

BAB I

PENDAHUUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa : “Pendidikan Non Formal atau Pendidikan Luar Sekolah merupakan salah satu bentuk pendidikan yang disediakan untuk masyarakat yang membutuhkan layanan pendidikan dan berperan sebagai alternatif, tambahan atau pelengkap pendidikan formal guna mendukung proses pembelajaran sepanjang hayat.”

PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah studi internasional yang mengukur kemampuan literasi membaca, matematika, sains, dan literasi keuangan pada siswa berusia 15 tahun (Rahmawati & Tatag, 2014). Setiap tiga tahun, PISA merilis hasil asesmen yang memberikan dampak bagi negara peserta. Apabila hasilnya tinggi, maka pendidikan negara tersebut dianggap telah mencapai tingkat standar pasar global atau sesuai dengan kebutuhan pendidikan internasional. Sebaliknya, jika suatu negara memperoleh nilai di bawah rata-rata dan berada pada peringkat rendah, maka mutu pendidikannya dinilai belum memenuhi standar global sehingga memerlukan perbaikan segera dalam sistem pendidikannya. Karena asesmen dilakukan setiap tiga tahun, hasilnya dapat dilihat pada tahun 2000 - 2022. Pada tahun 2000, untuk kategori membaca, matematika, dan sains, Indonesia menempati peringkat 39, 39, dan 38 dari 41 negara. Negara-negara yang unggul dalam kemampuan membaca adalah Finlandia, Korea, Hongkong, Kanada, dan Jepang. Sementara itu, Hongkong, Jepang, dan Korea berada pada tiga posisi teratas dalam kemampuan

matematika. Pada kategori sains, Hongkong, Korea, dan Jepang juga menempati peringkat tiga besar. Pada tahun 2003, Indonesia berada pada posisi 39 untuk membaca, 38 untuk matematika, dan 38 untuk sains dari total 40 negara. Lima negara dengan skor tertinggi dalam membaca adalah Finlandia, Korea, Kanada, Liechtenstein, dan Australia. Pada kategori sains, lima negara teratas meliputi Finlandia, Jepang, Hongkong, Korea, dan Liechtenstein. Adapun dalam bidang matematika, urutan lima besar ditempati oleh Finlandia, Hongkong, Jepang, Korea, dan Liechtenstein.

Pada tahun 2006, Indonesia menduduki peringkat 48 untuk membaca, 50 untuk matematika, dan 50 untuk sains dari 56 peserta. Korea, Finlandia, Hongkong, Kanada, dan Jepang merupakan lima negara teratas pada kategori membaca. Pada bidang matematika, Taiwan, Finlandia, Hongkong, Korea, dan Belanda menempati urutan pertama hingga kelima. Sedangkan dalam sains, lima negara dengan skor tertinggi adalah Finlandia, Hongkong, Kanada, Taiwan, dan Estonia (serta Jepang yang memperoleh skor sama). Pada tahun 2009, Indonesia berada pada peringkat 57 untuk membaca, 61 untuk matematika, dan 60 untuk sains dari 65 negara. Secara keseluruhan Indonesia berada di urutan 57. Tiongkok, Singapura, Hongkong, Korea, dan Taiwan menjadi negara-negara dengan capaian tertinggi dalam membaca. Secara rata-rata keseluruhan, lima besar ditempati oleh Tiongkok (Shanghai), Korea Selatan, Finlandia, Hongkong, dan Singapura.

