

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan abad 21 yang disebut dengan 4Cs, yaitu *Critical Thinking*, *Communication*, *Collaboration*, *Creativity*, merupakan unsur penting dalam pendidikan. Empat keterampilan ini sangat esensial untuk keberhasilan peserta didik di sekolah dan dunia kerja nantinya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Voogt dan Roblin (2012) bahwa Berpikir kritis, Komunikasi, Kolaborasi, dan Kreativitas adalah pembelajaran inti dan keterampilan inovasi yang harus diproses oleh peserta didik abad ke-21 (Voogt & Roblin, 2012). Selain itu, pendidikan harus sesuai dengan dengan era *Society 5.0* yang menyelesaikan berbagai masalah dengan menggunakan bermacam-macam inovasi yang lahir di era 4.0 (Latifah & Ngalimun 2022 dalam Nurlaila & Rigianti, 2024, 170). Inovasi yang dimaksud adalah internet untuk segala sesuatu (*Internet of Things*), data dalam jumlah besar (*Big Data*) dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Dalam proses memberadabkan yang lebih didominasi oleh hasil teknologi yang diterapkan dalam hal menimba ilmu, anak sekolah sebagai objek utama pembelajaran diarahkan untuk aktif dalam pembelajaran (Nugroho & Latifah dalam Nurlaila & Rigianti, 2024, 171). Ini menjadi tantangan dan peluang bagi peserta didik untuk meningkatkan *soft skills* dan kualitas akademik dalam mempersiapkan masa depan. Hal ini menjadi tantangan untuk guru menciptakan pembelajaran di kelas yang berfokus pada melatih keterampilan abad 21 dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan proses *Society 5.0*.

Keterampilan kolaborasi sangatlah penting karena dapat membantu peserta didik untuk memahami bagaimana caranya menghadapi masalah, mengatasi masalah, dan menentukan tindakan apa yang harus dilakukan. Selain itu juga dapat menjadi latihan untuk mengetahui bahwa setiap orang tidak selalu memiliki pendapat yang sama satu sama lain. Keterampilan kolaborasi menjadi kunci dalam menghadapi tantangan di era modern yang menuntut kerja tim dan interaksi sosial yang efektif. Dalam perspektif perkembangan dunia kerja dan kehidupan sehari-hari menunjukkan kebutuhan yang semakin meningkat terhadap kemampuan berkolaborasi. Kolaborasi semakin menarik perhatian sebagai hasil pendidikan yang penting dan sebagai kunci utama keberhasilan pendidikan; ini penting tidak hanya untuk sekolah tetapi juga untuk kesuksesan karier dan kehidupan di masa depan. Kemampuan ini sangat penting supaya peserta didik dapat bekerja secara efektif dengan orang lain dan untuk memfasilitasi pembentukan tim dan kerja berbasis tim, sejalan dengan yang dijelaskan Zubaidah (2019, 15) bahwa hal ini menjadi bahan kajian atau penelitian untuk mengembangkan ragam penerapan pembelajaran untuk menyiapkan kompetensi dan keterampilan peserta didik pada abad ke-21 ini.

Selanjutnya, peserta didik harus dilatih untuk dapat berpartisipasi secara konstruktif dalam masyarakat dan ekonomi secara lokal, nasional, dan global (Cambridge Assessment International Education, 2021, 3). Ini artinya peserta didik perlu dipersiapkan untuk dapat berperan aktif dengan cara meningkatkan sikap keterlibatan, yaitu usaha yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk berpartisipasi secara mandiri dan bersama-sama orang lain,

serta dilengkapi dengan nilai-nilai pendekatan belajar dengan konstruktif. Hal ini dapat dilakukan dalam kegiatan belajar di kelas.

Peserta didik belajar di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu keberhasilan belajar yang merupakan hasil akhir dari pembelajaran selama rentang waktu tertentu (Rahmawati dan Fitriyani, 2020 dalam Serin 2023, 3909). Astini (2022) dalam Nurlaila dan Regianti (2024, 171) menyebutkan bahwa peningkatan nilai sumber daya manusia melalui lintasan pengetahuan, mulai dari pengetahuan dasar, menengah, sampai tinggi, merupakan dasar utama dalam melanjutkan pembangunan *Society 5.0*. Hal ini mengindikasikan bahwa prestasi belajar merupakan unsur penting dan salah satu tujuan akhir dari pembelajaran di sekolah.

