

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar untuk mencapai pertumbuhan serta pengembangan individu secara menyeluruh. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan kata lain, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk individu agar lebih siap dalam berpikir, bertindak, dan menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Menurut Sugitanata (2017), pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh generasi terdahulu untuk mewariskan ilmu, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi berikutnya sebagai bentuk persiapan menghadapi kehidupan, baik secara jasmani maupun rohani. Artinya, pendidikan berperan dalam membentuk pribadi yang matang melalui peningkatan kapasitas berpikir dan bertindak secara mandiri dan bertanggung jawab.

Secara umum, pendidikan juga dipahami sebagai proses sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan martabat manusia secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan diartikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun peradaban bangsa, mencerdaskan masyarakat, serta menciptakan manusia yang religius, berakhlak, kreatif, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Proses pendidikan berlangsung melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Pendidikan yang bermutu hanya bisa dicapai melalui proses pembelajaran yang baik. Menurut Didik et al. (2023), pembelajaran adalah suatu proses yang memerlukan perencanaan, strategi, dan evaluasi, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pembelajaran yang efektif harus dirancang sedemikian rupa agar mendukung keterlibatan aktif siswa.

Menurut Ahmad Muflih Saefuddin (2024), pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.

Melalui proses pembelajaran yang inovatif, minat siswa dapat ditingkatkan. Inovasi sendiri merupakan gagasan, metode, atau objek yang dianggap sebagai sesuatu yang baru, baik hasil temuan (discovery) maupun hasil pengembangan (invention), yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan (Muhammad, 2022). Inovasi pendidikan hadir untuk menjawab tantangan proses belajar yang monoton dengan menghadirkan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Salah satu pendekatan inovatif yang berkembang saat ini adalah pendekatan gamifikasi, yaitu integrasi elemen-elemen permainan ke dalam

kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, serta keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Minat merupakan salah satu aspek penting dalam psikologi belajar yang memengaruhi keterlibatan individu dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Slameto dalam Hanafiah (2022), minat adalah rasa suka dan keterikatan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki semangat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Untuk meningkatkan minat dan kegembiraan dalam pembelajaran, guru perlu menggunakan pendekatan yang kreatif. Adila et al. (2024) menyatakan bahwa guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan bentuk capaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Rubiyatin (2023), hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dicapai oleh siswa. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan nilai, kemampuan berpikir kritis, serta perilaku yang mencerminkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1

**Nilai Hasil Belajar IPAS Semester Genap Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pembelajaran 2024/2025**

No	Peserta didik	Rata-rata nilai	Kriteria	KKM
	Kelas			
1	X - ATPH	69,00	Cukup	70

(Sumber : sumber guru mata pelajaran ipas)

Dari hasil rata-rata nilai siswa pada tabel diatas dapat diketahui bahwa

pada kelas X hasil nilai rata-rata yaitu 69,00 (kategori Cukup), Sehingga dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah. Pembelajaran berpusat pada guru yang masih diterapkan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli memiliki beberapa kelemahan, antara lain 1), kurang aktifnya siswa, pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi pasif. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka; 2), cepat lupa, materi yang disampaikan guru secara satu arah mudah dilupakan oleh siswa karena tidak ada proses internalisasi dan elaborasi informasi; 3), kurangnya motivasi belajar, siswa tidak merasa tertantang dan tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran, sehingga minat dan hasil belajar mereka mengalami penurunan.

Rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS menjadi tantangan yang harus diatasi oleh para guru. Situasi ini mengindikasikan perlunya upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS. Sebagai faktor yang berpengaruh dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran serta memberi pendekatan yang baik untuk menunjang pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan memilih dan menerapkan strategi, model, serta metode pembelajaran yang sesuai dengan setiap materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran yang menarik minat siswa adalah pembelajaran yang aktif (A.Hariandi dan Cahyani, 2018) .

Pendekatan dalam pembelajaran adalah cara pandang terhadap proses belajar-mengajar. Pendekatan ini berfungsi untuk membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran dengan lebih efektif serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses pendidikan agar kegiatan belajar menjadi lebih terarah, efisien, dan mudah dipahami oleh siswa. Karna menurut Milan Rianto, pendekatan merupakan cara memandang kegiatan

pembelajaran sehingga dapat memudahkan pendidik dalam mengelola pembelajaran dan peserta didik dalam memperoleh kemudahan belajar.

Untuk mengatasi masalah ini, berbagai pendekatan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang menggunakan komponen game untuk menyelesaikan masalah non game dari Landsell dan Hagglund,(Rasyied et al., 2025). Bahwa konsep gamifikasi tidak berarti mengubah suatu aktivitas menjadi permainan sepenuhnya, tetapi lebih kepada mengadopsi mekanisme permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, kesehatan, dan produktivitas kerja. Menurut Basten, unsur-unsur umum yang diterapkan dalam gamifikasi meliputi umpan balik, tujuan, lencana, sistem poin, papan peringkat, dan tingkat pengguna. Dengan demikian gamifikasi dalam pembelajaran mencakup berbagai elemen seperti umpan balik, tujuan, lencana, sistem poin, papan peringkat, dan tingkat pengguna. Dengan menerapkan elemen-elemen ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Selain itu, gamifikasi mendorong partisipasi semua peserta didik secara merata, tanpa memandang status mereka, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang. Menurut (Didik et al., 2023) Gamifikasi memiliki arti “kegembiraan” yang dapat mengubah perilaku seseorang menjadi lebih baik. Dapat dijelaskan bahwa gamifikasi adalah suatu pendekatan yang menerapkan elemen-elemen permainan dalam situasi yang bukan permainan (non-game) yang menyenangkan untuk menyelesaikan masalah. gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dalam berbagai konteks. Yang memiliki unsur-unsur utama meliputi: Umpan balik, Tujuan, Lencana, Sistem poin, Papan peringkat, Tingkat pengguna. Dalam dunia pendidikan, gamifikasi membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, pendekatan ini mendorong partisipasi semua siswa tanpa adanya perbedaan status sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan interaktif.

Hasil penelitian (Kuron & Pakpahan, 2023) dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP Katolik St. (Febriansah et al., 2021) dipenelitiannya menjelaskan bahwa “dunia pendidikan dinyatakan pemanfaatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan minat, menarik perhatian pebelajar dan mempromosikan sebuah pembelajaran. Penerapan elemen-elemen game dan desain gamifikasi dalam konteks pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan penggunaan memotivasi individu. Pengintegrasian elemen-elemen seperti poin, papan peringkat, dan level harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar mampu memberikan pengalaman positif pengguna dan mendorong perilaku yang diinginkan”.

Berdasarkan penelitian terdahulu, gamifikasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Meskipun pembelajaran gamifikasi telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian, hingga saat ini belum terdapat studi yang secara khusus mengevaluasi pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Gunungsitoli. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menganalisis secara mendalam sejauh mana gamifikasi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan mendasar dibandingkan dengan studi sebelumnya, baik dari segi fokus kajian maupun karakteristik sampel yang digunakan. Pertama, penelitian ini secara spesifik menyoroti pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, sementara sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada disiplin ilmu lain. Kedua, adanya perbedaan dalam karakteristik serta gaya belajar siswa dipengaruhi oleh variasi lokasi penelitian, yang mencerminkan perbedaan sosial dan akademis, serta jumlah sampel yang tidak seragam dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

Penentuan SMK Negeri 1 Gunungsitoli sebagai lokasi penelitian didasarkan pada berbagai pertimbangan strategis yang mendukung keberhasilan implementasi pendekatan Gamifikasi. Salah satu faktor utama adalah adanya

dukungan yang kuat dari pihak sekolah, yang ditunjukkan melalui komitmen institusional dalam mendukung inovasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, calon peneliti ingin melakukan penelitian tentang Gamifikasi yang berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa, khususnya di SMK Negeri 1 Gunungsitoli. Oleh karena itu, calon peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah bertujuan untuk menemukan, merumuskan, dan memahami permasalahan yang akan diteliti. sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru.
2. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Tidak adanya pendekatan pembelajaran
4. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah langkah pertama dalam merumuskan sebuah penelitian, yang bertujuan untuk menentukan ruang lingkup atau fokus dari topik yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, calon peneliti membatasi masalah sesuai pada pokok pembahasan yaitu sebagai berikut :

1. Pendekatan pembelajaran Gamifikasi.
2. Kurangnya minat belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka calon peneliti merumuskan masalah penelitian yakni :

1. Apakah ada pengaruh signifikan pendekatan Gamifikasi terhadap Minat dan Hasil Belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui pengaruh signifikan pendekatan gamifikasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap pemahaman teori tentang pengaruh *Gamifikasi* terhadap minat dan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian – penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh pendekatan pembelajaran *Gamifikasi* terhadap minat dan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan baru mengenai efektivitas pendekatan pembelajaran *Gamifikasi*, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru : Penelitian ini dapat di harapkan menjadi masukan kepada guru untuk menggunakan metode yang tepat dan bervariasi dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa : Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar.
3. Bagi sekolah : Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan cara mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi.
4. Bagi peneliti : untuk menyelesaikan tugas akhir, serta menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal apabila terjun sebagai pendidik.