

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis untuk menciptakan suasana belajar mengajar dimana peserta didik dapat mengembangkan potensi diri. Dengan pendidikan maka manusia dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual dan keterampilan yang berguna bagi dirinya dan Masyarakat (Prawiro, 2023:2). Sehingga dapat diambil suatu kesimpulan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana yang menjadi kodrat bagi manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri yang bertujuan untuk kebutuhan bagi dirinya maupun masyarakat disekitarnya.

UNESCO menyebutkan bahwa pandemi Covid-19 mengancam 577.305.660 pelajar dari pendidikan pra-sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dan 86.034.287 perguruan tinggi di seluruh dunia (Pujiastuti, 2020:1). Berdasarkan data tersebut bahwa kondisi Ketika pandemi membuat dunia pendidikan mengalami penurunan. Kondisi pendidikan setelah 2 tahun dilanda pandemi ini menjadi angin sejuk bagi dunia pendidikan walaupun dalam beberapa waktu di masa pandemi dapat membuat suatu perubahan bagi dunia pendidikan, dimana teknologi berperan sebagai alat bantu bagi tenaga pendidik agar dapat menyampaikan materi dari jarak jauh. Selain itu metode dan media pembelajaran pun menjadi hal yang sama pentingnya bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi. Metode pembelajaran merupakan suatu cara bagi tenaga pendidik untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun dampak yang telah dirasakan dari covid-19

yakni membuat suatu kebiasaan baru yang membantu perkembangan IPTEK bagi kehidupan sehari-hari juga dirasakan bagi seluruh kalangan dari berbagai profesi. Salah satunya pada bidang pendidikan dimana guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEK untuk dapat melaksanakan pembelajaran walaupun dari jarak jauh begitupun siswa yang dituntut harus bisa menguasai IPTEK.

Perkembangan teknologi dan internet telah memfasilitasi munculnya metode pembelajaran jarak jauh, pembelajaran online dan inovasi lainnya yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sedang berkembang adalah gamifikasi. Metode ini menggunakan unsur permainan dalam proses pembelajarannya. Dengan memasukkan elemen permainan seperti rasa tantangan, penghargaan, dan tujuan yang jelas, pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Metode pembelajaran gamifikasi dapat dilakukan dengan adanya dukungan dari fasilitas sekolah pada teknologinya. Seperti halnya pada sekolah di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Tasikmalaya.

Berdasarkan kabar berita digital Ayotasik.com yang diterbitkan tahun 2023 menjelaskan bahwa di Kota Tasikmalaya terdapat 3 Madrasah Aliyah Negeri Dan 34 Madrasah Aliyah Swasta. Selain itu platform ini Merangkumkan 10 madrasah Aliyah di kota tasikmalaya yang tidak kalah dari SMA atau SMK. MAN 1 Kota Tasikmalaya menempati urutan pertama yang direkomendasikan oleh platform kabar berita ini. Sarana prasarana sekolah ini sudah bagus mulai dari laboratorium, perpustakaan, kantin, wifi, juga pada tahun sekarang sedang dilakukannya pembangunan ruang kelas dan laboratorium untuk penambahan fasilitas sekolah. Adapun tenaga pendidik di MAN 1 Kota Tasikmalaya ini berjumlah 79 Orang pada data yang dilampirkan Kementerian Agama di Kota Tasikmalaya.

Selain itu, hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati siswa siswi MAN 1 Kota Tasikmalaya yang telah melaksanakan proses pembelajaran. Permasalahan yang didapatkan yakni bahwa minat belajar dari peserta didik terhadap akademik sangat rendah karena tugas hafalan yang diberikan oleh pesantren lebih banyak sehingga membuat hasil belajar peserta didik tidak stabil terkadang naik maupun turun, juga rata-rata siswa siswi MAN 1 Kota Tasikmalaya berdominan lebih memilih pendidikan pesantren dibanding mengutamakan Pendidikan akademik. Persepsi mereka pendidikan agama itu pondasi yang paling kuat untuk

menjalani kehidupan sedangkan Pendidikan akademik sebagai pelengkap untuk menjalani kehidupan bukan hal yang paling diutamakan hal itu dapat dikejar setelah proses pembelajaran agama selesai dilakukan.

