

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman dalam ilmu pengetahuan semakin pesat setiap tahunnya yang menyebabkan alterasi pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha untuk membangun potensi siswa yang dapat berguna dalam kehidupan. Pendidikan memiliki kontribusi yang sangat diperlukan dalam sekolah, sehingga muncul masalah-masalah baru seiring kemajuan teknologi, sebab pendidikan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan juga merupakan suatu petunjuk yang diperuntukkan kepada anak-anak maupun remaja baik di sekolah atau di kampus untuk memberikan pengetahuan serta menumbuhkan keterampilan siswa. Pendidikan juga membutuhkan penyangga agar memperkuat sistem pendidikan yang berpengaruh dalam proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang untuk mendewasakan seseorang dengan pengajaran dan latihan.¹ Prosedur dalam pendidikan yaitu anak memiliki kemampuan kekuatan mental, keyakinan, pegendalian diri, karakter, kecerdikan dan masih banyak lagi. Pendidikan juga merupakan kemampuan untuk dikembangkan dengan tujuan yang diharapkan seoptimal mungkin.

Pendidikan sendiri bertujuan untuk membangun intelegensi siswa dalam pembelajaran, tidak hanya sekedar tahu tetapi dapat menyimpulkan suatu permasalahan disekitar lingkungan. Sehingga siswa dapat berpikir kritis, menguasai teknologi dan berkolaborasi untuk memecahkan suatu permasalahan. Seseorang tanpa pendidikan atau pengetahuan hidup tidak akan mempunyai cita-cita untuk maju dan berkembang serta bahagia.² Pendidikan yang berhasil dengan maksimal yaitu belajar dengan giat dan tekun karena belajar dapat meningkatkan prestasi dalam pembelajaran.

Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, tetapi orang kerap sekali menyalah artikan belajar. Belajar bukan hanya sekedar aktivitas seorang ibu memerintah anaknya belajar, tetapi belajar yaitu untuk membentuk kepribadian yang lebih baik lagi.

¹ Syafril, dan Zelhendri Zen, *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*, Depok: Kencana. 2017, hal. 70

² Fuad Hasan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineke Cipta, 201, hal 2

Belajar menghasilkan perubahan dalam setiap individu, yang memiliki sikap positif bagi seseorang.³

Belajar merupakan suatu reaksi perubahan pada karakter seseorang dengan melihat dari kelakuan seseorang seperti amplifikasi kemampuan, pemahaman, kelakuan, kebiasaan, keterampilan, daya pikir dan lain sebagainya yang memiliki sifat positif.⁴ Sasaran dalam belajar dapat dinilai dari perubahan sikap dan kemampuan siswa dalam proses belajar. Proses pembelajaran dapat bermutu, siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif dalam mengembangkan keterampilan dan kepribadiannya.

Partisipasi belajar merupakan pengikutsertaan seseorang untuk melakukan keterlibatan dalam pembelajaran. Partisipasi dapat diartikan sebagai keterlibatan seseorang dalam kegiatan pembelajaran secara individual maupun kelompok. Terdapat dua macam partisipasi siswa dalam pembelajaran yaitu partisipasi kondusif dan partisipasi inisiatif.

Partisipasi kondusif yaitu siswa diharuskan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti mengerjakan tugas yang diberikan guru di sekolah secara terstruktur. Sedangkan partisipasi inisiatif lebih mengarah pada aktivitas mandiri yang tidak terstruktur.⁵ Pada partisipasi tersebut menjadikan siswa aktif dan kreatif sehingga siswa sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh dari usaha dan belajar dengan giat. Jadi, partisipasi belajar adalah keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah dengan mengarahkan pikiran dan seluruh tenaga dalam belajar.

