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat mendapatkan wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran *Gimkit* terhadap hasil belajar dan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional variabel

Definisi operasional menurut Sugiono merujuk pada proses mengubah konsep atau variabel yang abstrak menjadi sesuatu yang dapat diukur atau diamati secara konkret dalam konteks penelitian. Ini dilakukan dengan cara mendefinisikan variabel-variabel tersebut dalam bentuk operasional yang jelas dan spesifik, sehingga memungkinkan untuk mengukur atau mengamati secara sistematis dalam penelitian (Soemadi, 2023):

1) Strategi Pembelajaran Berbasis *Gimkit*

Strategi ini adalah pendekatan pembelajaran menggunakan platform *Gimkit* untuk menambah interaksi dan ketekaitan siswa. *Gimkit* sendiri adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan guru membuat permainan kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi pelajaran.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dengan pengamatan dan tolak ukur setelah mengikuti proses pembelajaran seperti hasil afektif siswa menunjukkan rasa antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang membuat siswa merasa senang kemudian termotivasi untuk belajar, Selain itu ada juga hasil kognitif seperti siswa dapat menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran dengan benar dan siswa dapat menunjukkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran.