

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu (Malikah *et al.* 2022), perubahan tersebut dilakukan oleh pemerintah dengan tujuan sebagai penyempurnaan. Penyempurnaan tersebut salah satunya yaitu kebijakan oleh kemenristekdikti nomor 371/M/2021 mengenai program sekolah penggerak, dalam sekolah penggerak terdapat terdapat perubahan kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengutamakan hasil belajar peserta didik dengan mendasar pada profil pelajar pancasila (Aprima & Sari, 2022). Kebijakan sekolah dengan menerapkan kurikulum merdeka dapat memberikan keterbaruan dalam dunia pendidikan, dimana pendidikan merupakan investasi utama bangsa untuk meningkatkan sumber daya manusia (Amalina *et al.* 2023). Pandemi COVID-19 yang pernah melanda Indonesia juga membuat siswa banyak membutuhkan literasi model terbaru, literasi tersebut dapat berupa literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia (Mufidah *et al.* 2022).

Penerapan kurikulum merdeka pada saat ini mampu melatih literasi yang dimiliki siswa, salah satunya yaitu pada literasi manusia. Literasi manusia yang diterapkan dalam kurikulum merdeka dapat berupa kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, dan inovatif (Hastini *et al.* 2020). Kurikulum merdeka sampai saat ini sudah diterapkan di beberapa sekolah dan jenjang sekolah, diantaranya yaitu SD, SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi negeri. Penerapan

kurikulum merdeka juga berdampak pada semua pelajaran yang di tempuh oleh siswa, baik pembelajaran pada pelajaran matematika, IPS, bahkan IPA.

Pembelajaran IPA sangat penting untuk dipelajari terutama pada abad ke 21 seperti pada saat ini, pembelajaran IPA di sekolah selalu mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan kurikulum yang telah di terapkan (Aisyah *et al.* 2019). Menurut Taufiq & Rokhman (2020) pada abad 21 pendidikan di Indonesia harus mencerminkan 4 aspek penting, diantaranya yaitu *creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communication*, dan *collaboration*. Pembelajaran IPA pada saat ini tidak hanya membutuhkan pengetahuan secara kognitif saja, melainkan juga harus menekan keterampilan yang dimiliki oleh siswa (Nurlaili *et al.* 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan pembelajaran IPA pada masa ini harus meliputi beberapa kemampuan dasar, seperti berpikir logis, kritis, inovatif, dan aktif maupun terampil dalam berkomunikasi (Ngazizah *et al.* 2021).

Keterampilan komunikasi merupakan suatu keahlian yang dimiliki oleh siswa untuk mengungkapkan atau menyampaikan suatu informasi sehingga dapat dipahami dan dimengerti dengan baik (Astuti & Pratama, 2020). Namun sampai saat ini, masih ditemukan siswa yang masih kurang terampil dalam berkomunikasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Astuti & Pratama (2020), terdapat 40 dari 124 siswa memiliki keterampilan komunikasi dengan kategori rendah dan 82 dari 124 siswa memiliki keterampilan komunikasi dengan kategori sedang. Berdasarkan data tersebut, maka perlu adanya peningkatan agar membuat siswa lebih terampil dalam berkomunikasi, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan menarik.

Model pembelajaran NHT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diterapkan secara berkelompok, pelaksanaan model pembelajaran NHT mengharuskan setiap siswa untuk bertanggung jawab dan ikut andil berdasarkan dengan kelompok yang telah ditentukan (Khoiriyah, 2018). Hal yang dapat membedakan model NHT dengan model kooperatif yang lain yaitu pada model NHT menggunakan *numbering* atau penomoran, nomor yang sudah diberikan kepada setiap anggota tim kemudian digunakan agar setiap anggota dapat bekerja sama sesuai dengan bagian yang telah ditentukan, sehingga hasil diskusi yang didapatkan lebih maksimal dan dikerjakan bersama-sama (Yusup, 2021). Budiatman & Patriasurya (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model NHT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, salah satunya yaitu keterampilan komunikasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nasrudin & Wardah (2020), penerapan model pembelajaran NHT dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, dimana hasil yang didapatkan yaitu sebanyak 18 dari 25 siswa mendapatkan predikat baik dalam berkomunikasi. Penerapan model pembelajaran NHT akan lebih menarik apabila diterapkan menggunakan tema permainan atau gamifikasi. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mampu memberikan ketertarikan khusus kepada siswa sehingga siswa tidak cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung (Sudana *et al.* 2021).