Menurut Gredler dalam Muzakkir et al. (2019, 101) belajar merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*). Perolehan kemampuan, keterampilan, dan sikap itu diperoleh secara bertahap dan berkesinambungan. Proses pembelajaran tidak akan luput dari masalah, terdapat banyak masalah yang terjadi baik itu dari internal peserta didik maupun eksternal, yaitu dari lingkungan keluarga, sosial, maupun sekolah. Menurut Soesilo dalam Muzakkir et al. (2019, 102), masalah belajar peserta didik terjadi bukan karena peserta didik tidak melaksanakan pembelajaran, namun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik itu mengalami hambatan sehingga tujuan atau hasil yang dicapai tidak optimal. Selanjutnya, Prayitno dalam Muzakkir (2019, 102) menyebutkan indikator yang bisa menimbulkan terjadinya masalah pembelajaran di sekolah yaitu prasyarat penguasaan materi pelajaran,

keterampilan belajar, sarana belajar, lingkungan belajar, dan sosio-emosional peserta didik. Ini artinya belajar yang merupakan proses berkesinambungan untuk mencapai kemampuan, keterampilan dan sikap, dapat terhambat oleh berbagai masalah yang berhubungan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap.

Perubahan paradigma pembelajaran terjadi seiring dengan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif menjadi semakin relevan untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan. Teknologi pendidikan hakikatnya adalah penerapan dari pengetahuan yang telah terorganisir sebagai suatu produk dan proses dalam mengatasi masalah belajar peserta didik (Dopo & Ismaniati, 2016 dalam Sekarini 2019, 38).

Model pembelajaran konvensional kini cenderung bertransformasi menjadi model yang lebih interaktif dan terlibat. Metode pembelajaran konvensional mungkin tidak lagi memadai untuk menghadapi tantangan pendidikan masa kini, sehingga gamifikasi muncul sebagai solusi inovatif yang dapat memotivasi peserta didik, menyuguhkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, dan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran. Penerapan gamifikasi menjadi strategi yang dianggap dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Gamifikasi adalah strategi yang memanfaatkan elemen permainan, seperti pemberian poin, tingkat, dan penghargaan, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dalam beberapa tahun terakhir, penerapan gamifikasi telah mendapatkan perhatian signifikan di berbagai tingkat pendidikan, dari level sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Gamifikasi menggabungkan elemen

permainan seperti mekanika dan dinamika ke dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan gamifikasi di pendidikan juga dipandang sebagai strategi inovatif dan berdampak yang mendorong pemberdayaan pengalaman dengan cara bermain *game*, tanpa kehilangan prestasi akademik, sekaligus mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi tenaga kerja abad ke-21 (Murillo-Zamorano et al., 2021). Gamifikasi adalah tentang menjadikan aktivitas dalam konteks non-permainan lebih mirip permainan dengan menggunakan elemen desain permainan (Deterding et al. 2011; Sailer et al., 2017).

Permainan sangat penting dalam melibatkan peserta didik secara aktif dalam semua kegiatan pembelajaran. Permainan juga akan mengubah ruang kelas yang berpusat pada guru menjadi kelas yang berpusat pada peserta didik. Selain itu, menurut Glover (2013, 2005), menambahkan unsur *game* ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan interaksi mereka dengan teman sebaya. Gamifikasi dapat menciptakan kerja sama dan berbagi, dan menumbuhkan keinginan peserta didik untuk bersedia mengerjakan tugas lebih lanjut dibandingkan dengan metode biasa (Glover 2013, 2006).

Dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, gamifikasi mempunyai potensi yang sangat besar terhadap prestasi belajar peserta didik, khususnya dalam membangun keterampilan abad 21 (Herro & Clark, 2016 dalam Harismayanti, 2020, 27). Kolaborasi melibatkan interaksi sosial (Lee et al., 2018 dalam Lee et al., 2023, 3). Melalui pertukaran verbal dan peluang untuk membangun, berdiskusi, memantau, memperbaiki, dan menggabungkan ide dan pengetahuan, pemahaman konseptual menjadi jelas sementara individu dapat berbagi perspektif

dan pengetahuan yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama (Craft, 2008; Hakkinen et al., 2017; van Boxtel et al., 2000 dalam Lee et al., 2023, 4). Selanjutnya, Gamifikasi telah menjadi praktek yang populer digunakan dalam pendidikan (Deterding et al., 2011; Hamari et al.; Lee & Hammer, 2011; Muntean 2011; Seaborn & Deborah 2015 dalam Bilgin & Gul, 2019, 126). Sehingga, pemanfaatan gamifikasi sebagai peningkatan keterampilan dan prestasi belajar peserta didik patut diteliti.

