

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Dunia pendidikan harus mengalami transformasi besar saat kita memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Dengan adanya teknologi digital, cara manusia belajar, berbicara, dan bekerja telah diubah secara signifikan. Menurut World Economic Forum (2023), keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis merupakan kompetensi utama yang wajib dimiliki generasi muda dalam menghadapi tantangan dunia kerja abad ke-21. Oleh karena itu, pendidikan vokasi seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis, tetapi juga adaptif terhadap perubahan teknologi dan mampu berkomunikasi secara efektif di lingkungan profesional (Suryadi & Tilaar, 2021).

Dalam konteks ini, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Penggunaan teknologi berbasis game atau gamifikasi dalam pembelajaran terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa. Menurut Plass, Homer, & Kinzer (2015), game-based learning mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena menghadirkan tantangan, umpan balik langsung, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, yang mendorong siswa untuk menjadi subjek selama proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi pasif.

Pendidikan merupakan unsur penting dalam mengembangkan potensi setiap individu dan menjadi hak yang harus dimiliki oleh seluruh warga negara Indonesia.

Sebagai penyelenggara pendidikan nasional, pemerintah memiliki tanggung jawab untuk menjamin terpenuhinya hak tersebut. Berdasarkan UUD Negara Republik Indonesia, pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan berfungsi untuk membangun peradaban bangsa yang bermartabat dan berkarakter. Menurut (Tanenji, 2023) mengemukakan salah satu tolak ukur keberhasilan suatu pemerintahan adalah capaian atau kemajuan dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk berinovasi dalam memanfaatkan berbagai teknologi yang sudah tersedia (Sugianto et al., 2023)

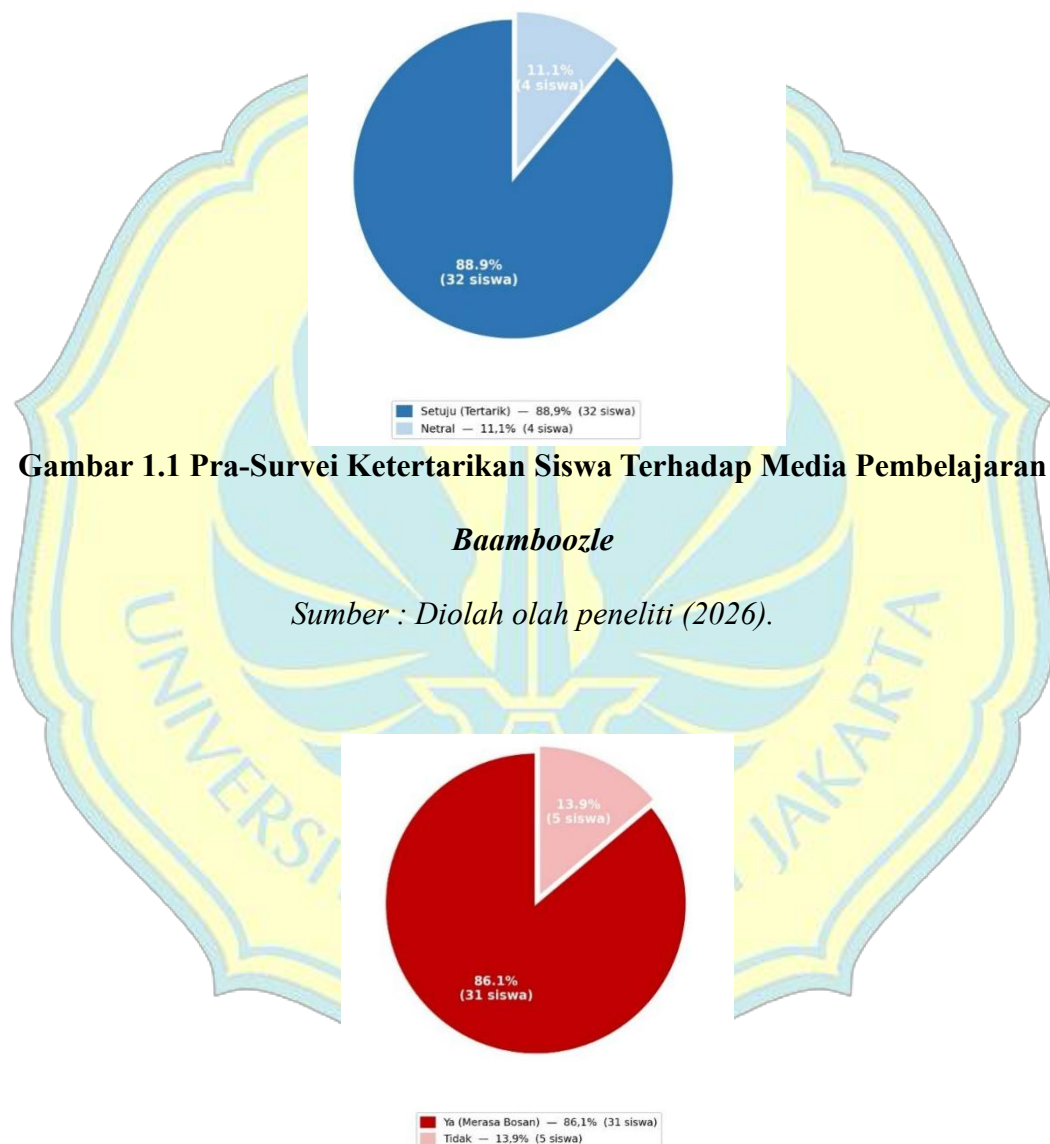
Salah satu elemen penting dalam kurikulum SMK kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) adalah Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Elemen ini merupakan bagian dari mata pelajaran Dasar-Dasar Administrasi Perkantoran dan Layanan Bisnis yang membekali siswa dengan kompetensi komunikasi profesional, baik secara lisan maupun tulisan, di lingkungan kerja perkantoran. Materinya mencakup definisi komunikasi, prosedur, dan komponennya, etika komunikasi kantor, teknik berkomunikasi dengan atasan dan rekan kerja, penanganan telepon, serta pelayanan tamu (Anzhori, 2017). Penguasaan elemen ini sangat krusial karena menjadi bekal langsung bagi siswa ketika memasuki dunia kerja, sehingga proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan kontekstual menjadi keharusan dalam implementasinya di kelas.

