

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

SMKN 1 Palasah merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang terletak di Kabupaten Majalengka. Sebagai salah satu sekolah yang mengedepankan kedisiplinan dan prestasi akademik sebagai aspek utama, SMKN 1 Palasah membentuk siswa pada dunia pendidikan dengan mengembangkan pemahaman diri sesuai dengan kecakapan, minat, pribadi dan hasil. Upaya dalam meningkatkan prestasi akademik siswa, dibuatlah program kegiatan yang bisa dilakukan siswa diluar jam belajar untuk meningkatkan kemampuan akademik dan kreativitas sesuai minat dan bakat yang dimiliki. Pentingnya pemanfaatan waktu luang untuk belajar terutama bagi peserta didik tingkat SLTA, karena pada tahap ini kepribadiannya sudah terbentuk tidak seperti pada saat SD atau SMP. Siswa harusnya sudah bisa berpikir logis mana yang terbaik untuknya dengan memanfaatkan waktu luang untuk belajar[1]. Untuk mewujudkan kedisiplinan siswa dalam belajar dan menjalankan tata tertib sekolah, kesadaran dan peran siswa sangat berpengaruh pada pelaksanaannya.

Kegiatan akademik adalah kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan dalam struktur dan muatan kurikulum. Salah satu kegiatan yang masih kurang partisipasi dari siswa adalah dalam membuat suatu karya. Kegiatan membuat karya tulis untuk kebutuhan Majalah Dinding sekolah dan perlombaan di SMKN 1 Palasah masih kurang pihak sekolah dalam perencanaan awal berharap partisipasi siswa sebesar 5% dari jumlah siswa yg ada namun dalam pelaksanaannya setelah satu semester lebih hanya baru mencapai angka 1,2% atau 24 siswa yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut sehingga harapannya belum tercapai. Itu terjadi karena motivasi siswa SMKN 1 Palasah dalam mengikuti kegiatan akademik dan kesadaran siswa dalam meningkatkan kedisiplinan di lingkungan sekolah masih kurang. Seperti dalam penelitiannya Niko Reski tahun 2017, fenomena yang peneliti amati di SMKN 2 Sungai Penuh menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang mampu memenuhi tuntutan-tuntutan yang seharusnya mereka laksanakan

di sekolah. Terungkap bahwa siswa sulit diatur, kurangnya partisipasi siswa dalam mendukung kegiatan akademik sekolah, pelanggaran tata tertib masih banyak terjadi walaupun mereka telah ditegur dan diberikan sanksi, mereka akan mengulangi perbuatan mereka kembali[2]. Hal ini mungkin terjadi karena pada konsep yang digunakan tidak mampu menarik perhatian dan motivasi dari para siswa untuk ikut serta dalam pelaksanaan kegiatan akademik dan juga tidak adanya apresiasi dari pihak sekolah terhadap siswa yang telah mengikuti kegiatan tersebut dalam bentuk apapun.

Dari masalah yang telah diteliti maka dibutuhkan suatu sistem yang bersifat inovatif dengan harapan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan akademik di sekolah serta meningkatkan kedisiplinan siswa dalam belajar. Konsep gamification akan terapkan sistem agar pembelajaran lebih menarik. Gamifikasi merupakan penerapan cara kerja game kepada kegiatan yang bersifat *non-game* dengan mengadopsi *game mechanics* (komponen-komponen yang umumnya terdapat pada game) ke dalam aplikasi[3]. Perancangan gamified system ini akan menggunakan Marczewski's Gamification Framework. Framework yang memiliki user types dengan kebutuhan pembelajaran dan pengembangan diri. Game mechanics pada user types ini seperti levels, challenges, dan rewards dapat mendukung pengguna gamified system dalam mencapai *goals*. Metode dalam pembelajaran dan mengukur motivasi yang digunakan adalah metode ARCS. ARCS merupakan suatu pendekatan pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi serta lingkungan belajar dalam mendorong dan mempertahankan motivasi peserta didik untuk belajar[4].

