

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Dasar 1945, mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan pokok bagi bangsa Indonesia. Pendidikan dianggap sebagai sarana paling efektif untuk mewujudkan tujuan tersebut. Hal tersebut karena masa depan negara bergantung pada kemampuan masyarakatnya dalam menyesuaikan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). IPTEK menjadi bagian upaya untuk mencapai pendidikan yang lebih unggul yaitu dengan memperkenalkan inovasi pada kegiatan belajar mengajar di kelas, mampu menggunakan beragam teknologi yang sudah ada dan maju (Nugraha et al., 2023).

Sebagai negara berkembang, Indonesia giat membangun berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) serta meraih harapan bangsa Indonesia, ialah mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, peningkatan SDM melalui pendidikan menjadi aspek utama untuk membangun masa depan yang lebih gemilang. Kualitas pendidikan akan membuat angkatan penerus yang berkualitas serta berkemampuan di segala lingkup eksistensi. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1, dikemukakan ada tiga jalur pendidikan yang diakui di Indonesia, ialah pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal di satuan pendidikan sekolah menengah atas mencakup pembelajaran yang cenderung konseptual (Puspitasari et al., 2023).

Pendidikan dilaksanakan untuk memungkinkan siswa menggali, memperoleh dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki tanpa mengurangi ciri khasnya. Hal ini sesuai dengan UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Bab I, pasal 1 yaitu pendidikan merupakan usaha yang direncanakan dengan baik agar menciptakan proses pembelajaran yang kondusif juga memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam meningkatkan *skill* mereka menguasai religious, penguasaan diri, jati diri, kepandaian, berbudi pekerti, juga kemampuan yang diperlukan oleh pribadi, penduduk, serta tanah air.

Pendidikan direncanakan mampu mengarahkan peserta didik sebagai individu cakap, cerdas, juga bermoral mulia. Melalui pendidikan, peserta didik bisa mempelajari macam-macam disiplin akademis, memperkuat pengetahuannya, juga mengembangkan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, keluarga, dan negara (Wati & Anam, 2024). Pendidikan mempunyai tujuan yang harus dicapai, yaitu setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik kelak mengalami perubahan perilaku yang tercermin dalam kecerdasan, budi pekerti, serta keterampilan. Penilaian pada hasil belajar yang sudah dilaksanakan sangat penting untuk memahami adanya pertumbuhan dan kemajuan belajar murid.

Agar mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan, peran guru dan siswa sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menghadapi dampak perubahan kurikulum. Siswa didorong untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran, dengan kemandirian ini diterapkan melalui program pemerintah yang disebut “Profil Pelajar Pancasila”. Tujuan dari Profil pelajar Pancasila adalah agar menanggapi pertanyaan utama, yakni peserta didik memiliki keterampilan yang sesuai dengan apa yang akan diperoleh dari sistem pendidikan Indonesia.

Profil pelajar Pancasila mencakup berbagai keterampilan yang disusun di enam dimensi kunci. Keenam dimensi ini saling terkait serta memantapkan sehingga untuk menjadikan profil pelajar Pancasila secara menyeluruh menginginkan berkembangnya seluruh aspek tersebut secara bersamaan. Aspek ini meliputi: 1) Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.

Keberadaan Profil Pelajar Pancasila, murid Indonesia diharapkan mempunyai kompetensi yang demokratis sehingga dapat menjadi individu cakap dan berdaya saing di abad ke-21, di tengah perkembangan teknologi yang pesat serta tantangan globalisasi. Tidak hanya itu, peserta didik Indonesia juga mampu berkontribusi untuk membangun global yang berkelanjutan dan tangguh menghadapi permasalahan kehidupan di masa mendatang. Hasil belajar siswa menjadi indikator keberhasilan dalam pendidikan, sehingga diharapkan peserta didik meraih hasil belajar yang sejalan kriteria KKM yang sudah ditetapkan. Namun, faktanya ditemukan beberapa faktor yang mengubah hasil belajar peserta didik menjadi belum mendapatkan hasil yang optimal (Cahyani et al., 2023).

Menurut (Ananda & Hayati, 2020) hasil belajar murid disebabkan dua faktor penting, ialah faktor internal serta faktor eksternal. Faktor internal bersumber di pribadi individu. Di sisi lain, faktor eksternal bersumber dari luar diri individu yang mencakup lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Hasil belajar peserta didik adalah indikator utama untuk menilai efektivitas proses pendidikan di sekolah. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar ini ialah minimnya motivasi belajar, metode pengajaran yang kurang efektif, serta

keterbatasan fasilitas dan sumber belajar. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial dan ekonomi juga tidak bisa diabaikan, di mana peserta didik dari latar belakang yang kurang mendukung seringkali menghadapi tantangan tambahan pada proses pembelajaran.