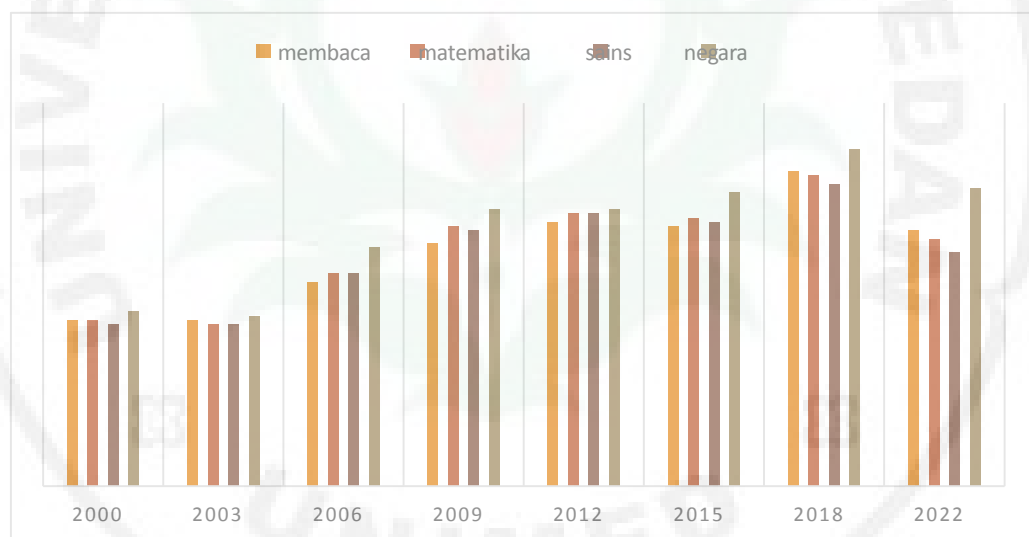
Pada tahun 2012, Indonesia menempati peringkat 62, 64, dan 64 untuk membaca, matematika, dan sains dari 65 negara. Secara keseluruhan, Indonesia berada pada urutan 64. Lima negara dengan capaian tertinggi adalah Tiongkok (Shanghai), Singapura, Hongkong, Taiwan, dan Korea Selatan. Pada tahun 2015,

Indonesia berada di posisi 61 untuk membaca, 63 untuk matematika, dan 62 untuk sains dari 69 negara. Lima negara dengan peringkat tertinggi pada ketiga kategori tersebut adalah Singapura, Jepang, Estonia, Taiwan, dan Finlandia. Pada tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 74 untuk membaca, 73 untuk matematika, dan 71 untuk sains dari 79 negara. Secara keseluruhan, Tiongkok, Singapura, Makao, Hongkong, dan Estonia menempati posisi lima besar. Kelima negara tersebut juga menjadi yang teratas dalam kategori membaca. Dalam matematika, lima besar adalah Tiongkok, Singapura, Makao, Hongkong, dan Taiwan. Sementara itu, pada kategori sains, Tiongkok, Singapura, Makao, Estonia, dan Jepang menduduki urutan teratas. Pada tahun 2022, Indonesia berada pada peringkat 60 untuk membaca, 58 untuk matematika, dan 55 untuk sains dari 70 negara.

Kondisi ini memperlihatkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih perlu diperbaiki dari berbagai aspek. Hasil belajar mudah dipahami sebagai perubahan perilaku peserta didik setelah melalui tahap proses belajar. Perubahan tersebut diharapkan hadir melalui kegiatan belajar dan mengajar agar tercapai tujuan pendidikan. Namun, perubahan perilaku yang terjadi tidak berfungsi karena setiap proses belajar memberikan dampak yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penyusunan instrumen penilaian hasil belajar diperlukan untuk memahami terlebih dahulu bagian apa saja yang akan dinilai. Pemahaman ini akan menentukan ketepatan instrumen yang dikembangkan, sehingga proses pengukuran maupun hasil yang diperoleh menjadi akurat.

Jumlah skor PISA yang rendah menunjukkan bahwa siswa Indonesia

masih gagal mencapai standar akademik internasional. Selain itu, hasil belajar matematika di sekolah dianggap rendah di seluruh negeri (Evi, 2011). Seperti yang diungkapkan oleh temuan Mahdiansyah dan Rahmawati (2014), siswa memiliki kemampuan yang kurang dalam matematika, terutama dalam pencapaian literasi matematika. Dengan demikian, prestasi matematika siswa Indonesia, baik pada level nasional maupun internasional, masih belum menunjukkan yang memuaskan.



Gambar 1.1 Hasil PISA tahun 2000-2022

Pada data PISA yang menunjukkan bahwa prestasi siswa masih belum memuaskan maka dengan itu adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut wuwuh pada abad 21 di yaitu :Media pembelajaran yang kurang menarik dan sistem penyampaian dalam pembelajaran tidak hanya menggunakan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang membosankan dan tidak juga menggunakan media pembelajaran dengan itu dikarenakan peserta didik cenderung lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang aktif/ melibatkan siswa, maka dari itu sistem penyampaian bahan pembelajaran di ganti dengan yang lebih

modern yaitu memanfaatkan teknologi multimedia.