Gamifikasi berbasis teknologi merupakan strategi untuk menciptakan minat peserta didik dalam pembelajaran. Menjadikan aktivitas belajar peserta didik sebagai sebuah permainan dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi, seperti Quizizz, yang merupakan alat teknologi pendidikan dan platform pembelajaran online yang sedang berkembang (Manipatruni et al., 2023, 27). Quizizz merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan kolaborasi, dan menciptakan lingkungan belajar dimana peserta didik dapat berdiskusi secara kolaboratif (Manipatruni et al., 2023, 27).

Quizizz dapat memberikan kontribusi motivasi, memberikan ruang untuk interaksi kelompok, memberikan umpan balik instan, dan dengan demikian menghemat waktu (Manipatruni et al., et al., 2023,26). Hal ini sesuai dengan sedikitnya jam pelajaran dimiliki guru di kelas, karena banyaknya mata pelajaran yang harus dipelajari peserta didik kelas X dalam kurikulum 2013, yaitu 17 Mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penerapan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz dipilih dalam penelitian ini untuk mencoba mengatasi masalah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan kolaborasi,

keterlibatan, dan prestasi belajar. Gamifikasi dipercaya selain dapat melatih keterampilan berkolaborasi dan keterlibatan peserta didik, juga berpengaruh positif pada prestasi belajar peserta didik. Penerapan gamifikasi diharapkan dapat berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerjasama dan berkolaborasi, menghadirkan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya akademis, tetapi juga mencakup aspek sosial dan interaktif dalam bentuk keterlibatan dalam pembelajaran, dan meningkatkan prestasi belajar.

Walaupun konsep gamifikasi telah diterapkan secara luas dalam pembelajaran, namun belum pernah dilakukan di lingkup sekolah tempat penelitian ini dilakukan. Sehingga penelitian ini diharapkan memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan khususnya di tingkat sekolah tempat penelitian ini dilakukan, dan dapat dijadikan referensi untuk diterapkan di sekolah atau lembaga lainnya. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi penulis, sekolah, praktisi pendidikan dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam konteks keterampilan kolaborasi, keterlibatan dan prestasi belajar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) yang diperoleh peserta didik kelas X SMA Taruna Bakti Bandung pada mata pelajaran yang penulis ampu (Bahasa Inggris) sangat bervariasi (lihat lampiran B.4.5). Nilai tertinggi adalah 91, dan terkecil adalah 26. Dari 284 peserta didik yang terbagi dalam sembilan kelas, hanya 116 peserta didik (41%) yang mencapai nilai 70 atau lebih (Nilai 70 adalah

nilai Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM). Sebanyak 168 peserta didik (59%) mendapatkan nilai di bawah 70. Dari 59% peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 70, terdapat 70 peserta didik (41%) mendapatkan nilai sangat rendah yaitu di bawah 60, Nilai 60 berarti gagal dalam sistem penilaian SMA Taruna Bakti Bandung. Hal ini menunjukkan adanya masalah serius dalam pelaksanaan pembelajaran.

Selain itu, terdapat masalah lain pada proses pembelajaran di sekolah. Kelas X termasuk kelas besar berjumlah lebih dari 30 orang, sehingga guru sering menerapkan kegiatan diskusi dan kerja kelompok untuk efisiensi waktu. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran tersebut terlihat adanya beberapa masalah berkaitan dengan kerjasama antar anggota kelompok, yaitu terdapat beberapa peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam diskusi, atau ada yang mendominasi sehingga tidak terjadi kolaborasi kelompok yang maksimal. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, ide penerapan gamifikasi yang telah dibahas pada bagian latar belakang masalah memberikan inspirasi kepada penulis untuk membantu mengatasi masalah peserta didik di kelas X SMA Taruna Bakti Bandung tersebut.

