

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam sistem pembelajaran media merupakan salah satu komponen yang terdapat di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang awalnya hanya digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kini media pembelajaran juga dapat menjadi perantara untuk membangkitkan motivasi, merangsang pikiran, serta memperjelas isi materi yang diterima oleh peserta didik. Ali (2009) mengatakan bahwa guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan sebuah materi dalam proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, Guru akan kesulitan menyampaikan materi dengan benar dan materi tersebut sulit dipahami dan diingat oleh peserta didik karena kelas akan terasa membosankan sehingga hilangnya minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, peserta didik akan sulit mengerti makna-makna pengetahuan yang ada dikarenakan penyampaian tanpa alat bantu media peserta didik terasa hanya menerima suara kosong Seperti yang dikatakan oleh Hamalik pada tahun 1996 dalam buku oleh Asyad (2011) bahwa penggunaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik, membangkitkan motivasi dan ransangan untuk belajar, dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh

secara psikologis terhadap siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa maka guru tidak akan lagi kesulitan dalam menyampaikan materi dimana menurut Arsyad (2002) terdapat beberapa manfaat praktis dalam penggunaan media pembelajaran saat proses belajar berlangsung salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas dalam menyajikan pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Kini dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat cepat, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut ditandai dengan semakin banyaknya media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan serta penggunaannya. Gamifikasi adalah konsep dengan menggunakan elemen-elemen *game* dan teknik dengan desain *game* dalam konteks yang bukan *game*, elemen *game* tersebut seperti terdapat poin, lencana, tingkatan, narasi dan lain sebagainya tetapi inti dari gamifikasi sudah mengalami perkembangan saat ini yang bagaimana gamifikasi untuk membangun motivasi (Hamari et al., 2014). Media pembelajaran dengan konsep gamifikasi artinya media pembelajaran tersebut dibuat dengan konsep-konsep permainan tetapi isi dari permainan tersebut ialah materi pembelajaran itu sendiri sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan seksama walaupun materi tersebut banyak memiliki penjelasan. Setiap tahap-tahap permainan diberi penjelasan materi sedikit demi sedikit dengan konsep yang menarik dan tidak membosankan sehingga di akhir permainan peserta didik dapat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan kuis yang disediakan sebagai evaluasi.

Dalam sebuah penelitian perlu dilakukannya observasi untuk mengetahui keadaan lokasi penelitian tersebut berdasarkan sumber dan data yang ada. Sehingga peneliti melakukan observasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 6 Singaraja untuk dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang berupa layanan bimbingan klasikal khususnya pada materi wawasan dan kesiapan karir. Observasi yang dilakukan meliputi wawancara secara langsung bersama salah satu guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut. Proses layanan bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir tidak menggunakan media pembelajaran, padahal media pembelajaran tersebut juga dapat digunakan dalam kelas bimbingan klasikal karena pengertian bimbingan klasikal itu sendiri adalah layanan bimbingan yang dilakukan secara terstruktur dalam satu kelas atau lebih. Hal tersebut sama seperti proses pembelajaran pada umumnya yang juga memerlukan media pembelajaran untuk menyampaikan materi wawasan dan kesiapan karir. Materi wawasan dan kesiapan karir memiliki tujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan bidang-bidang karir pekerjaan serta sekolah-sekolah lanjutan yang bisa dimasuki setelah peserta didik lulus. Pengetahuan wawasan dan kesiapan karir ini penting diberikan pada saat peserta didik berada di pendidikan pra-vokasional yakni pendidikan sebelum memasuki pendidikan kejuruan yang lebih kompleks seperti yang dikatakan oleh Sudira (2013), Pendidikan pra-vokasional ialah pendidikan yang tujuan utamanya dirancang untuk memperkenalkan peserta didik ke dunia kerja dan mempersiapkan mereka untuk masuk pada pendidikan kejuruan yang lebih lanjut atau program pendidikan yang lebih teknis.

Materi dalam bimbingan klasikal dengan bidang wawasan dan kesiapan karir tersebut tentunya memiliki banyak sekali sub-sub pengetahuan yang harus dimengerti peserta didik tetapi sekolah tidak memperkenalkan pengetahuan tersebut itulah mengapa sekolah tersebut juga tidak memiliki media pembelajaran dan tidak menggunakan metode pendekatan yang diperlukan. Sehingga peserta didik kurang memiliki pengetahuan mengenai bidang-bidang karir yang ada di dunia kerja dan menyebabkan peserta didik kesulitan menentukan program keahlian yang sesuai pada sekolah lanjutan. Menurut salah satu guru yang di wawancarai oleh peneliti, guru tidak memiliki sumber belajar untuk diberikan pada bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir tetapi guru hanya menggunakan media informasi berupa brosur pendaftaran siswa baru yang didapat dari sekolah-sekolah lanjutan yang kemudian ditempelkan pada papan bimbingan yang tersedia di sekolah. Dalam hal ini guru bimbingan dan konseling SMP N 6 Singaraja dapat dikatakan hanya memfasilitasi informasi-informasi sekolah lanjutan untuk membantu peserta didik mendaftarkan di sekolah lanjutan tersebut. Hal tersebut dikarenakan sekolah tidak memiliki media pembelajaran yang sebaiknya digunakan untuk menunjang proses layanan bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir sebagai bekal ilmu peserta didik untuk memilih sekolah lanjutan yang sesuai dengan minat bakatnya sendiri.