Menurut studi yang dilaksanakan oleh (Purnama et al., 2023) rendahnya hasil belajar disebabkan oleh murid belum meraih kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kesulitan yang dihadapi peserta didik adalah ketidakmampuan mereka dalam mendefinisikan materi dengan kata-kata sendiri, peserta didik cenderung menyalin jawaban dari buku dengan bahasa yang akurat. Selain itu dalam pelaksanaanya, terdapat beberapa masalah yang dijumpai guru mengenai pembelajaran energi alternatif, antara lain minimnya motivasi belajar peserta didik yang sering membuat alasan yang tidak memuaskannya mewujudkan prestasi belajar, minimnya sumber belajar berkenaan materi energi alternatif serta tuntutan kurikulum mewajibkan guru untuk lebih kreatif untuk meningkatkan model pembelajaran. Namun, di pembelajaran, suasana kelas seringkali terasa membosankan akibat beberapa guru hanya menyampaikan materi yang sudah ada secara konvensional, serta lebih fokus pada penyelesaian materi yang ada di kurikulum tanpa memperhatikan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru pengajar mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Kamal ialah Ibu Nurfaize, S.Pd, diperoleh informasi bahwasanya hasil belajar murid di mata pelajaran informatika, terutama materi Algoritma dan Pemrograman masih tergolong rendah, pada indikator kognitif. Di mana siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Mereka jarang bertanya dan kurang aktif menyelesaikan masalah yang diberikan, sehingga hasil

pembelajaran belum maksimal. Salah satu penyebabnya adalah pemahaman siswa yang masih kurang optimal, karena logika dasar yang menjadi fondasi algoritma belum benar-benar dipahami. Terkait dengan permasalahan tersebut, perlu adanya pendekatan baru yang dapat mendorong peningkatan kontribusi siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pada proses pembelajaran. Solusi alternatif untuk menambah hasil belajar ialah dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning*. Model ini dipilih karena dapat mengubah dinamika pembelajaran yang lebih pasif menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam model *game based learning*, siswa tidak hanya menerima informasi dalam hal teori, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan mereka melalui permainan yang menantang dan relevan dengan materi yang dipelajari. Permainan tersebut memberikan tantangan yang mendorong peserta didik agar berpikir secara logis, menganalisis permasalahan, merancang solusi dalam bentuk algoritma secara sistematis, serta menguraikan masalah menjadi langkah-langkah yang lebih kecil, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam algoritma dan pemrograman.

Pembelajaran berbasis permainan sering kali mampu menarik perhatian siswa melalui penghargaan dan pencapaian yang membuat siswa merasa dihargai juga termotivasi agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dirasa lebih terlibat dan bersemangat untuk memahami materi. *Game based learning* ialah model yang sangat berguna sebagai perkembangan kognitif seperti hasil belajar siswa. Pendekatan ini mengikuti ciri khas generasi Z yang lebih menyukai bermain dan cara belajar yang tidak membosankan. Murid menjadi lebih tertarik dengan berbagai permainan yang diterapkan di pembelajaran, akibatnya

minat belajar siswa menjadi meningkat serta berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa (Oktavia, 2022).

Quizalize ialah *platform* pembelajaran berbasis game yang dirancang agar membuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan, baik dilakukan secara individu maupun kelompok, *platform* ini memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Quizalize* memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran, menjadikannya alat yang efektif untuk latihan dan evaluasi di kelas. Selain itu, *Quizalize* juga berfungsi alat penilaian formatif digital dan gamifikasi yang dapat digunakan untuk membantu menilai kinerja peserta didik serta memahami kebutuhan individu mereka selama kegiatan pembelajaran (Fatoni & Ainiyah, 2024). Penerapan aplikasi *Quizalize* dalam pembelajaran dapat memberikan tantangan sekaligus memberikan kesempatan untuk memperkuat daya ingat peserta didik. Guru dapat menyusun serangkaian pertanyaan yang mencakup berbagai materi pelajaran, yang memungkinkan siswa untuk memperdalam pemahaman mereka. *Quizalize* dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di kelas tatap muka maupun dalam pembelajaran jarak jauh. *Quizalize* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai mode permainan, yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kolaborasi. Selain itu, fitur kompetisi dapat mendorong siswa untuk berusaha mencapai hasil terbaik. *Quizalize* juga memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang tantangan dan aktivitas baru. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kurikulum, guru dapat mendorong perubahan dalam proses pembelajaran, yang begitu penting untuk mendukung membekali siswa untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh (Anik Sugiani, 2023) Penerapan *Game Based Learning* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen yang menerapkan GBL mencapai 78,35, menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 70,62. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan GBL memperoleh rata-rata nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, model pembelajaran ini juga mendorong minat belajar yang berdampak langsung terhadap pemahaman konsep. Dengan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, GBL membantu siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Lebih lanjut penelitian lain yang dilakukan oleh (Putri et al., 2024) hasil penelitian mengungkapkan bahwa model pembelajaran *game based learning* bisa meningkatkan keterlibatan murid pada aktivitas juga penambahan hasil belajar.. Pengumpulan data mengenai aktivitas belajar siswa dilakukan melalui penyebaran angket sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari dua kelompok kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *game based learning* mengalami peningkatan dari 71% hingga 85%. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran ekspositori hanya menunjukkan kenaikan yang relatif kecil, yaitu dari 72% hingga 73%. Sedangkan informasi hasil belajar yang didapat murid dari implementasi model *game based learning* menunjukkan pengaruh positif yang