Untuk lebih mendalami masalah dan memperoleh informasi lebih lanjut, penulis melakukan wawancara pendahuluan terhadap Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum (Guru RTP), Koordinator Akademik (Guru JI), dan dua orang guru kelas (Guru MW dan Guru MZ). Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran, yaitu jam pelajaran yang sedikit, materi pelajaran yang banyak dan terkadang membuat peserta didik bosan, adanya peserta didik yang cenderung pasif dalam kerja kelompok, sikap belajar peserta didik yang tidak aktif terlibat, nilai tes yang



rendah, dan metode pembelajaran yang sering *teacher-centered*. Masalah jam pelajaran yang sedikit muncul karena jumlah mata pelajaran kelas X yang banyak yaitu 17 mata pelajaran dalam sepekan. Hal ini menyebabkan guru kesulitan dalam membagi waktu antara mengejar ketuntasan belajar dan meningkatkan keterampilan peserta didik. Dalam kegiatan belajar di kelas, guru sering memberikan tugas atau aktivitas berdiskusi dalam kelompok, namun terdapat peserta didik yang tidak berpartisipasi aktif dan tidak bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya.

Selanjutnya, masalah lainnya yang muncul dalam pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, terkadang mencatat, dan tidak mengungkapkan pendapat jika tidak ditanya langsung, atau tidak melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Fenomena ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang maksimal yang berpengaruh pada prestasi belajar, misalnya ketika mengerjakan tes atau kuis, terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yang ditetapkan oleh Dewan Guru di sekolah, yaitu 70. Hal ini tentu mengkhawatirkan, karena prestasi belajar berbentuk nilai ini menjadi persyaratan peserta didik lulus melanjutkan ke Perguruan Tinggi Negeri melalui jalur Seleksi Nasional Berbasis Nilai (SNBP). Di sisi lain, untuk dapat lulus Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT), peserta didik harus mendapatkan skor tinggi dalam tes.

Selain itu, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang sering dilakukan guru adalah ceramah, diskusi, dan mengerjakan latihan atau kuis/tes di kelas. Hal ini tentu tidak sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Guru terkadang

menggunakan metode lainnya, namun jarang karena keterbatasan jam pelajaran, sedangkan materi pelajaran yang harus dicapai banyak. Guru juga pernah menggunakan aplikasi *game* untuk pembelajaran, namun biasanya digunakan sebagai kegiatan kompetisi individu atau sebagai *entertainment* saja, sehingga tidak maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa masalah-masalah pembelajaran di kelas berkisar antara kurangnya keterampilan peserta didik dalam berkolaborasi dengan teman-teman, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di kelas, dan adanya peserta didik yang belum mencapai prestasi belajar sesuai yang ditetapkan sekolah. Sehingga, diperlukan suatu solusi yang dapat mengatasi masalah-masalah ini.

Peran guru menjadi salah satu faktor penting dalam kualitas pembelajaran dan dalam mendorong pencapaian tujuan belajar. Sagala (2005) dalam Khoiri dan Latipah (2022, 23) menyampaikan guru harus dapat memahami hakikat materi pembelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang bisa mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, dan bisa memahami berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran yang merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar dengan perencanaan yang baik. Mendorong pencapaian tujuan belajar adalah hal penting untuk diperhatikan karena tujuan akan menentukan perilaku peserta didik dalam belajar (Khoiri & Latipah 2022, 23). Ini artinya solusi dari masalah yang telah dijelaskan dapat berupa penerapan metode pembelajaran yang berbeda, sejalan dengan pandangan bahwa kejayaan suatu negara dalam menempuh era *Society 5.0* bertumpu pada kapasitas guru, seperti yang ditetapkan atau direncanakan guru (Astini 2022 dalam Nurlaila & Rigianti

2024, 171). Dengan demikian, solusi dari masalah pembelajaran ini adalah guru yang harus menyusun pembelajaran yang lebih baik, artinya guru harus bisa menyusun strategi dan menerapkan kegiatan belajar yang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga muncul peningkatan kemampuan (Apriani et al., 2015). Salah satu caranya adalah dengan memasukkan unsur *game* dalam pembelajaran yang disebut sebagai gamifikasi. Gamifikasi dalam pendidikan adalah salah satu tren saat ini (Goethe 2019, 9).