Hal tersebut yang menjadi alasan utama diperlukannya media pembelajaran dalam layanan bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir di SMP N 6 Singaraja agar dalam penyampaian materi yang memiliki banyak sub materi tidak terasa membosankan serta dapat diserap sempurna oleh peserta didik

dan diharapkan mereka tidak lagi memiliki kesulitan dalam menentukan pilihan sekolah lanjutan yang sesuai dengan minat dan bakat masing-masing.

Adapun penelitian terkait yang dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya oleh Jusuf (2016), berjudul “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendiskusikan faktor penentu motivasi dalam efektivitas pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi dari perspektif kognitif sosial. Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa gamifikasi bukan berarti membuat sebuah game, membuat aplikasi khusus untuk menerapkan konsep gamifikasi tentu akan lebih baik, tetapi jika resource yang dimiliki tidak memungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi khusus untuk gamifikasi maka gamifikasi dapat menggunakan tools sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran dikelas memungkinkan mahasiswa untuk menerima umpan balik langsung mengenai perkembangan mereka di dalam kelas dan penghargaan terhadap tugas yang diselesaikan.

Penelitian selanjutnya oleh Arifin & Wakid (2014) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan *Research and Development*. Berdasarkan hasil uji coba dapat dikatakan cukup layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan materi ajar sistem bahan bakar motor diesel yang menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer. Menggunakan media pembelajaran interaktif ini juga menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik daripada dengan media lainnya seperti powerpoint.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Bimbingan Klasikal Wawasan dan Kesiapan Karir untuk Pendidikan Pra-Vokasional Kelas IX di SMP N 6 Singaraja”. Dengan tujuan memperkenalkan pengetahuan wawasan dan kesiapan karir dengan baik menggunakan media pembelajaran dengan konsep gamifikasi yang dirancang dengan baik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik serta guru yang mengajar.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sekolah tidak memiliki media pembelajaran untuk pembelajaran bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir
2. Materi pada pembelajaran bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir memiliki banyak penjelasan bidang-bidang karir yang dapat membuat peserta didik cepat bosan maka media pembelajaran gamifikasi lebih efisien digunakan tetapi sekolah tidak memiliki media pembelajaran gamifikasi tersebut

1.3 RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Bimbingan Klasikal Wawasan dan Kesiapan Karir untu Pendidikan Pra-Vokasional Kelas IX di SMP N 6 Singaraja

2. Bagaimana respon Guru serta siswa Kelas IX SMP N 6 Singaraja terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Bimbingan Klasikal Wawasan dan Kesiapan Karir

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan, maka penelitian ini akan dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengimplementasi Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Bimbingan Klasikal Wawasan dan Kesiapan Karir untuk Pendidikan Pra-Vokasional Kelas IX di SMP N 6 Singaraja
2. Untuk mengetahui respon Guru serta Siswa Kelas IX SMP N 6 Singaraja terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Bimbingan Klasikal Wawasan dan Kesiapan Karir

1.5 BATASAN MASALAH

1. Media pembelajaran gamifikasi yang dibuat hanya untuk digunakan pada bimbingan klasikal wawasan dan kesiapan karir kelas IX pada semester ganjil
2. Media pembelajaran gamifikasi hanya memuat pengetahuan mengenai bidang-bidang karir disesuaikan dengan program keahlian yang terdapat pada SMK se-Buleleng
3. Media pembelajaran gamifikasi hanya terdapat pada LMS yang sudah disediakan

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi pada Bimbingan Klasikal Wawasan dan Kesiapan Karir untuk Pendidikan Pra-Vokasional Kelas IX di SMP N 6 Singaraja diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan sehingga dapat diterapkan pada SMP N 6 Singaraja untuk dapat menyelesaikan masalah sejenis dengan penerapan Gamifikasi
2. Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi dapat membuat peserta didik yang sedang menempuh pendidikan Pra-vokasional dapat menyerap materi lebih baik sambil bermain
3. Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi dapat membantu Guru Bimbingan Konseling lebih mudah dalam penyampaian materi
4. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dari rumah tanpa merasa bosan