Partisipasi diukur dari seberapa besar keterlibatan siswa dalam aktivitas-aktivitas kelompok. Penelitian oleh Onny Kartika Hitasari, Diah Safitri dan Suparti tentang partisipasi belajar di sekolah siswa SMA di Provinsi Jawa Tengah, yang memiliki angka partisipasi belajar sebesar 59,81% dan berada dibawah rata-rata angka partisipasi nasional dengan presentase 95% atau lebih.⁶ Melihat angka partisipasi

³ Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017, hal.3

⁴ Angga Putra, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar*, Surabaya: CV. Jakad Media Publishng, 2021, hal. 25, https://www.google.co.id/books/edition/Penerapan_Model_Pembelajaran_Kooperatif/IVs5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penerapan+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Jigsaw&printsec=frontcover

⁵ Tukiran Taniredja dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta, 2010, hal. 56-57

⁶ Onny Kartika Hitasari dkk, *Pengelompokan Kabupaten/Kota Di Provinsi Jawa Tengah Berdasarkan Angka Partisipasi Pendidikan Jenjang*

secara keseluruhan di tahun 2019 yaitu pencapaian 32,53% dan targetnya yaitu 77,2%, sehingga belum ada kenaikan secara signifikan dan belum mencapai target.⁷

Banyak faktor yang menyebabkan siswa cenderung pasif ketika berada di sekolah. Seperti penelitian di atas masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam belajar. Penelitian di atas dikatakan bahwa partisipasi belajar siswa belum optimal. Berdasarkan hasil observasi di MA Yarobi Grobogan. Proses pembelajaran biologi siswa di MA Yarobi Grobogan atau pasif dalam pembelajaran biologi. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam kelas hanya 36,7%, dan yang 63,3% partisipasinya masih kurang. Sehingga sebagian siswa memiliki nilai rata-rata di bawah KKM, karena partisipasi kurang optimal dalam pembelajaran.⁸

Proses pembelajaran perlu ditingkatkan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dan memberikan pemahaman pada siswa dengan melakukan usaha yang terarah dan sistematis dengan cara yang tepat, sehingga apa yang diharapkan tercapai dengan baik. Berdasarkan masalah tersebut, siswa perlu memiliki daya tarik terhadap pelajaran biologi dan aktif dalam belajar, sehingga partisipasi belajar siswa meningkat untuk menunjang pendidikan. Salah satu usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan penerapan Guided Discovery Learning dengan menggunakan teknik Gamifikasi.

Guided Discovery Learning sendiri merupakan model pembelajaran untuk membimbing siswa dengan mengembangkan apresiasi, dimana siswa diarahkan untuk mencari penemuan serta menyelidiki sendiri suatu racangan, sehingga siswa mampu bukan hanya mengingat akan tetapi siswa dapat menemukan hasil dari penemuannya sendiri. Model pembelajaran *Guided Discovery Learning* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran serta konsep pengetahuan siswa.⁹ Hamalik mengatakan

SMA/Ma/Paket C Dengan Fuzzy Subtractive Clustering, Vol.4, No.4 Tahun 2015, hal. 967-975,

<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/gaussian/article/view/10232>

⁷ Nita Safira, Yudhi Hari Wibowo, Angka Partisipasi Kasar dan Angka Partisipasi Murni sebagai Indikator Keberhasilan Pendidikan Indonesia, *Jurnal PAKAR Pendidikan* Volume 19, Nomor 2, 2021 Hal.110-113 <http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/212>

⁸ “Observasi Penelitian Awal” (Grobogan, 27 Oktober 2022)

⁹ Rizal Bagus Syaifulloh, Budi Jatmiko. “Penerapan Pembelajaran Dengan Model *Guided Discovery* Dengan Lab Virtual PhET Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Tuban Pada Pokok Bahasan Teori Kinetik

bahwa *Guided Discovery Learning* merupakan sistem dua arah yaitu pembelajaran melibatkan siswa dan guru. Siswa melakukan penemuan (*Discovery*) sedangkan guru berperan dalam memberikan bimbingan (*Guided*) untuk menjabarkan kesulitan yang dihadapi oleh siswa.¹⁰

Median Agus Priadi dalam penelitiannya yang bertema Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbasis *E-Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis menunjukkan bahwa siswa sesudah melakukan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis.¹¹ Effendi menyimpulkan bahwa siswa mampu memahami konsep serta berpikir kritis setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Guided Discovery Learning* dan siswa dengan pembelajaran tersebut lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.¹² Penelitian lain oleh Supliyadi dalam penerapan *Guided Discovery Learning* siswa dapat memenuhi indikator keberhasilan dan partisipasi belajar siswa meningkatkan.¹³ Hasil dari penelitian tersebut bahwa penerapan model *Guided Discovery Learning* ketika diterapkan partisipasi belajar siswa materi biologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkat.

