

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam upaya memajukan dan membangun suatu bangsa. Taraf kehidupan bangsa dapat meningkat apabila suatu bangsa tersebut sangat menjamin mutu dan kualitas pendidikan bagi masyarakat. Oleh karena itu sumber daya manusia yang terlatih dan memperoleh pendidikan yang layak akan mampu berkontribusi untuk kemajuan bangsa. Pelaksanaan pendidikan yang optimal berperan penting membentuk karakter generasi penerus bangsa yang handal. Usaha memajukan bangsa dimaksudkan bertujuan untuk memajukan generasi dimasa yang akan datang. (Hidayat, 2022)

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Melalui pendidikan IPS di sekolah diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan seorang warga negara yang baik sehingga dapat memecahkan persoalan-persoalan di lingkungannya. Pertama, mengajarkan konsep-konsep dasar sejarah sosiologi, antropologi, ekonomi, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis, dan psikologis. Kedua, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif,

inkuiri, dan keterampilan sosial. Ketiga, membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Keempat, meningkatkan kerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang heterogen baik secara nasional. (Gunawan, 2013)

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, karena penyampaian materi yang bersifat teoritis dan monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan gamifikasi telah diperkenalkan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

Penelitian oleh Salfianti (2024) menunjukkan bahwa penerapan game-based learning dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, terutama dalam aspek perasaan senang, minat, perhatian, dan keterlibatan siswa. ([Journal Universitas Pasundan][1])

Selain itu, penggunaan platform seperti Wordwall dalam pembelajaran IPS telah terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa. Studi oleh Ella (2024) menunjukkan bahwa implementasi media gamifikasi berbasis Wordwall dapat meningkatkan antusiasme siswa dan mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran .([Jurnal Dikpora][2])

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran IPS, implementasinya di SMPN 2 Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, belum banyak dikaji. Sebagai sekolah yang berada di daerah dengan karakteristik budaya dan sosial yang unik, penting untuk mengevaluasi bagaimana media gamifikasi dapat diintegrasikan secara efektif dalam konteks lokal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN 2 Lembah Gumanti, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII masih menunjukkan partisipasi yang rendah dalam kelas, kurangnya antusiasme dalam mengerjakan tugas, serta kecenderungan siswa untuk pasif dalam menerima materi pelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan di kelas cenderung masih bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2013), yang menyatakan bahwa rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang inovatif dan tidak menarik bagi siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media gamifikasi dalam pembelajaran IPS kelas VIII di

SMPN 2 Lembah Gumanti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, serta meningkatkan kualitas pendidikan IPS di daerah tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah ‘gamifikasi dalam pembelajaran’. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Werbach & Hunter, 2012).

Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi melibatkan elemen-elemen seperti pemberian poin, lencana, papan peringkat, tantangan, serta hadiah yang dirancang untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Teori-teori pembelajaran mendukung efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Menurut teori Self-Determination (Deci & Ryan, 1985), individu memiliki tiga kebutuhan dasar dalam belajar, yaitu: autonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Gamifikasi memungkinkan siswa untuk memiliki kontrol atas pembelajarannya (autonomi), mendapatkan tantangan yang sesuai dengan kemampuannya (kompetensi), serta meningkatkan interaksi sosial melalui kompetisi atau kolaborasi dalam pembelajaran (keterhubungan sosial). Selain itu, teori Flow dari

Csikszentmihalyi (1990) menjelaskan bahwa siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran ketika mereka mengalami tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, yang dapat dicapai melalui penerapan gamifikasi dalam kelas.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sinaga (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran online mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, serta menyelesaikan soal melalui permainan edukatif.

Namun, meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran, implementasi gamifikasi ini masih memerlukan kajian lebih lanjut dalam konteks sekolah tertentu. SMPN 2 Lembah Gumanti memiliki karakteristik tersendiri dalam hal kondisi siswa, ketersediaan teknologi, serta kesiapan guru dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk mengkaji bagaimana pengimplementasian gamifikasi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, serta menganalisis faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi metode ini.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Mereka lebih banyak mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam diskusi, tidak berani bertanya,

dan hanya sedikit yang memberikan pendapat.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan salah satu guru IPS di SMP, salah satu kendala yang dihadapi dalam implementasi gamifikasi dalam Pembelajaran adalah kurang nya media alat yang di gunakan untuk kebutuhan gamifikasi dan kesiapan guru dalam implementasi gamifikasi, Guru merasa sulit untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, terutama dalam menghadapi siswa yang cenderung bosan dengan metode konvensional. (Hasil observasi, 23 januari 2025)

Wawancara dengan beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kurang menarik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi belajar ketika metode yang digunakan melibatkan aktivitas interaktif atau kompetisi. Siswa mengungkapkan bahwa kegiatan seperti permainan, kuis, atau simulasi membuat mereka lebih bersemangat dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan..

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam berbagai matapelajaran lain . Di sisi lain, pendapat dari beberapa guru IPS SMPN 2 Lembah Gumanti menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII menyukai aktivitas berbasis permainan yang melibatkan kompetisi dan penghargaan. Hal ini menunjukkan potensi besar dalam implementasi gamifikasi dalam pembelajaran IPS.

Dengan melihat potensi gamifikasi dan permasalahan yang ada penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana implementasi

gamifikasi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “implementasi gamifikasi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti kab. Solok”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Keaktifan siswa kelas VIII SMPN 2 Lembah Gumanti dalam pembelajaran IPS tergolong rendah, yang terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi, bertanya, dan memberikan pendapat.
2. Metode pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan tugas individu, sehingga kurang menarik minat siswa.
3. Siswa merasa pembelajaran IPS kurang menarik dan cenderung membosankan.
4. Guru mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk aktif.
5. Potensi penggunaan metode gamification dalam pembelajaran IPS belum dimanfaatkan secara optimal meskipun elemen permainan

terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti Kabupaten Solok?
2. Bagaimana desain gamifikasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti Kabupaten Solok?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti Kabupaten Solok?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yaitu:

1. Bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti Kabupaten Solok?
2. Bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti Kabupaten Solok?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembah Gumanti Kabupaten Solok?

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis gamifikasi dalam mata pelajaran IPS.
- b. Menambah referensi literatur tentang inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Sebagai panduan untuk menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran IPS guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif
- 2) Membantu guru dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa di kelas.

#### **b. Bagi Siswa**

- 1) Membantu siswa meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran IPS.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui pendekatan gamifikasi

#### **c. Bagi Sekolah**

- 1) Memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Mendorong penerapan teknologi atau strategi baru yang relevan

dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk penelitian lanjutan yang terkait dengan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran atau jenjang pendidikan lainnya.

