

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan sejalan dengan tuntutan zaman dan kemajuan teknologi. Perubahan tersebut ditandai dengan penerapan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan penguatan kompetensi serta pengembangan karakter murid secara utuh. Kurikulum ini mendorong terciptanya proses pembelajaran dengan berfokus terhadap murid (*student-centered learning*) dan memberi ruang kebebasan bagi guru serta murid untuk berinovasi dalam pembelajaran (Ramadani et al., 2025). Dengan cara ini, murid diharapkan bisa lebih aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis saat belajar dan menerapkan pengetahuan yang didapat. Salah satu hal penting dalam pelaksanaan kurikulum adalah penilaian.

Penilaian merupakan sebuah tahapan sistematis dan berkelanjutan dalam mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasi data atau informasi mengenai sebuah objek, subjek, atau kegiatan. Menurut Natrio, et al. (2023), penilaian adalah tahapan pengukuran juga non pengukuran agar mendapatkan data terkait karakteristik belajar murid dengan dilakukan memanfaatkan berbagai metode tertentu. Penilaian tidak sekadar menilai hasil akhir, namun juga mencakup proses belajar, sikap, serta keterampilan yang diperoleh murid selama pembelajaran. Menurut Farida, et al. (2025), penilaian hasil belajar dilaksanakan dengan berkesinambungan dalam mengetahui perkembangan serta meningkatkan mutu pembelajaran. Aturan tersebut tercantum dalam Permendikbudristek Nomor 21

Tahun 2022 tentang Standar Penilaian pendidikan mengatur standar penilaian hasil belajar murid pada PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah sebagai kriteria minimal mekanisme penilaian yang adil, objektif, dan edukatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan penerapan Kurikulum Merdeka, cara melakukan penilaian juga mengalami perubahan menuju sistem yang lebih modern dan berbasis digital. Guru tidak lagi hanya bertumpu pada observasi manual, tetapi dituntut mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran yang lebih objektif dan efisien. Hal ini sejalan terhadap pendapat (Yusuf, 2025) yang menjelaskan mengenai penerapan penilaian digital mampu meningkatkan efisiensi, transparansi, serta keakuratan hasil evaluasi karena sistem digital mampu merekam dan menganalisis data secara otomatis. Cara melakukan penilaian dalam konteks pembelajaran modern tidak hanya terbatas pada pengamatan langsung atau penggunaan rubrik manual, tetapi juga dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi digital yang mendukung proses evaluasi secara objektif, efisien, dan interaktif.

Penilaian berbasis teknologi dapat menggunakan berbagai media seperti aplikasi pembelajaran, sistem manajemen belajar (*Learning Management System*), atau perangkat lunak khusus yang mampu menganalisis hasil kerja murid secara otomatis (Farida et al., 2025). Melalui sistem ini, guru dapat memberikan umpan balik langsung, menyimpan data hasil belajar secara sistematis, serta memantau perkembangan kemampuan murid dari waktu ke waktu. Melalui penerapan teknologi, proses penilaian menjadi lebih transparan, mengurangi bias subjektif, dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Labang, diketahui bahwa penilaian dalam menguji membaca pada teks pidato masih dilakukan secara manual dengan menggunakan rubrik dan lembar observasi. Proses penilaian secara konvensional memerlukan waktu serta biaya yang cukup tinggi dikarenakan guru harus menyiapkan instrumen penilaian secara manual serta melakukan koreksi secara satu per satu terhadap murid. Hal tersebut menyebabkan proses penilaian menjadi lambat dan tidak efisien. Selain itu, guru menyampaikan bahwa penilaian manual sering kali menimbulkan tidakkonsistenan dalam menilai antar kelas dan tidak menyampaikan umpan balik langsung untuk murid setelah penilaian dilaksanakan. Guru juga menambahkan bahwa belum pernah memanfaatkan media penilaian berbasis digital sehingga penilaian masih dilakukan secara konvensional.

