

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era globalisasi saat ini pendidikan merupakan suatu hal terpenting yang harus didapatkan oleh setiap warga negara yang ada di Indonesia. Pada UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam bidang pendidikan rancangan pembelajaran dan pedoman pembelajaran yang akan dilakukan sudah termuat di dalam kurikulum.

Di Indonesia saat ini sudah diterapkan Kurikulum 2013 yang menjadi pengganti dari kurikulum yang sudah sebelumnya yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Penerapan kurikulum 2013 masih sangat banyak menghadapi kendala, dimana kendala tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar yang di dapatkan oleh peserta didik merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dari sebuah kegiatan belajar-mengajar yang di lakukan di sebuah sekolah.

Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh dua faktor dalam proses pembelajaran yaitu metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Kedua aspek tersebut merupakan sesuatu yang saling berkaitan dimana media pembelajaran yang akan digunakan berada didalam metode

pembelajaran, yang nantinya akan sama-sama digunakan sebagai alat atau media yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar (Wahyuni Sri & Palekahelu T.D, 2019)

Salah satu kendala yang masih dihadapi pada penerapan kurikulum 2013 adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa akan cenderung pasif dalam proses belajar- mengajar ketika media pembelajaran yang digunakan tidak dapat menarik perhatian siswa dan hanya terpaku pada buku pegangan guru ataupun papan tulis saja. Pernyataan ini diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan di SMPK Santo Paulus Singaraja kepada Ibu Dra. Diah Rahayuni A.M. yang merupakan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris pada tanggal 15 Januari 2020 diperoleh beberapa masalah yang ada dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII yaitu input siswa yang belum mengenal Bahasa Inggris yang menyulitkan guru untuk melanjutkan pembelajaran karena di latar belakang dengan kondisi siswa yang berasal dari Sekolah Dasar (SD) yang berbeda, sehingga beberapa dari mereka ada yang sama sekali belum mengenal Bahasa Inggris dan ada pula siswa yang sudah fasih dalam menggunakan Bahasa Inggrisnya. Kurangnya pemahaman materi yang dijelaskan melalui media pembelajaran konvensional yang berupa buku paket sangat menyulitkan siswa untuk membayangkan atau mengerti materi yang diajarkan, selain itu media pembelajaran yang digunakan juga membuat pembelajaran menjadi sangat membosankan dan tidak menarik. Kemudian dari angket yang sudah disebar kepada siswa kelas VII SMPK Santo Paulus Singaraja, 77% siswa tertarik menggunakan media pembelajaran dan 23 % siswa menyatakan tidak tertarik menggunakan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan nantinya adalah media pembelajaran dalam bentuk video, audio, teks, maupun audio video.

Selain dukungan dari media pembelajaran usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dicapai dengan metode pembelajaran yang baik, salah satunya adalah metode pembelajaran *Discovery Learning*. Metode *Discovery Learning* menuntun siswa untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dengan menggali informasi sendiri kemudian siswa menyimpulkan sesuatu dari apa yang mereka dapatkan (Cintia I et al., 2017) sehingga menuntut siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar di kelas menurut hasil penelitian (Raharjo et al., 2019). Kemudian penelitian lain yang melatarbelakangi kemunculan inovasi baru yang memadukan metode pembelajaran *Discovery learning* didalam proses pembelajaran adalah hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, dengan nilai rata-rata 80,176 pada model pembelajaran *Discovery Learning* dan 76,083 pada model pembelajaran langsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada analisis respon siswa, didapatkan Hasil Rating sebesar 77,39%. Dari kriteria penentuan prosentase rating penilaian kualitatif maka respon siswa dari keseluruhan indikator pada lembar angket siswa dikategorikan baik, Belajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menjadi acuan bagi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. proses belajar dengan metode *Discovery Learning Learning* menerima respon positif. (Edy, 2014)