Guru memainkan peran penting sebagai fasilitator proses belajar dalam dunia pendidikan. Guru harus mampu menggunakan metode mengajar dan sumber daya pembelajaran yang menarik minat siswa (Anugrahana, 2020).

Kemampuan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting untuk keberhasilan pendidikan. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi informasi dan Komunikasi sekarang menjadi bagian penting dari pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam belajar memberikan peluang bagi guru untuk membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dianggap dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Fifit Firmadani, 2023).

Menurut Ayu & Mardono, (2016) guru diharapkan dapat menggunakan fasilitas yang tersedia secara optimal untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, diharapkan bahwa guru akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi. Namun, berdasarkan kondisi yang ada, guru pada elemen Komunikasi di Tempat Kerja di SMKN 46 Jakarta masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, baik dari segi waktu, keterampilan teknologi, maupun pemanfaatan sarana yang tersedia secara optimal. Terlepas dari fakta bahwa sekolah memiliki sarana pendukung seperti proyektor dan akses internet, penggunaannya dalam pembelajaran belum sepenuhnya dimaksimalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Proses pembelajaran cenderung satu arah dan berpusat pada guru, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif berkomunikasi.

Pilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan. Ini juga dapat membantu materi disampaikan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Nurfadhillah et al., 2021).



**Gambar 2.2 Tingkat Kebosanan Siswa Terhadap Metode Pembelajaran**

**Konvensional**

*Sumber : Diolah olah peneliti (2026).*



Berdasarkan hasil pra-survei pertama (Gambar 1.1), sebanyak 88,9% dari 36 siswa menyatakan tertarik dan berminat menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* pada elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Hasil ini diperkuat oleh data pra-survei kedua (Gambar 1.2), yang menunjukkan bahwa 86,1% siswa mengaku sering merasa bosan atau kurang termotivasi dalam pembelajaran Elemen Komunikasi di Tempat Kerja menggunakan metode konvensional yang selama ini digunakan. Perpaduan kedua data ini secara konsisten mengindikasikan adanya kebutuhan nyata akan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tingginya minat siswa terhadap *Baamboozle* di satu sisi, serta rendahnya motivasi mereka terhadap metode pembelajaran yang ada di sisi lain, memperkuat urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi *Baamboozle* yang berfokus pada aspek Komunikasi di Tempat Kerja di SMKN 46 Jakarta.

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan siswa era digital diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Memanfaatkan platform game pendidikan berbasis teknologi adalah salah satu solusi, khususnya *40*, yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi untuk belajar siswa. Penggunaan media berbasis permainan ini diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran yang semula pasif dan monoton menjadi lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk soal kuis yang dirancang dengan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan studi kasus kontekstual akan mendorong siswa untuk berpikir analitis dan kritis, sesuai dengan tuntutan kompetensi komunikasi di tempat kerja yang memerlukan

kemampuan mengidentifikasi masalah dan mengambil keputusan secara tepat (Pambudi & Sumardi, 2025).

Penelitian terdahulu oleh Iskandar et al., (2020) menunjukkan bahwa salah satu inovasi yang menarik dalam media pembelajaran yaitu *Baamboozle*, yakni sebuah platform interaktif yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran. Media ini memberi guru kesempatan untuk menyampaikan materi melalui permainan interaktif. Ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan bekerja sama secara lebih aktif..

