

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai sangat begitu melekat dalam kehidupan manusia. Dalam penggunaannya, teknologi merujuk pada alat yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata. Dalam konteks teknik, teknologi merupakan keadaan pengetahuan manusia saat ini tentang bagaimana cara untuk memadukan sumber-sumber, guna menghasilkan produk-produk yang di kehendaki, menyelesaikan masalah, memenuhi kebutuhan, atau memuaskan keinginan yang meliputi metode teknis, keterampilan, proses, teknik, perangkat, dan bahan mentah. Inovasi teknologi dalam dua dekade terakhir telah mengubah dunia pendidikan saat ini (Pradnyana et al., 2021). Kemajuan revolusioner terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya disiplin ilmu yang terkait dengan komputer, telepon seluler, dan internet telah memicu kebangkitan teknologi dalam dunia pendidikan yang merujuk pada pengaplikasian TIK dengan tujuan untuk meningkatkan mutu Pendidikan. Teknologi memiliki efek yang penting pada pendidikan, dan memungkinkan hubungan dapat berjalan sangat baik pada penerapan sistem informasi yang baru, berguna juga untuk pembelajaran.

Dunia pendidikan di era perkembangan teknologi yang sangat maju harus didukung oleh media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran baik di dalam sekolah maupun diluar sekolah. Seiring dengan perkembangan zaman di bidang pendidikan, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi menjadi tak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya. *E-learning* memeberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atas sebagian besar permasalahan pendidikan di indonesia (Amalia et al.,

2020) *E-learning* merupakan salah satu bentuk aplikasi bimbingan dan pembelajaran pada bidang teknologi komunikasi dan informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi di bidang pendidikan (Latip dkk., 2020). Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan Elearning, seperti menghemat waktu, biaya pendidikan, dan fleksibilitas supaya bisa melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja (Fatwa, 2020; Pavel dkk., 2015). E-learning sangat berguna bagi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran karena dengan teknologi ini mereka dapat belajar secara fleksibel dimanapun dan kapanpun dibutuhkan. Materi yang kurang di pahami oleh siswa ketika di sekolah dapat di pelajari kembali melalui e-learning sehingga akan lebih memudahkan siswa untuk memahami materi dengan lebih banyak waktu karena tidak terbatas seperti di sekolah. Adapun beberapa kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan media e-learning adalah melakukan obrolan dengan teman atau pengajar, membuat forum diskusi, melakukan konsultasi pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan secara online. Saat ini e-learning tidak hanya digunakan pada pendidikan tinggi yang berbasis Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), namun juga dapat diterapkan sebagai pendukung *blended learning* (F.A. Bachtiar, 2014). Kegiatan pembelajaran e-learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar siswa yang optimal, siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulangulng; guru dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, dan beberapa kali topik tertentu dipelajari ulang; serta bagi lembaga pendidikan akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efesiensi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti memperlihatkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di SMK Pandawa Bali Global masih mengandalkan kelas sebagai tempat yang paling diutamakan, penggunaan tempat pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan kebutuhan materi pelajaran. Media ajar yang dipakai, dan situasi belajar yang diciptakan dari keperluan media yang dibutuhkan guna memberikan tunjangan penggunaan pembelajaran melalui kegiatan yang terdapat di dalamnya. Proses pembelajaran yang digunakan guru ke siswa merupakan ceramah dan diskusi, proses pembelajaran ceramah yang dipakai

guna menyampaikan materi di dalam kelas menggunakan powerpoint dan media pembelajaran lainnya seperti animasi, serta papan tulis guna memberikan tunjangan penjelasan ke siswa. Sedangkan proses pembelajaran diskusi dipakai pada saat pemberian tugas kelompok seperti presentasi di kelas dengan memakai alat LCD, projector, PC/laptop, dan papan tulis untuk memberikan tunjangan kegiatan belajar yang dilakukan. Selanjutnya situasi belajar muncul ketika peran guru, siswa, dan media ajar yang dipakai lebih menarik dan disukai oleh siswa pada saat di dalam kelas, oleh karenanya media pembelajaran yang berbasis teknologi harus memiliki peran yang kuat dalam menunjang Pendidikan sehingga tidak luput dari adanya kekurangan yang didapat selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan peninjauan yang didapat, masalah yang terjadi pada guru dan siswa di mata pelajaran Desain Grafis kelas X SMK Pandawa Bali Global terletak pada materi yang membahas unsur-unsur desain grafis, oleh karena itu mata pelajaran tersebut membutuhkan kegiatan praktik yang lebih intens. Selama ini proses pembelajaran masih dilakukan secara langsung dan berpusat pada guru. Beberapa hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan beberapa siswa tidak mampu mengikuti praktik dengan waktu yang terbatas. Peserta didik menginginkan guru menggunakan media pembelajaran yang lebih banyak menampilkan tutorial dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Selain itu kurangnya penguasaan konsep konsep dasar dalam desain grafis, guru hanya menggunakan buku teks, video pembelajaran yang di unggah pada LMS sebagai sumber belajar utama. Namun selama ini proses belajar melalui setumpuk video tutorial belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan siswa cepat merasa bosan untuk menonton setumpuk video tutorial tersebut. Seharusnya penggunaan e-learning dapat membantu penggunaannya mempelajari materi secara interaktif, dan membantu instruktur melihat progres keahlian penggunaannya (Prasistayanti et al., 2019). Selain itu seringkali guru kekurangan waktu dalam menjelaskan materi sehingga seringkali hanya sebagian materi yang tersampaikan. Pembelajaran seperti ini akhirnya membuat guru tidak memiliki cukup waktu untuk bisa memberikan contoh-contoh dalam desain grafis. Bahkan materi yang diberikan tidak bisa terlalu luas sehingga siswa hanya menyelesaikan soal-soal yang sama