Untuk penerapan proses pembelajaran yang lebih efektif dibutuhkanlah sistem yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran atau yang di kenal dengan e-learning. Tujuan di terapkannya e-learning dalam pembelajaran sebagai bantuan dalam bidang teknologi yang diberikan dalam menyajikan materi pembelajaran, mempermudah proses interaksi baik antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa, dan memfasilitasi proses

pembelajaran karena dalam bidang pendidikan dan pembelajaran pun, secara sadar atau tidak, teknologi informasi merupakan kebutuhan dan bagian yang tidak dapat dipisahkan (Budiaman, 2017). Beberapa platform yang dapat digunakan sebagai pembelajaran berbasis E-learning diantaranya Schology, Edmodo, Moodle, Flip Clasroom, dll. Salah satu e-learning yang sering dan dapat menunjang kegiatan pembelajran yaitu edmodo. Hal ini dikarenakan Edmodo sangat mudah untuk diakses kemudian juga sangat mudah diguakan oleh guru, dan siswa. (Watson et al., 2019) Edmodo dapat digunakan sebagai platform dalam mendukung pembelajaran peserta didik di tingkat individual, kelompok dan dalam bentuk kelas besar baik itu dilakukan di dalam maupun di luar kelas, tidak hanya dapat digunakan pada kondisi pembelajaran yang formal namun Edmodo juga dapat digunakan pada kondisi pembelajaran informal yang memungkinkan peserta didik berkolaborasi (Nasryllah et al., 2017). Dalam Edmodo peserta didik dan guru dapat bertukar informasi, kemudain peserta didik dapat melakukan diskusi pada sebuah kelompok kecil, ataupun bias mengerjakan quiz yang diberikan oleh guru maupun saling berbagi tautan. Selain itu Edmodo juga menyediakan wadah untuk orang tua dapat mengontrol aktivitas dan progress dari anak-anak mereka setiap harinya.

Bermain game merupakan sesuatu yang sangat digemari oleh kaum milenial di zaman ini. Untuk menambah ketertarikan siswa untuk belajar maka dari itu diperlukan penambahan sesuatu yang dapat menambah daya tarik siswa untuk belajar yakni penambahan konsep gamifikasi pada media pembelajaran sangat diperlukan. Menurut (Rahardja et al., 2018) Efektifitas implementasi terhadap Gamification dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan optimal agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan lebih semangat untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen. Gamifikasi mengadopsi konsep game yang akan dimasukkan ke dalam sebuah sistem dimana system tersebut tidak mengandung konteks game.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis tertarik berinovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris, dengan harapan agar kegiatan yang belajar – mengajar bisa berjalan dengan lebih efisien dan efektif dan menarik untuk di pelajari dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil topik **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja”**

1.2 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dapat dijabarkan ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dengan konsep gamifikasi pada pembelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Dengan Konsep Gamifikasi pada pembelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang akan dicapai dari dikembangkannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memahami rancangan dan implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dengan konsep gamifikasi pada pembelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus

2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dengan konsep gamifikasi pada pembelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus

1.4 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Katolik Santo Paulus Singaraja” dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Materi yang akan dikerjakan adalah materi pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di semester genap;
2. Di dalam media pelajaran yang nantinya dibuat akan berisi video, slide presentasi, ataupun referensi lainnya yang berkaitan dengan materi di setiap babnya. Pada konten ini difokuskan pada kompetensi dasar yang akan diajarkan di semester genap yaitu Chapter V sampai Chapter VIII yang meliputi *It's A Beautiful Day, We Love What We Do, I'm Proud Of Indonesia!*, dan *That's What Friends are Supposed to do*;
3. Materi yang nantinya akan dibuat mengacu pada buku paket “Bahasa Inggris *When English Rings a Bell* “ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia edisi revisi 2017

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan ini diharapkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Selain itu juga menjadi pemicu semangat siswa dalam belajar. Selain itu juga dapat mengembangkan pengetahuan secara teoritis yang didapatkan di perkuliahan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dalam penyampain materi dan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengakses media pebelajaran yang sudah dikembangkan yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat di jadikan alternatif bagi para guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan materi yang di dapatkan di bangku perkuliahan dan dapat bermanfaat bagi sekolah