Untuk mengukur nilai dari motivasi siswa, penelitian ini menggunakan teknik total sampling pada bagian pengujian. Teknik total sampling dilakukan terhadap seluruh jumlah populasi yang ada, sehingga merupakan penelitian populasi. Populasi data dalam penelitian ini adalah siswa sebagai sample[5]. Berdasarkan uraian diatas, maka pada penelitian ini penulis mengangkat topik dengan judul "Perancangan Gamifikasi Menggunakan Model Marczewski's Framework Untuk Kegiatan Karya Ilmiah Di SMKN1 Palasah".

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang terdapat beberapa poin permasalahan yang sedang dialami diantaranya :

1. Motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan akademik membuat karya tulis masih kurang.
2. Belum adanya rekomendasi siswa yang berperan aktif dalam kegiatan karya tulis.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Maksud

Berdasarkan latar belakang diatas, maka maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah **“Perancangan Gamifikasi Menggunakan Model Marczewski’s Framework Untuk Kegiatan Karya Ilmiah Di SMKN1 Palasah”**

Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan akademik membuat karya tulis dengan bantuan metode ARCS.
2. Memberi rekomendasi siswa untuk diberikan *reward* sebagai penghargaan kepada siswa dalam kegiatan akademik membuat karya tulis.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih berfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Berikut batasan masalah yang dibagi kedalam 2 bagian :

1. Batasan area penelitian

Studi kasus pada penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Palasah Majalengka dengan melibatkan data sebagai berikut :

- a) Data siswa yang ada di sekolah.
- b) Kegiatan akademik siswa yang dilakukan di sekolah.

2. Batasan Sistem

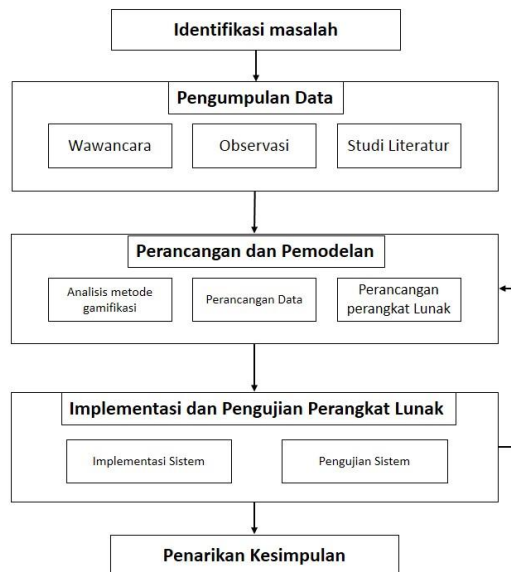
Adapun cakupan sistem yang dibuat sebagai berikut :

- a) Sistem yang mau dibuat berupa aplikasi berbasis web.
- b) *Framework* Gamifikasi yang digunakan adalah Marczewski's Gamification Framework.
- c) Pemodelan sistem terstruktur.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, metode ini digunakan dalam meneliti terhadap sampel dan populasi penelitian, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan dengan acak atau random sampling. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan cara memanfaatkan instrumen penelitian yang dipakai. Analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif atau bisa diukur dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan sebelumnya.

1.5.1 Tahapan Penelitian



Gambar 1 Tahapan Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah yang ada di SMKN 1 Palasah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah atau ruang lingkup kajian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan umum, sejarah singkat tentang Berdirinya, Logo, visi dan misi SMKN 1 Palasah dan landasan teori yang berisi tentang teori-teori pendukung pembuatan sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan di SMKN 1 Palasah. Pada bab ini juga akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan, yang terdiri dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Selain itu juga berisi pengujian program yang dikerjakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan karya ilmiah di SMKN 1 Palasah dan saran yang dirumuskan dalam pengembangan sistem.