Guided Discovery Learning memiliki keunggulan yaitu siswa dapat berkembang untuk menemukan sendiri pengetahuannya sesuai kemampuan.¹⁴ Materi dapat melekat lebih lama dalam otak, karena

Gas”, Vol. 03 No. 02 Tahun 2014, 174-179.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/5/article/view/8089>

¹⁰ Omear Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, hal 188.

¹¹ Median Agus Priadi, *Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*, Lampung: Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol 5 No 2 2021, <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/959/748>

¹² Leo Adhar Effendi, *Pembelajaran Matematika dengan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan kemampuan representasi dan pemecahan masalah matematis siswa SMP*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 13, No. 2, 2012, diakses pada 09 Februari 2023 [http://jurnal.upi.edu/file/Leo Adhar.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/Leo%20Adhar.pdf)

¹³ Supliyadi dkk, *Penerapan Model Guided Discovery Learning Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*, Semarang: JPK, Vol. 3, No. 2, 2017, 205-212,

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/12276>

¹⁴ Hendra Yudi Purnomo dkk, “Penerapan Model *Guided Discovery Learning* pada Materi Kalor terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII

siswa langsung dilibatkan dalam pembelajaran dan siswa mampu berpikir secara kreatif. Siswa memiliki rasa puas dalam pembelajaran karena selalu ingin dan ingin melakukan penemuan lagi hingga partisipasi belajar semakin meningkat.¹⁵ Untuk lebih meningkatkan partisipasi belajar agar kelas aktif dan tidak monoton model Guided Discovery Learning diselingi dengan teknik Gamifikasi sehingga kelas bisa menjadi hidup dan belajar juga tidak membosankan.

Gamifikasi merupakan strategi yang menggambarkan suatu permainan atau game tetapi di luar konteks permainan yang bertujuan untuk melakukan perubahan perilaku siswa.¹⁶ Gamifikasi atau permainan dalam pendidikan memiliki daya tarik tersendiri dalam belajar. Gamifikasi juga memiliki beberapa unsur yaitu poin, lencana, tingkat dan prestasi, unsur-unsur tersebut dapat menghasilkan efek motivasi siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa¹⁷.

Tujuan dari teknik ini yaitu dapat membangun suasana kelas menjadi hidup, yang awalnya cuma pelajaran yang membosankan bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan dengan diselingi permainan tetapi tidak keluar dari konteks pendidikan. Sehingga siswa lebih gampang dalam proses belajar, menambah motivasi belajar dan dapat menyimpulkan poin dari pembelajaran sehingga lebih berkesan.¹⁸ Rendahnya partisipasi belajar dapat mempengaruhi prestasi dalam pembelajaran, maka diperlukan adanya model Guided Discovery Learning dengan teknik Gamifikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memfokuskan aktivitas pembelajaran siswa.

Aktivitas pembelajaran tidak terlepas dari materi pembelajaran. Banyak sekali materi pembelajaran yang dapat

SMPN 13 Prafi Manokwari Papua Barat". Jurnal FKIP UNIPA, Vol.5, No.2, 2016,

<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/pacaran/article/view/3016/2423>.

¹⁵ Paulo Suparno, *Metodologi Pembelajaran Konstruktivisme & Menyenangkan*, Yogyakarta: Sanata Dharma, 2007, hal. 72

¹⁶ Nur Izwani Mohd Shapri dan Che Nidzam Che Ahmad, *Kesahan Modul Berkonsepan Gamifikasi (BioGamyX) Untuk Pengajaran Dan Pembelajaran Biologi*, International Journal of Education, Psychology and Counselling (IJEPC), Volume 5 Issue 35 (2020) PP. 21-30, DOI 10.35631/IJEPC.535003

¹⁷ Meaghan C. Lister, *Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level*, Issues and Trends in Educational Technology Vol. 3, No. 2, 2015, <https://www.learntechlib.org/p/171075/>