Peserta didik masa kini adalah *digital natives* dan memiliki profil baru. Mereka tumbuh dengan teknologi digital dan memiliki gaya belajar yang berbeda, sikap baru terhadap proses pembelajaran, dan keinginan yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar. Guru menghadapi tantangan baru dan sering kali diingatkan bagaimana memecahkan masalah penting terkait adaptasi proses pembelajaran terhadap kebutuhan, preferensi, dan persyaratan siswa. Paradigma dan tren pedagogi modern dalam pendidikan menciptakan prasyarat untuk penggunaan pendekatan dan teknik baru untuk menerapkan pembelajaran aktif. Hal ini menyebabkan pemilihan penerapan gamifikasi menyesuaikan preferensi peserta didik, yaitu menggunakan Quizizz. Quizizz dipilih karena penggunaan teknologi seperti perangkat seluler dan penggunaannya untuk tujuan pembelajaran memperluas paradigma pembelajaran tradisional ke era baru pembelajaran seluler (Su and Cheng 2013, dalam Goethe 2019, 9), dan durasi waktu yang cukup singkat sehingga tidak memakan waktu banyak. Quizizz dapat diterapkan dalam bentuk *teamwork* sehingga dapat mengatasi masalah kurang terlatihnya keterampilan kolaborasi, keterlibatan, dan tidak tercapainya prestasi belajar yang diharapkan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembelajaran dengan metode yang digunakan saat ini dirasa belum efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi, keterlibatan dan prestasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada metode guru dalam mengajarkan materi dalam kaitannya dengan keterampilan kolaborasi, keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran yang dilakukan secara konvensional, peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang motivasi karena jenis tugas yang monoton dan sulit dipahami. Sehingga guru harus mencari solusi apa yang harus dilakukan supaya peserta didik dapat tertarik dan mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik, juga lebih memiliki kerelaan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk memperbaiki pembelajaran adalah gamifikasi. Gamifikasi dapat juga dilakukan dengan melalui kerja kelompok, sehingga mereka memiliki latihan dalam bekerja sama yang dapat berpengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi dan melatih keterlibatan. Penerapan gamifikasi dengan menggunakan materi pelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Sehingga, batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah apakah permasalahan yang dijelaskan pada identifikasi masalah dapat ditangani dengan penerapan metode yang dipilih, yakni gamifikasi, dengan menggunakan Quizizz.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

- 1) Apakah terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik setelah penerapan gamifikasi?
- 2) Apakah terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik setelah penerapan gamifikasi?
- 3) Apakah terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah penerapan gamifikasi?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berikut adalah tujuan penelitian ini:

- 1) Menganalisis apakah terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik setelah penerapan gamifikasi.
- 2) Menganalisis apakah terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik setelah penerapan gamifikasi.
- 3) Menganalisis apakah terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah penerapan gamifikasi.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa bukti empiris tentang pengaruh gamifikasi terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi, keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik. Selain itu juga penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan penelitian lanjutan dalam

peningkatan keterampilan kolaborasi, keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dan sekolah. Jika hasil penelitian ini positif maka penerapan gamifikasi dalam pelajaran Bahasa Inggris atau pelajaran lainnya dapat terus dilakukan di sekolah. Sekolah akan mendapatkan peningkatan prestasi belajar, dan peserta didik dapat melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

### **1.7 Sistematika Penelitian**

Berikut adalah kerangka penulisan proposal yang tersusun dalam lima bab dengan rinciannya, yaitu:

**Bab I. Pendahuluan**, berisi hal-hal esensial yang berhubungan dengan latar belakang penelitian. Selanjutnya membahas tentang identifikasi permasalahan yang terkait dengan latar belakang, kemudian dibuatlah batasan masalah. Kemudian disusunlah rumusan masalah yang akan dijawab melalui serangkaian penelitian. Hal ini merupakan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yang dicantumkan dalam bagian manfaat penelitian. Penelitian ini dijelaskan secara keseluruhan dalam sistematika penelitian.

**Bab II. Penyusunan Kerangka Teoritis dan Pengajuan Hipotesis**, merupakan penjelasan teori-teori yang memperkuat variabel penelitian yang mendukung penelitian ini. Selain itu juga menguraikan penelitian-penelitian

sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yang mengacu pada gamifikasi, keterampilan kolaborasi, dan prestasi belajar.

**Bab III. Metode Penelitian**, merupakan penjelasan jenis penelitian yang dipilih, subjek dan tempat penelitian, penjelasan proses pengumpulan data dan analisis data, serta instrumen yang akan dipakai dalam penelitian, seperti rubrik, kisi-kisi pertanyaan dan kuesioner.

**Bab IV Pembahasan dan Diskusi**, merupakan penjelasan lengkap dari data yang diperoleh. Data tersebut termasuk perhitungan nilai yang didapatkan dari masing-masing variabel dan indikatornya pada kelas eksperimen dan kontrol, hasil dari pengolahan data yang dilakukan, serta pembahasannya.

**Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Saran**, merupakan hasil dari penelitian yang telah dijelaskan. Selain itu, disertai implikasi dan saran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran dan penelitian selanjutnya.