persis dengan contoh yang ada. Masalah masalah tersebut yang didapat menjadikan kegiatan pembelajaran kurang baik

Terdapat beberapa media yang digunakan di SMK Pandawa Bali Global untuk melakukan pembelajaran. Pemilihan berbagai macam media ini disesuaikan dengan kegunaan serta fitur yang ditawarkan oleh media tersebut, diantaranya Google Classroom sebagai media penyampaian materi dan pelaksanaan tugas-tugas harian, Google form sebagai media untuk melakukan kuis dan absensi, Whatsapp sebagai media komunikasi antara siswa dengan guru, dan Learning Management System (LMS) SMK Pandawa Bali Global sebagai sarana melakukan penilaian tengah semester dan penilaian akhir tahun. Namun penggunaan dari keempat media pembelajaran tersebut dinilai masih belum cukup, karena guru masih kesulitan dalam menentukan tolak ukur terhadap keaktifan dan menilai bahwa keefektifan pembelajaran masih kurang, serta rendahnya minat belajar siswa saat melakukan pembelajaran, karena kurangnya dorongan kepada siswa untuk ikut terlibat aktif pada proses pembelajaran. Mengacu pada uraian masalah, bahwasannya dalam kegiatan pembelajaran muncul masalah pada sisi guru dan siswa yang melihat materi ajar terasa membosankan mengakibatkan pengaruh minat, motivasi, dan konsentrasi kurang baik. Melihat masalah tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis yang dibuat secara sederhana dan menarik agar materi yang terkandung terlihat sedikit dan menarik. Sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang memiliki fitur pemantau kegiatan siswa saat belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan minat belajar siswa saat melakukan pembelajaran, yaitu dengan menambahkan konsep gamifikasi pada media E-learning.

Penggunaan gamification pada elearning bertujuan untuk menerapkan konsep gamifikasi dengan menambahkan elemen-elemen yang ada pada game ke dalam elearning (Pradnyana et al., 2020). Elemen-elemen game seperti *leaderboard* (papan peringkat), *level*, dan *experience point* (XP) pada plugin gamification dapat dihubungkan dengan sistem pada elearning untuk menampilkan progress siswa dalam upaya untuk menguasai materi. Selain untuk mengetahui progress siswa terhadap penguasaan materi, penggunaan konsep

gamifikasi pada E-learning memberikan tiga keuntungan psikologi, yaitu kognitif, emosi, dan sosial, sehingga membuat siswa akan melakukan kegiatan belajar dengan minat belajar dan motivasi yang tinggi, berpartisipasi dalam kegiatan di dalam kelas secara aktif, bersenang-senang, dan menciptakan lingkungan yang kompetitif (Jusuf, 2016; Yildiz dkk., 2021). Dengan menerapkan e-learning yang dipadukan dengan gamification akan membantu lingkungan belajar yang dapat membuat peserta didik merasa lebih dimotivasi, tertarik, dan juga terpancing untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (A. Amriani, 2013). Sebelumnya sudah dilakukan penelitian oleh (K.M. Kapp, 2012) dengan judul “The Gamification of Learning and Instruction” namun hal ini hanya sebatas kerangka kerja yang belum diterapkan secara nyata menggunakan sebuah sistem pembelajaran berbasis online atau e-learning. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan (F. L. Khaleel, 2016) dengan judul “Gamification Elements for Learning Application” yang menjelaskan pengaruh elemen-elemen gamification yang diterapkan pada peserta didik, namun pada penelitian tersebut belum ada sistem yang digunakan seperti media pembelajaran online atau sebuah e-learning.