¹⁸ Mohd Faruze Iberahim dan Norah Md Noor, *Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudah caraan Guru-Guru Sekolah Rendah di Negeri Johor*, Innovative Teaching and Learning Journal, 3(2), 8–14, 2020. <https://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/view/35>

dipelajari dalam biologi diantaranya Animalia. Animalia merupakan materi pembelajaran yang mengaplikasikan dasar pengelompokan hewan ke dalam filum beralaskan pengamatan anatomi dan morfologi serta dapat menautkan peranannya dalam kehidupan di lingkungan sekitar. Sehingga materi ini sangat cocok untuk model pembelajaran terbimbing dengan teknik gamifikasi agar pembelajaran tidak membosankan dengan cara belajar sambil bermain untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul **“Penerapan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Materi Animalia Kelas X MA Yarobi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana penerapan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi pada materi Animalia kelas X MA Yarobi ?
2. Bagaimana partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi ?
3. Bagaimana efektivitas *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan tersebut tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi pada materi Animalia kelas X MA Yarobi.
2. Untuk menganalisis partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi.
3. Untuk mengetahui efektivitas *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi untuk mengetahui partisipasi belajar siswa kelas X MA Yarobi.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan serta pengalaman dalam bidang pendidikan biologi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman belajar melalui *Guided Discovery Learning* dengan teknik Gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam mewujudkan pembelajaran yang giat serta aktif. Dapat menjadikan salah satu opsi dalam model pembelajaran yang diterapkan disekolah. Serta membagikan kreativitas dan tekad guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran biologi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan dan petunjuk dalam menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* menggunakan teknik Gamifikasi terhadap partisipasi belajar untuk para guru dalam memaksimalkan pemahaman pada siswa, serta meningkatkan mutu dalam pembelajaran biologi di sekolah.

d. Bagi Penulis

Sebagai salah satu bentuk mengamalkan ilmu pengetahuan yang sudah didalami dan diperoleh pada saat duduk dibangku kuliah, sehingga dapat bermanfaat dan sebagai pengalaman untuk penulis dan sebagai latihan nanti ketika menjadi seorang guru. Selain itu, dapat menjadi bahan masukan dan pengimbang kepada peneliti yang lain dalam permasalahan yang sama di masa yang mendatang.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi digunakan untuk mempermudah dan memberikan pemahaman terhadap permasalahan yang didapatkan. Bagian pertama dalam sistematika penulisan meliputi judul, catatan persetujuan skripsi, dan halaman pengesahan. Halaman moto, persembahan, halaman pendahuluan, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Pada BAB I terdapat Latar Belakang yaitu masalah yang berisi alasan yang digunakan dalam masalah yang diteliti. Adanya rumusan masalah yang berisi tentang pertanyaan yang akan membantu dalam pembahasan dan kesimpulan. Serta terdapat tujuan penelitian yang menggambarkan secara tegas apa yang hendak

dicapai dalam penelitian serta konsisten dengan rumusan masalah. Manfaat penelitian yang berisi uraian mengenai hasil penelitian yang terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis untuk menunjukkan bahwa masalah yang dipilih memang layak untuk diteliti.

BAB II berisi Landasan Teori yang mencakup deskripsi teori yang digunakan sebagai pedoman berpikir dalam penelitian dengan memanfaatkan buku referensi dan penelitian atau jurnal ilmiah lainnya. Penelitian terdahulu untuk mengetahui posisi penelitian yang hendak dilaksanakan dari penelitian yang ada sebelumnya. Kerangka berfikir yang berisi alur berfikir yang menggambarkan munculnya rumusan hipotesis. Selanjutnya hipotesis, yaitu dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

BAB III Metode Penelitian yang berisi langkah-langkah penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan pada penelitian ini penulis memberikan penjelasan dan hasil data dari lapangan. Profil MA Yarobi, Visi, Misi dan Tujuan MA Yarobi. Penyajian data dibuat secara tertulis menyertakan gambar. Pada bab ini juga berisi tentang penjelasan pelaksanaan penelitian dan hasil laporan dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah.

BAB V Penutup peneliti memberikan simpulan terhadap penjelasan yang dipaparkan pada bab sebelumnya dan berisi saran agar penelitian yang didapatkan lebih baik lagi.