

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Makhluk hidup memiliki ciri-ciri yang salah satunya adalah bergerak. Menurut (Aryulina, Muslim, Manaf, & Winarni, 2006), berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh makhluk hidup disebut dengan bergerak. Sistem dalam tubuh yang terdiri dari persendian, otot dan tulang-tulang yang bergabung membentuk rangka berguna untuk memberikan bentuk tubuh, memudahkan manusia untuk melakukan gerakan, seperti berlari, berjalan, dan menari ini disebut dengan sistem gerak. Alat gerak aktif dan pasif merupakan alat gerak pada manusia. Yang merupakan pasif berupa tulang dan yang termasuk aktif berupa otot.

Hasil observasi yang dilakukan terhadap 31 siswa di kelas XI MIPA1 SMA N 2 Singaraja, 28 siswa tidak pernah menggunakan atau pun mendengar Media Pembelajaran Interaktif dengan konsep gamifikasi, dan masih terdapat hambatan dalam pelaksanaan proses belajar. Serta hasil wawancara dengan seorang guru, menyatakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, guru di sekolah tersebut masih menggunakan buku sebagai sumber belajar khususnya dalam pelajaran biologi dengan materi sistem gerak pada

manusia. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses belajar, sehingga siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru. Teknik pembelajaran sistem gerak pada manusia yang monoton, menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa bosan. Penerapan metode pembelajaran yang digunakan hanya dengan menggunakan metode ceramah, membaca dan menghafal oleh guru, mengakibatkan dalam proses belajar siswa kurang mendapat kesempatan untuk menyampaikan ide-ide/gagasan, mengembangkan pengalamannya tersebut, dan potensi yang dimiliki. Media komputer belum dimanfaatkan sepenuhnya untuk proses belajar mengajar sistem gerak pada manusia, menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar pada siswa. Terbatasnya pengetahuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

Media yang selama ini dibutuhkan adalah media yang mampu membantu pengajar dalam menerangkan materi sistem gerak pada manusia yang kreatif dan inovatif. Media yang tepat untuk mata pelajaran ini adalah media pembelajaran dengan konsep gamifikasi.

Menurut (Jusuf, 2016) gamifikasi merupakan proses penggabungan unsur-unsur yang ada di dalam game pada hal-hal nongame konteks dengan tujuan memotivasi dan meningkatkan keterlibatan penggunaannya. Konsep gamifikasi dapat diimplementasikan dalam banyak sektor seperti *marketing*, *training*, dan *education*. Konsep gamifikasi dapat memberikan motivasi tambahan untuk meningkatkan minat para peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Contohnya *game* yang mengizinkan para pemainnya untuk melakukan *restart* atau bermain ulang, membuat kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para

pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan ketertarikan terhadap *game* tersebut. Kelebihan gamifikasi dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya yaitu belajar jadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat siswa untuk belajar, mendorong siswa untuk menyelesaikan pembelajarannya, membantu siswa lebih fokus memahami materi yang dipelajari, dan memberi kesempatan siswa untuk berkompetensi serta berprestasi dalam kelas.

Dari uraian permasalahan diatas, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif dengan konsep gamifikasi untuk mata pelajaran biologi dengan materi sistem gerak pada manusia untuk membantu siswa kelas XI belajar secara maksimal dan memudahkan pengajar dalam menyajikan materi. Adapun topik yang diangkat adalah **“Gamifikasi Sistem Gerak Pada Manusia”** sebagai salah satu solusi yang efektif dalam membantu pemecahan permasalahan dalam sistem pembelajaran pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah di jabarkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran belum digunakan sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Metode pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah.
3. Teknik pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya itu saja, membuat siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.
4. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

5. Perlunya sebuah media pembelajaran yang disertai evaluasi, dengan tujuan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah, sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan Gamifikasi Sistem Gerak pada Manusia ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Gamifikasi Sistem Gerak pada Manusia yang dikembangkan ?

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan permasalahan dari Media Pembelajaran Interaktif “Gamifikasi Sistem Gerak pada Manusia” di SMA N 2 Singaraja sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini hanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia animasi dua dimensi.
2. Kompetensi dasar yang dimuat dalam gamifikasi sistem gerak pada manusia ini meliputi materi Biologi yaitu sistem gerak pada manusia.
3. Media pembelajaran interaktif ini hanya menggunakan konsep gamifikasi dalam tahap evaluasi berupa *pretest* sebelum memulai materi dan kuis pada akhir materi.
4. Konsep gamifikasi yang digunakan hanya *level*, *point*, *badges* dan *challenge*

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan Gamifikasi Sistem Gerak pada Manusia.
2. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap Gamifikasi Sistem Gerak pada Manusia yang telah dibuat.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Hasil akhir yang akan terbentuk dari Gamifikasi Sistem Gerak pada manusia yaitu.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik sehingga membantu proses belajar mengajar. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran ini bermanfaat untuk mengimplementasikan secara nyata ilmu-ilmu yang di dapat selama proses perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar yang memudahkan siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar bisa tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan

c. Bagi Pengembang

Pengembangan ini bermanfaat sebagai salah satu media dalam penerapan teori-teori yang diperoleh selama menjalani studi di Universitas Pendidikan Ganesha. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru sebagai bekal masa depan yang lebih baik.

d. Bagi Sekolah

Mendapatkan bahan ajar yang baru dan lebih interaktif yang nantinya bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru di SMA N 2 Singaraja.