*Baamboozle* memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya dari platform game edukasi lainnya seperti Quizizz atau Kahoot. Pertama, *Baamboozle* dirancang untuk dimainkan secara tim/kelompok di layar proyeksi bersama, sehingga tidak membutuhkan perangkat individu dari setiap siswa. Cukup satu layar yang ditampilkan guru, seluruh kelas dapat berpartisipasi. Kedua, terdapat fitur *power-ups* unik seperti pertukaran poin antar tim, bonus poin, dan kejutan, yang menambah dimensi strategi dan keseruan dalam permainan. Ketiga, *Baamboozle* tidak memerlukan pendaftaran akun bagi peserta didik, sehingga lebih praktis dan hemat waktu. Keempat, platform ini menyediakan ribuan template permainan yang dapat langsung digunakan secara gratis, sekaligus memungkinkan guru untuk membuat soal sendiri sesuai dengan materi pembelajaran yang diinginkan (Khoiro et al., 2023). Berbeda dengan platform berbasis kuis individual, *Baamboozle* mengutamakan kolaborasi tim sehingga lebih sesuai untuk mengembangkan kompetensi komunikasi dan kerja sama dalam konteks pembelajaran elemen Komunikasi di Tempat Kerja.

Elemen Komunikasi di Tempat Kerja merupakan kompetensi penting yang harus dikuasai siswa, khususnya di tempat kerja di mana kemampuan berkomunikasi yang efektif diperlukan, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, inovasi baru dibutuhkan untuk media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga memungkinkan siswa terlibat secara aktif, sehingga penelitian pengembangan media game edukasi berbasis *Baamboozle* ini menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Dengan keunggulan *Baamboozle* tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga pada fleksibilitasnya yang dapat diterapkan di berbagai elemen, salah satunya Komunikasi Di Tempat Kerja. Melalui fitur-fitur yang dapat disesuaikan, guru dapat membuat soal interaktif yang memotivasi siswa untuk berpikir kritis serta berkompetisi secara positif di kelas. Selain itu, *Baamboozle* dapat digunakan baik secara individu maupun berkelompok, sehingga mampu mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi peserta didik (Sadiyah et al., 2021).

Maka dari itu, Dengan berbagai manfaat tersebut, siswa dapat belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan mempermudah pemahaman materi. Media ini juga memiliki berbagai fitur pendukung pembelajaran yang membantu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tetap antusias dan tidak mudah merasa bosan (Khoiro et al., 2023)

Dengan demikian, Peneliti bermaksud untuk membuat game edukasi *Baamboozle* sebagai alat pembelajaran dengan model ADDIE oleh elemen Komunikasi di Tempat Kerja di SMKN 46 Jakarta, karena penelitian sebelumnya

belum ada yang menggunakan materi tersebut. Diharapkan pengembangan media ini akan membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran yang lebih menarik, serta meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Dalam penelitian ini, model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel. Dengan demikian, model ini cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle. Dibandingkan dengan model 4D dan Hannafin and Peck, model ADDIE mencakup lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, ini memungkinkan pengembangan media dilakukan secara terarah mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Selain itu, model ADDIE dinilai mampu menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, mudah diimplementasikan, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran (Adeoye et al., 2024). Oleh karena itu, model ADDIE dianggap sesuai untuk digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis Baamboozle yang membahas aspek Komunikasi di Tempat Kerja di SMK.

Walaupun penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama menelaah peran *Game* edukasi *Baamboozle*, terdapat perbedaan penting dalam hal kurikulum, mata pelajaran, serta lokasi penelitian yang perlu diperhatikan. Meskipun platform yang digunakan tetap sama, variasi konteks seperti perbedaan kurikulum dan lokasi dapat memberikan perspektif baru terhadap pengaruh faktor-faktor tersebut pada hasil penelitian. Perbandingan ini dapat menunjukkan sejauh mana temuan dari penelitian terdahulu dapat diterapkan atau disesuaikan dengan kondisi yang berbeda,



untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang komponen yang memengaruhi hasil penelitian dalam dua konteks yang berbeda..

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Baamboozle* pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja menggunakan model *ADDIE*?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Baamboozle* pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja yang valid?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Baamboozle* pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja yang praktis?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Baamboozle* pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja menggunakan model *ADDIE*.
2. Menguji hasil kelayakan media pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Baamboozle* pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja berdasarkan penilaian para Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Materi, dan Ahli Media.
3. Menganalisis tingkat kepraktikalitas media pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Baamboozle* pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja berdasarkan respon guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

#### 1.4 Pembatasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar ruang lingkup penelitian lebih terarah dan tidak meluas. Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 46 Jakarta. Objek yang dikaji terbatas pada pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan platform *Baamboozle*. Materi pembelajaran yang digunakan hanya mencakup elemen komunikasi di tempat kerja sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada kelas XI MPLB.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan game edukatif seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan dorongan, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran, terutama dalam hal komunikasi di tempat kerja. Penelitian ini juga meningkatkan penelitian teoritis tentang bagaimana komponen komunikasi profesional dimasukkan ke dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, serta menjadi referensi bagi pengembangan model dan teori baru tentang efektivitas media pembelajaran inovatif di lingkungan pendidikan kejuruan.

##### 2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Menjadi sarana untuk menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

b. Bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Menjadi bukti nyata penerapan ilmu pendidikan dan teknologi dalam bidang kejuruan, sekaligus memperkuat reputasi fakultas sebagai lembaga yang mendukung inovasi pembelajaran dan pengembangan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

c. Bagi Pendidik

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif metode mengajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.

d. Bagi Peserta didik

Penggunaan media *Baamboozle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap materi komunikasi di tempat kerja melalui suasana belajar yang menyenangkan.