lebih besar dibanding penerapan pembelajaran dengan model ekspositori. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan rata-rata yang dihasilkan kelas eksperimen yakni 86,16 lebih unggul dari pada kelas kontrol dengan rata-rata 79,28. Penelitian lain yang dilakukan oleh (N. C. Wulandari et al., 2025) hasil penelitian mengungkapkan sebagaimana model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* menggunakan platform gamifikasi berupa *Quizalize* memiliki adanya perbedaan yang signifikan dalam tiga aspek hasil belajar khususnya aspek kognitif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Pada aspek kognitif, ditemukan perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal (*pretest*) dan hasil belajar siswa (*posttest*) sebagaimana ditunjukkan dalam perhitungan *effect size*, yang berpengaruh sangat besar yaitu 1,151. Dengan ini, model *Teams Games Tournament* berbasis *Quizalize* meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa, serta bernalar kritis.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dipaparkan diatas, peneliti menyimpulkan bila pengaplikasian model pembelajaran *game based learning* bisa memengaruhi hasil belajar murid. Melalui penggunaan media berbantuan *Quizalize*, diharapkan peserta didik bisa menerima secara lebih baik juga menerapkan bahan ajar. Di penelitian ini diharapkan terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Game Based Learning* dengan berbantuan *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kamal.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Quizalize* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kamal”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan dalam suatu permasalahan pada studi berdasarkan latar belakang diatas adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kamal?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kamal?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* pada materi algoritma dan pemrograman?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari studi, merujuk pada latar belakang, berikut ini ialah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kamal.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kamal.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* pada materi algoritma dan pemrograman.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini, berdasarkan tujuan penelitian diatas adalah berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Bisa digunakan sebagai bahan referensi dalam penelitian berikutnya, dengan harapan untuk memperdalam dan memperkuat teori yang ada mengenai pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa pada materi algoritma dan pemrograman di Kelas X SMA Negeri 1 Kamal.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Dapat berdampak dalam memberikan pemahaman yang lebih baik dan dapat dipakai sebagai bahan acuan dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizalize* terhadap hasil belajar siswa pada materi algoritma dan pemrograman.

2. Bagi siswa

Bisa menambah hasil belajar mereka, serta membantu murid untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih mudah dalam menguasai konsep-konsep yang sulit.

3. Bagi sekolah

Bisa menambah eektivitas pembelajaran juga hasil belajar siswa yang optimal di materi algoritma dan pemrograman.

1.5 Batasan Penelitian

Dengan adanya batasan pada penelitian, tentu tujuannya supaya eksperimen ini lebih terarah. Dan perlu ditentukan batasan di studi ini diantaranya sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ialah murid kelas X SMA Negeri 1 Kamal yang sedang mempelajari materi algoritma dan pemrograman
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *game based learning*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa.
3. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara (interview), kuesioner (angket), dan pengamatan (observasi).
4. Penelitian dilakukan dalam waktu tertentu, yaitu selama dua semester pelajaran.
5. Penelitian ini dilakukan di satu sekolah yaitu SMA Negeri 1 Kamal.

1.6 Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Model Pembelajaran *game based learning* ialah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan dengan sarana untuk mengajarkan materi agar pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

2. *Quizalize*

Quizalize merupakan *platform* pendidikan gamifikasi yang memungkinkan guru menyelenggarakan permainan bergaya kuis yang diikuti siswa melalui perangkat mereka sendiri.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis perangkat atau bahan yang diterapkan pada kegiatan belajar guna melancarkan murid agar mengetahui juga mendalami isi yang akan diajarkan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kompetensi atau *skill* yang didapat murid sesudah aktivitas pembelajaran dilaksanakan. Penelitian ini menekankan pada hasil belajar dalam ranah kognitif, berdasarkan materi yang telah dipelajari.

5. Algoritma dan Pemrograman

Algoritma dan pemrograman merupakan dasar dari sebuah program di dalam komputer untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menerapkan langkah-langkah logis dan sistematis. Materi ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran mata pelajaran Informatika.