Berasarkan uraian di atas, hasil belajar warga belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal sendiri adalah faktor yang berasal dari luar diri warga belajar meliputi keluarga, masyarakat, dan PKBM dan faktor eksternal sendiri yaitu faktor yang berasal dari gaya belajar untuk meningkatkan hasil belajar pada warga belajar yaitu salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam aktivitas belajar yang dapat membantu peserta didik, sehingga maksud peserta yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik (Nurrita, 2018; Rasam & Sari, 2018). Oleh karena itu, inovasi tutor dalam memanfaatkan media belajar selama proses pengajaran akan berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik yang maksimal. Namun, dalam praktiknya, cara belajar dan penggunaan media pembelajaran tidak selalu demikian. meningkatkan hasil belajar pada warga belajar yaitu salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan pengamatan dan data yang penulis temukan pada warga belajar paket C pada salah satu PKBM di kota Medan yaitu PKBM Al-Manar terdapat 13 warga belajar dan pelajaran matematika merupakan pelajaran yang memiliki total keseluruhan yang rendah di angka 894 dengan angka rata-rata 68,76% dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain dan terdapat 9 warga belajar yang tidak lulus dalam pembelajaran matematika yaitu sama dengan 72%.

Septianita (2022) mengatakan bahwa seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai inovasi dan motivasi pendidikan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang masih cenderung rendah. Menurut Dwi dan Kristian, kemajuan IPTEK telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, agar SDM mampu bersaing di era globalisasi, kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Guru harus membuat kegiatan pembelajaran yang memadukan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) dengan perkembangan zaman tanpa bergantung pada pembelajaran konvensional untuk menghasilkan siswa yang mampu bersaing di era globalisasi. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu salah satunya adalah gamifikasi .

Gamifikasi atau gamification merupakan sebuah metode yang kini mulai banyak diperhatikan dan dikembangkan bersamaan dengan penggunaan Learning Management System (LMS) dalam e-learning. Namun, hakikat gamifikasi dalam proses pembelajaran masih belum dipahami secara luas. Penggunaan elemen-elemen permainan dalam gamifikasi juga akan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan selera pengguna dan kemajuan teknologi informasi. Selain itu, belum terdapat standar baku mengenai jumlah atau jenis elemen permainan yang wajib digunakan dalam sebuah desain gamifikasi. Oleh karena itu, pemilihan elemen game harus disesuaikan dengan analisis kebutuhan peserta didik maupun kebutuhan instruksional.

Terdapat dua jenis gamifikasi, yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten. Gamifikasi struktural merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam rangkaian materi pembelajaran digital/online dengan tujuan mendorong

peserta didik mengakses seluruh materi tanpa mengubah bentuk penyajian materi itu sendiri. Pada jenis gamifikasi ini, materi pembelajaran tidak diubah menyerupai permainan, tetapi struktur pembelajaran pada platform LMS diberi tambahan elemen-elemen game. Fokus utama gamifikasi struktural adalah meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan mempelajari materi serta mendorong keterlibatan mereka melalui pemberian penghargaan atas pencapaian setelah menyelesaikan materi yang tersedia.

Gamifikasi konten adalah penerapan elemen-elemen permainan serta pola pikir yang digunakan dalam sebuah game ke dalam materi pembelajaran. Tujuannya adalah agar penyajian materi tampak menyerupai tampilan dan alur sebuah permainan. Contohnya, materi dapat disajikan dengan menambahkan unsur cerita pada bagian yang harus diakses peserta didik, atau proses pembelajaran dapat dimulai dengan memberikan tantangan, bukan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran seperti yang lazim dilakukan dalam pembukaan pembelajaran. Perlu dipahami bahwa penambahan elemen-elemen tersebut membuat materi pembelajaran terlihat seperti sebuah program permainan, namun tidak mengubahnya menjadi game yang sesungguhnya.

Gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran Paket C merupakan gamifikasi konten, yaitu melalui penggunaan gamifikasi *Educaplay*. Menurut Páez-Quinde dkk. (2022), *Educaplay* adalah platform berbasis website yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Platform ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti alat evaluasi, penguatan materi, serta meningkatkan motivasi belajar.