Salah satu media yang biasa digunakan dalam gamifikasi adalah *quizizz*. *Quizizz* adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk penilaian dan pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi dalam sesi tes menggunakan perangkat mereka sendiri. Guru serta siswa dapat langsung melihat hasil tes. Dengan platform ini, pembelajaran bisa lebih interaktif, menyenangkan, dan adaptif berdasarkan kebutuhan dan kemampuan siswa. Aplikasi ini merupakan aplikasi permainan kuis yang dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki kode permainan untuk join. Selain itu permainan ini mudah untuk dipahami. Dalam pengoperasiannya menyuguhkan fitur yang memanjakan pandangan bagi yang memakainya, dan memberikan suatu rangsangan berpikir bagi peserta didik untuk dapat menginterpretasikan dari hasil visual.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut oleh karena itu peneliti mengusulkan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimanakah tahapan pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya?
2. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi mitigasi bencana kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya?

## 1.3 Definisi Operasional

Untuk memberikan perspektif yang sama terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan pada beberapa istilah diantaranya:

### a. Pembelajaran Gamifikasi

Gamifikasi atau gamifikasi merupakan metode yang saat ini perlahan tapi pasti dipertimbangkan untuk dikembangkan seiring dengan sistem manajemen pembelajaran “LMS” E-pembelajaran. Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen permainan dalam kondisi non-permainan dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif. Elemen dasar gamifikasi mencakup poin, lencana, level, papan peringkat, dan avatar. Hal ini dikarenakan penggunaan unsur game dalam gamifikasi terus mengalami perubahan mendasar seiring dengan berkembangnya selera masyarakat terhadap game yang juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Selain itu, tidak ada standar minimum untuk menggunakan elemen dalam gamifikasi. Penggunaan elemen permainan dalam gamifikasi setidaknya harus sesuai dengan analisis kebutuhan siswa atau guru (Ariani, 2020:145).

### b. Aplikasi *Quizizz*

*Quizizz* merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester (Suhartatik, 2020:6). Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam (Marunung & Nurhairani, 2020: 298), bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu *quizizz* adalah alat belajar mandiri yang dapat digunakan oleh guru dan siswa mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi.

c. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hamalik, 2004:30). Keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya.

#### 1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Kegunaan dari penelitian ini secara teoritis diantaranya yaitu:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam penerapan metode pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran geografi.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru khususnya dalam pengaplikasian media pembelajaran *quizizz* sebagai media pembelajaran di mata pelajaran geografi.
- c. Menambah kepustakaan atau literatur dalam ilmu pengetahuan bidang geografi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat dalam penambahan wawasan terkait permasalahan pada proses pembelajaran yang ada di sekolah. Peneliti dilatih untuk menganalisis masalah tersebut dan membuat suatu solusi yang nantinya menjadi terobosan baru bagi dunia pendidikan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa dalam hal memberikan wawasan terkait pengoperasian media pembelajaran yang dapat dilakukan sambil bermain, memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar geografi.

c. Bagi Guru

- 1) Menjadi referensi bagi guru dalam penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih efektif dalam bidang geografi.
- 2) Guru mendapatkan pengalaman menggunakan metode dan media pembelajaran yang dapat menarik dan membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan *skill* guru dalam mengoperasikan media pembelajaran online salah satunya *quizizz*.
- 4) Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang cocok sehingga mampu sampai pada capaian yang ingin dicapai.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah diantaranya yaitu:

- 1) Hasil penelitian dapat menjadi evaluasi Bagi pihak sekolah dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang dirasa efektif.
- 2) Menjadi referensi bagi pihak sekolah untuk menggunakan metode pembelajaran ini.
- 3) Menjadi bahan pertimbangan Bagi pihak sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana sekolah sehingga dapat menunjang pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.