Rendahnya minat baca murid menjadi tantangan utama karena kegiatan membaca kurang menarik dan monoton. Murid menunjukkan antusiasme yang tinggi apabila penilaian dikemas dalam bentuk yang lebih menarik juga interaktif, seperti berbasis gim. Hal tersebut diperkuat terhadap hasil angket dengan membuktikan mengenai 90% murid tertarik terhadap penilaian berbentuk gim dengan memberikan umpan balik secara langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi media penilaian berbasis teknologi sangat diperlukan agar proses evaluasi tidak hanya lebih efektif dan efisien, namun juga dapat meningkatkan motivasi serta minat baca murid sejalan terhadap karakteristik generasi digital sekarang ini.

Kondisi tersebut sejalan dengan permasalahan yang sering dihadapi guru dalam praktik pembelajaran. (Irawan et al., 2025) menyatakan bahwa penggunaan

teknologi dalam penilaian dapat meningkatkan transparansi, keadilan, serta akurasi hasil evaluasi karena sistem digital mampu merekam, menyimpan, dan menganalisis data penilaian secara objektif. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis digital dapat membantu guru mengurangi bias subjektif yang sering muncul dalam penilaian konvensional.

Selain permasalahan objektivitas penilaian, rendahnya minat baca murid juga menjadi tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Rendahnya minat baca ini berpengaruh langsung terhadap kualitas proses belajar karena banyak murid yang kurang termotivasi untuk membaca teks secara mendalam, termasuk teks pidato yang menjadi bagian dari keterampilan berbahasa. Di sekolah, kegiatan membaca sering kali dianggap sebagai aktivitas yang membosankan dan hanya dilakukan untuk memenuhi tugas guru, bukan karena dorongan kesadaran akan pentingnya membaca. Keterampilan membaca memang penting bagi siswa SMP untuk memahami isi teks berbagai mata pelajaran dan tugas literasi di jenjang tersebut. Membaca nyaring juga berkaitan dengan pelafalan, intonasi, dan dapat membantu membangun kepercayaan diri saat berbicara atau tampil di depan kelas. Menurut Sitompul (2024), minat membaca murid di Indonesia tergolong sangat rendah. Hal ini selaras terhadap temuan pada tahun 2018, *Programme for International Student Assessment (PISA)* melakukan survei untuk mengukur kecenderungan membaca murid di Indonesia. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa tingkat literasi dan minat baca siswa Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara yang diikutsertakan. Namun, berdasarkan pembaruan hasil survei PISA tahun 2022, Indonesia menunjukkan peningkatan

peringkat literasi sebesar lima posisi dibandingkan tahun 2018. Meskipun terjadi peningkatan peringkat, skor literasi Indonesia secara keseluruhan masih relatif rendah, dengan penurunan sebesar 12 poin. Walaupun demikian, penurunan tersebut lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata penurunan skor internasional yang mencapai 18 poin (Kemendikbudristek, 2023).

Menurut permasalahan di atas, dibutuhkan inovasi pembelajaran dengan dapat meningkatkan minat baca murid sekaligus membantu guru dalam melakukan penilaian secara objektif. Salah satu inovasi yang relevan dengan kebutuhan era digital saat ini adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan ke dalam aktivitas yang pada dasarnya bukan merupakan permainan, termasuk dalam konteks pendidikan (Ariani, 2020). Tujuannya membuat kegiatan belajar jadi lebih menarik, mendorong semangat, dan meningkatkan keterlibatan murid. Melalui gamifikasi, proses belajar dapat dikemas lebih menarik dengan menghadirkan unsur kompetisi, tantangan, penghargaan, dan umpan balik yang instan.

Gamifikasi memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikan efektif diterapkan dalam dunia pendidikan. Pertama, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik murid dengan menunjukkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga murid terdorong untuk belajar bukan karena paksaan, tetapi karena rasa ingin tahu dan tantangan yang menarik. Kedua, gamifikasi menyediakan umpan balik (*feedback*) secara instan melalui sistem poin, skor, atau level yang secara langsung menunjukkan perkembangan murid. Hal ini membuat murid lebih mudah mengevaluasi kemampuannya sendiri. Ketiga, gamifikasi

menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan adaptif, murid mampu belajar terhadap kecepatan juga daya belajarnya masing-masing. Keempat, gamifikasi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, merangsang kreativitas, dan meningkatkan daya ingat (Ananda et al., 2024). Selain itu, guru dapat dengan mudah memantau aktivitas belajar secara digital dan memperoleh data penilaian yang objektif.