Dalam beberapa tahun terakhir banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam elearning sangat efektif. Salah satunya penelitian (Ratnawati et al., 2020). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui game dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hasil penerapan model gamification tidak hanya dapat memotivasi siswa untuk belajar, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial siswa yang berbeda. Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian yang menyatakan bahwa permainan dapat menyediakan lingkungan belajar untuk keterampilan pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, keterampilan sosial, dan keterampilan penting kehidupan lainnya. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Abdul Rahman et al., 2018) yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan beberapa elemen permainan, gamifikasi dapat memberikan konsekuensi positif bagi pembelajaran siswa dan harus diterapkan secara luas oleh guru dan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, gamifikasi kegiatan pembelajaran adalah proses yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan pertimbangan, permasalahan dan beberapa kajian di atas, perlu dikembangkan media pembelajaran elearning dengan menerapkan konsep gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Pandawa Bali Global.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa untuk mata pelajaran desain grafis belum optimal dan tercermin dalam proses belajar siswa dan guru.
2. Kurangnya waktu untuk mata pelajaran dasar desain grafis
3. Kurangnya dukungan media pembelajaran yang digunakan untuk menyediakan bahan ajar
4. Model pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang belum sepenuhnya diinovasi
5. Sumber belajar hanya menggunakan *e-book*, video tutorial dan buku yang disediakan oleh pemerintah

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran e-learning dengan konsep gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis di SMK Pandawa Bali Global. Dalam konteks ini, validitas media e-learning dengan konsep gamifikasi juga akan diperiksa untuk memastikan bahwa penggunaan media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini akan menganalisis sejauh mana efektivitas media e-learning gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Dengan fokus yang terarah, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi e-learning dan konsep gamifikasi untuk mata pelajaran desain grafis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah diperlukannya media elearning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis. Secara khusus rumusan masalah yang dapat peneliti identifikasi adalah:

1. Bagaimana Rancang Bangun E-Learning Gamifikasi Mata Pelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Pandawa Bali Global?
2. Bagaimana validasi E-Learning Gamifikasi Mata Pelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Pandawa Bali Global?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan E-Learning Gamifikasi Mata Pelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Pandawa Bali Global?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan elearning dengan konsep gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis. Selanjutnya tujuan umum dapat dirinci menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan elearning dengan konsep gamifikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis.
2. Mengetahui validitas media elearning dengan konsep gamifikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis.
3. Menganalisis efektifitas media elearning dengan konsep gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis.

1.6 Manfaat Penelitian

Kegunaan/manfaat penelitian umumnya dipilah menjadi dua kategori, yaitu teoritis/akademis dan praktis/fragmatis. Kegunaan teoritis/akademis terkait dengan kontribusi tertentu dari penyelenggaraan penelitian terhadap perkembangan teori dan ilmu pengetahuan serta dunia akademis, sedangkan kegunaan praktis/fragmatis berkaitan dengan kontribusi praktis yang diberikan

dari penyelenggaraan penelitian terhadap obyek penelitian, baik individu, kelompok, maupun organisasi.

a. Manfaat Praktis

Pengembangan elearning dengan konsep gamifikasi ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dan siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih baik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam prakteknya, siswa dan guru tidak akan terpatok oleh waktu tatap muka saja. Ketersediaan materi dalam elearning pada web yang dapat diakses dalam berbagai kesempatan, akan memberikan media untuk melanjutkan pembelajaran dimana pun dan kapanpun.

b. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memicu inspirasi lebih lanjut untuk mendayagunakan media pembelajaran lainnya dalam memajukan pendidikan bangsa. Penelitian ini merupakan bagian dari proses pembelajaran pengejawantahan ide dan pemikiran ke dalam bentuk tulisan ilmiah yang berkualitas, yang berguna di masa mendatang untuk penciptaan karya-karya ilmiah selanjutnya. Dalam dunia akademis, pengembangan elearning dengan konsep gamifikasi dapat diujicobakan lebih lanjut terkait dengan penggunaan teknologi informasi, khususnya untuk teknologi berbasis web. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan landasan teoritik mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Diimplementasikannya hasil pengembangan dalam proses pembelajaran, akan menggugah para praktisi pembuat media pembelajaran khususnya maupun praktisi dalam pendidikan umumnya. Hal ini terkait dengan pentingnya mengakomodasi keberagaman pebelajar dalam belajar, melalui suatu media yang dapat menjembatani pebelajar berkomunikasi dalam mengelaborasi pengetahuan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.