Gamifikasi merupakan salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran dimana penerapannya menggunakan unsur sebuah permainan, sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa ketika saat pembelajaran berlangsung (Damayanti *et al.* 2021). Penerapan gamifikasi pada saat pembelajaran tidak hanya

dapat meningkatkan motivasi saja, namun juga dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa ketika proses pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi yang dimilikinya (Wardana & Sagoro, 2019). Gamifikasi tidak hanya menggunakan bahan ajar berupa *game*, namun bisa saja hanya konsep *game* yang diterapkan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan (Nurbaiti *et al.* 2021). Elemen yang diterapkan pada gamifikasi kali ini yaitu menggunakan teknik penskoran, adanya papan skor, dan tantangan yang diberikan oleh guru (Permata & Kristanto, 2020). Adanya penerapan konsep tersebut, maka pembelajaran akan lebih mudah untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pengaplikasian gamifikasi pada pembelajaran IPA juga sesuai apabila diterapkan dalam kurikulum merdeka, dimana konsep dari gamifikasi ini dilakukan dengan pendekatan saintifik yang mana siswa dapat mengamati, mempelajari, menanyakan, dan mengkomunikasikan hal yang ingin disampaikan, terutama pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia (Sudana *et al.* 2021). Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Safitri *et al.* (2021), sebanyak 81 siswa setelah diterapkannya model pembelajaran yang menggunakan media gamifikasi mengalami peningkatan keterampilan komunikasi, dimana nilai rata-rata yang didapatkan mengalami peningkatan dari pre-eksperimen yang dilakukan sebelumnya.

Materi ekologi dan keanekaragaman hayati merupakan materi pada pelajaran IPA di kelas VII SMP kurikulum merdeka. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati membahas mengenai ekosistem yang ada pada wilayah Indonesia dan sesuatu yang ada di dalamnya. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati merupakan salah satu materi yang termasuk dalam rumpun ilmu Biologi. Menurut

Zulfira *et al.* (2019), sebanyak 56,7% siswa beranggapan sulit materi yang menggunakan bahasa latin khususnya materi keanekaragaman hayati. Sebanyak 76,7% siswa juga tidak menyukai cara pembelajaran dengan metode ceramah yang dilakukan secara sepihak. Berdasarkan hal-hal yang telah disampaikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kurang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan pelaksanaannya harus menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa, sehingga siswa mampu untuk lebih aktif dan komunikatif pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung oleh guru IPA di SMPN 24 Gresik menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran IPA masih tergolong kurang interaktif. Narasumber mengungkapkan bahwa siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung, dimana ketika pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran konvensional, siswa kurang merespons dan menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru. Narasumber juga menambahkan bahwa siswa cepat merasa bosan apabila pembelajaran dilakukan secara monoton. Narasumber menyarankan agar pembelajaran dilakukan dengan lebih interaktif sehingga dapat menjadikan siswa lebih antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Solusi yang diangkat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran NHT berbantuan gamifikasi terhadap keterampilan komunikasi siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya keterampilan komunikasi siswa.
2. Kurangnya interaksi secara langsung antara guru dengan siswa ketika pembelajaran IPA.
3. Siswa sulit memahami materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran NHT berbantuan gamifikasi terhadap keterampilan komunikasi siswa?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan komunikasi siswa setelah diterapkan model pembelajaran NHT berbantuan gamifikasi?
3. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran NHT pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia?
4. Bagaimana respons siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model NHT berbantuan gamifikasi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil, tujuan dari penelitian kali ini yaitu :

1. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran NHT berbantuan gamifikasi terhadap keterampilan komunikasi siswa.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan komunikasi siswa setelah diterapkan model pembelajaran NHT berbantuan gamifikasi.
3. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran NHT berbantuan gamifikasi pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

4. Mengetahui respons siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model NHT berbantuan gamifikasi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian kali ini diantaranya yaitu :

1. Mampu menambah informasi mengenai model pembelajaran NHT.
2. Mampu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa secara tertulis.
3. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai model pembelajaran NHT.
4. Sebagai sumber informasi dan referensi pada penelitian selanjutnya.

F. Batasan Penelitian

Batasan-batasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Keterampilan komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada keterampilan komunikasi secara tertulis yang dilakukan oleh siswa.
2. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model NHT dengan beberapa tahapan, diantaranya yaitu penomoran (*Numbering*), pertanyaan (*Questioning*), berpikir bersama (*Head Together*), dan menjawab pertanyaan (*Answering*).
3. Indikator yang digunakan dalam keterampilan komunikasi secara tertulis yaitu kesesuaian isi dengan objek pengamatan, sistematika penulisan, ketepatan ejaan, ketepatan kosakata, dan penggunaan kalimat.
4. Pengaplikasian gamifikasi dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran papan tantangan dan skor yang menentukan pemberian hadiah.
5. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa SMPN 24 Gresik pada tahun ajaran 2022/2023.

6. Penelitian dilakukan dengan menggunakan materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia yang dilaksanakan pada semester genap.

G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran NHT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok, dalam pelaksanaan model pembelajaran NHT mengharuskan setiap siswa untuk bertanggung jawab dan ikut andil berdasarkan dengan kelompok yang telah ditentukan (Khoiriyah, 2018).
2. Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk mengungkapkan atau menyampaikan suatu informasi sehingga dapat dipahami dan dimengerti baik secara tulis maupun secara lisan (Astuti & Pratama, 2020).
3. Gamifikasi merupakan salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran dimana penerapannya menggunakan unsur sebuah permainan, sehingga dapat meningkatkan antusiasme yang dimiliki siswa ketika saat pembelajaran berlangsung (Damayanti *et al.* 2021).