Platform yang dikembangkan oleh Juan Diego Polo ini menyediakan 18 jenis permainan dalam satu laman, antara lain: 1) *Yes or No*; 2) *Froggy Jumps*; 3) *Riddle*; 4) *Map Quiz*; 5) *Matching Game*; 6) *Quiz*; 7) *Alphabet Game*; 8) *Memory Game*; 9) *Matching Pairs*; 10) *Word Search Puzzle*; 11) *Crossword Puzzle*; 12) *Fill in the Blanks Game*; 13) *Unscramble Letters Game*; 14) *Unscramble Words Game*; 15) *Video Quiz*; 16) *Slideshow*; 17) *Dictation Game*; dan 18) *Dialogue Game*. *Educaplay* merupakan platform virtual yang berkontribusi dalam dinamisasi dan inovasi pengetahuan. Hal ini telah membantu pelajar untuk keluar dari “kemonotonan” pembelajaran, sebab platform ini menyediakan berbagai fitur seperti teka-teki silang, pencarian kata, teka-teki, menyelesaikan atau penataan kata, dan sebagainya. Selain itu, *Educaplay* dapat membantu pelajar untuk mengembangkan kerja sama tim, kepemimpinan, hingga menstimulus mereka untuk berpikir kreatif dan kritis dan juga *educaplay* dapat digunakan untuk refleksi dan remedial, dapat di akses sendiri di luar jam pelajaran, desain yang menarik dan memiliki jenis yang berbeda sesuai kebutuhan dan tutor dapat membuat media sendiri melalui *Educaplay* sesuai dengan kebutuhannya

Sedangkan dengan media lainnya seperti *quizizz* media tersebut hanya berfokus pada kuis saja, tidak dapat di gunakan secara fleksibel, dan juga beberapa platform juga butuh akses pendamping. Maka, dari itu sendiri media pembelajaran *Educaplay* memiliki banyak kelebihan di bandingkan dengan platform lainnya untuk di gunakan warga belajar Lathifah, dkk., (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar. Hal tersebut dikarenakan *platform* ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, dan sesuai dengan

gaya belajar di era digital.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran mate-matika melalui gamifikasi (*educaplay*) pada warga belajar paket C. Dan kemudian diharapkan melalui peneitian ini dapat memperoleh hasil yang kuat mengenai efektivitas penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar mate matika pada warga belajar paket C.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat teridentifikasi masalah yang muncul yaitu :

- 1 Hasil belajar mata pelajaran matematika pada warga belajar paket C sebanyak 72 % yang tidak lulus.
- 2 Kurangnya inovasi tutor dalam memberikan materi pembelajaran dengan itu membuat warga belajar tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran
- 3 Motivasi belajar warga tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada proses belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan dan kurang nya ketertiban selama proses belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan identifikasi masalah, maka penelitian ini perlu dibatasi agar hasil penelitian fokus. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar mata pelajaran matematika pada warga belajar Paket C kelas XI telah mencapai KKM yang ditetapkan oleh PKBM Al-Manar.

2. Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika.
3. Media pembelajaran (*Educaplay*) digunakan dengan beberapa games di dalamnya dapat membuat warga belajar memiliki rasa ingin tau yang tinggi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada warga belajar paket C di PKBM AL- MANAR.
2. Bagaimana hasil belajar pada warga belajar paket C pada pembelajaran matematika sebelum menggunakan gamifikasi *educaplay* ?
3. Bagaimana hasil belajar pada warga belajar paket C pada pembelajaran matematika sesudah menggunakan gamifikasi *educaplay*?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada warga belajar paket C di PKBM Al-Manar.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika warga belajar paket C di PKBM Al-Manar dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika warga belajar paket C di PKBM Al-Manar sesudah menggunakan media

pembelajaran berupa gamifikasi

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya tentang penerapan gamifikasi sebagai media pembelajaran (*Educaplay*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi tutor

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan pertimbangan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dan menambah wawasan mengenai gamifikasi sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi warga belajar

Hasil penelitian ini diharapkan warga belajar dapat memperoleh pengalaman baru melalui proses pembelajaran dengan media pembelajaran berupa gamifikasi (*Educaplay*) serta mencapai hasil belajar yang baik .

c. Bagi peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan serta pengalaman agar dapat di terapkan dalam pendidikan formal maupun non formal untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang baik