Gim mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, salah satu perangkat yang mampu dimanfaatkan merupakan *Unity*. *Unity* merupakan sebuah platform pengembangan aplikasi interaktif yang memungkinkan pembuatan media berbasis 2D dan 3D dengan berbagai fitur visual dan logika interaktif yang menarik. Menurut Alvendri & Effendi (2024), *Unity* dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki antarmuka yang fleksibel, dukungan lintas platform (*Windows, Android, iOS*), serta kemampuan untuk menggabungkan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan animasi. Dengan demikian, *Unity* menjadi pilihan ideal untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang interaktif, edukatif, dan mudah digunakan oleh guru maupun murid.

Pengembangan gamifikasi berbasis *Unity* dipandang sebagai solusi inovatif dikarenakan mampu dimanfaatkan dimana saja serta kapan saja untuk mempermudah guru dalam evaluasi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam keterampilan membaca teks pidato. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penelitian ini berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Digital Berbasis *Unity* dengan Strategi Gamifikasi Materi Membaca Teks Pidato

Siswa Kelas VIII.” Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan guru dan murid dalam penilaian objektif sekaligus meningkatkan minat baca murid melalui pendekatan berbasis teknologi interaktif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah proses pengembangan instrumen penilaian digital berbasis unity dengan strategi gamifikasi materi membaca teks pidato siswa kelas VIII?
2. Bagaimanakah kelayakan produk terhadap pengembangan instrumen penilaian digital berbasis unity dengan strategi gamifikasi materi membaca teks pidato siswa kelas VIII?

### **1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan instrumen penilaian digital berbasis unity dengan strategi gamifikasi materi membaca teks pidato siswa kelas VIII.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk terhadap pengembangan instrumen penilaian digital berbasis unity dengan strategi gamifikasi materi membaca teks pidato siswa kelas VIII.

### **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk dari penelitian dan pengembangan ini berupa gamifikasi untuk digunakan pada penilaian terhadap teks pidato. Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

1. Instrumen penilaian digital yang dihasilkan berbentuk aplikasi (apk).
2. Instrumen penilaian digital yang dihasilkan menggunakan *software Unity Engine*.
3. Gamifikasi memuat soal-soal teks pidato pada kelas VIII SMP.

4. Konten aplikasi memuat tampilan menu yang berisi profil pengembang, petunjuk penggunaan, kisi-kisi, kuis.
5. Instrumen penilaian digital ini dikembangkan dengan pilihan warna, ikon, tata letak, dan tipografi yang sesuai serta animasi sederhana yang memotivasi murid.
6. Instrumen penilaian digital ini dilengkapi dengan elemen gamifikasi, seperti skor, level, dan *feedback* langsung untuk menambah semangat belajar murid.
7. Instrumen penilaian digital ini memanfaatkan perangkat lunak *Unity* untuk pengembangan aplikasi, serta didukung oleh *software* desain grafis/audio (misalnya *Canva*, *Audacity*) untuk tampilan dan suara pendukung.
8. Instrumen penilaian digital ini dikemas dalam bentuk aplikasi digital yang dapat dijalankan di perangkat *Android* (.apk) secara *offline*, dengan minimal RAM 2 GB, dan ROM 32 GB.

### 1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan waktu, ruang lingkup, dan fokus kajian. Agar penelitian lebih terarah, permasalahan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Instrumen penilaian digital yang dikembangkan berupa aplikasi gamifikasi berbasis *Unity* sebagai sarana penilaian keterampilan membaca teks pidato murid kelas VIII SMP. Perangkat berbasis perangkat komputer tidak dapat menggunakan aplikasi ini.
2. Materi terbatas pada keterampilan membaca teks pidato dengan menggunakan aplikasi gamifikasi berbasis *Unity*.
3. Instrumen penilaian digital yang dikembangkan hanya bisa digunakan *Android*.

4. Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa aplikasi gamifikasi berbasis *Unity* yang dapat digunakan sebagai instrumen penilaian pada keterampilan membaca teks pidato murid kelas VIII SMP.
5. Uji coba produk dibatasi pada murid kelas VIII di salah satu SMP yang dijadikan lokasi penelitian.
6. Jenis penilaian yang digunakan dalam instrumen penilaian digital ini terbatas pada penilaian formatif dan penilaian sumatif. Jenis penilaian seperti penilaian diagnostik dan penilaian penempatan, tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.
7. Penilaian digital dalam penelitian ini terbatas pada bentuk penilaian berbasis gamifikasi (*game-based assessment*) yang dikembangkan menggunakan platform *Unity* dan hanya dapat dijalankan pada perangkat *Android* secara *offline*. Instrumen penilaian digital ini tidak mencakup penilaian berbasis portofolio digital, penilaian adaptif, maupun penilaian daring (*online*) yang memerlukan koneksi internet. Selain itu, hasil penilaian murid tidak tersimpan secara otomatis ke sistem basis data (*database*) dan tidak dapat diakses secara langsung oleh guru melalui jaringan.
8. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D, yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

### **1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menjawab permasalahan yang berkaitan dengan keterbatasan instrumen penilaian dalam keterampilan membaca teks pidato. Berikut dipaparkan pentingnya penelitian pengembangan ini:

### 1) Pentingnya bagi sekolah

Penelitian ini membantu sekolah memperbarui metode penilaian yang tidak hanya secara konvensional, tetapi juga digital dan interaktif.

### 2) Pentingnya bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai inovasi baru bagi guru dalam membuat dan menerapkan instrumen penilaian digital berbasis gamifikasi yang menyenangkan, dan tidak membosankan bagi murid.

### 3) Pentingnya bagi murid

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam proses penilaian keterampilan membaca teks pidato melalui penerapan gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan.

## 1.7 Definisi Istilah

Berikut definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini.

### 1) Gamifikasi

Gamifikasi diartikan sebagai penerapan unsur-unsur permainan, seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, ke dalam proses penilaian membaca teks pidato. Penerapan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan murid kelas VIII SMP dalam kegiatan penilaian keterampilan membaca secara interaktif dan menyenangkan.

### 2) *Unity*

*Unity* adalah sebuah platform pengembangan aplikasi interaktif yang memungkinkan pembuatan instrumen penilaian berbasis digital. Pada penelitian

ini, *Unity* digunakan untuk mengembangkan aplikasi gamifikasi sebagai instrumen penilaian keterampilan membaca teks pidato.

### 3) Teks pidato

Teks pidato merupakan teks bacaan yang dirancang untuk dilisankan di depan umum dengan tujuan menyampaikan gagasan, ajakan, atau pesan tertentu. Teks pidato digunakan sebagai materi penilaian dalam aplikasi gamifikasi untuk mengukur keterampilan membaca murid berdasarkan aspek intonasi, pelafalan, kelancaran, dan pemahaman isi teks.

### 4) Media penilaian

Media penilaian adalah aplikasi gamifikasi berbasis *Unity* yang dikembangkan sebagai instrumen untuk menilai keterampilan membaca teks pidato murid kelas VIII SMP. Instrumen penilaian digital ini berfungsi untuk membantu guru melakukan penilaian secara objektif, menarik, dan interaktif melalui fitur-fitur berbasis permainan digital.

### 5) Keterampilan membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang dalam melafalkan, memahami, serta menafsirkan teks tertulis dengan memperhatikan aspek kelancaran, intonasi, pelafalan, dan pemahaman isi bacaan. Dalam konteks penelitian ini, keterampilan membaca yang dimaksud adalah kemampuan murid kelas VIII SMP dalam membaca teks pidato secara lisan dengan benar, lancar, dan mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalam teks kepada pendengar.

#### 6) Kelayakan produk

Kelayakan produk adalah penilaian atau masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, maupun guru terhadap instrumen penilaian digital gamifikasi berbasis *Unity* yang dikembangkan. Kelayakan produk ini dijadikan acuan untuk menentukan kelayakan media sebagai instrumen penilaian keterampilan membaca teks pidato.