

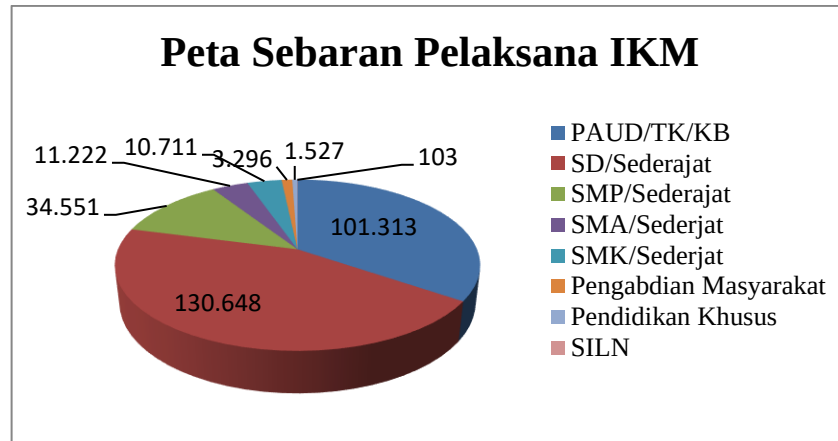
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka adalah desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan tekanan untuk menunjukkan minat dan bakatnya (Rahayu *et al.*, 2022). Merdeka belajar adalah salah satu terobosan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim yang bertujuan untuk mengembalikan otoritas pengelolaan pendidikan kepala sekolah dan pemerintah daerah. Esensi dari merdeka belajar adalah kebebasan berpikir untuk guru dan siswa sehingga dapat mengeksplorasi pengetahuan dari lingkungannya. Sebagai mana kita ketahui bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mencetak generasi cerdas dan memiliki karakter yang berbudi. Selain itu pendidikan diharapkan mampu melahirkan hal-hal inovatif, kreatif serta dapat mencetak generasi yang mampu membawa perubahan kearah yang lebih baik. Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut menteri pendidikan dan kebudayaan Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran nomor 1 tahun 2020 tentang kebijakan merdeka belajar yang ditandatangani langsung oleh sekretaris Jendral Ainun Na'im, sudah selayaknya setiap tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, dan SMA menerapkan kurikulum merdeka belajar di seluruh wilayah Indonesia.

Menurut Data Peta Sebaran Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi tahun 2023 ada 293.371 sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. 1 Peta Sebaran Pelaksana IKM

Gambar 1.1 merupakan peta sebaran pelaksana IKM di Indonesia. Menurut data Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur ada 1.047 sekolah SMA yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum merdeka di Bangkalan adalah SMAN 1 Bangkalan. SMAN 1 Bangkalan sudah memasuki tahun ke-2 menggunakan kurikulum merdeka. Salah satu program dari kurikulum merdeka yang diterapkan adalah adanya materi pembelajaran informatika di kelas X dan kelas XI. Dalam kurikulum ini menerapkan sistem *student center* yang artinya pembelajaran berpusat pada siswa. Guru diberi kebebasan untuk melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan siswa diberi kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif.

Inovasi pembelajaran merupakan keterbaruan dari sistem pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih baik untuk memecahkan masalah pendidikan. Salah satu dari inovasi pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang dijadikan pedoman oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mencakup strategi, teknik, metode, media serta alat penilaian pembelajaran (Farias *et al.*,

2009:16). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Tujuan adanya model pembelajaran menjadikan suasana kelas lebih nyaman agar siswa menjadi lebih aktif sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai serta untuk melihat adanya peningkatan hasil belajarnya (Nyoman & Widiastri, 2020).

Mata pelajaran informatika adalah bidang studi yang mempelajari pengembangan dan penerapan teknologi informasi, sistem komputer, dan perangkat lunak. Dalam mata pelajaran ini SMAN 1 Bangkalan lebih banyak melakukan pembelajaran di kelas dikarenakan 80% teori dan 20% praktik. Jika ada materi yang mengharuskan praktik masih bisa dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan *handphone* sebagai medianya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal tentunya guru sangat berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan hasil belajar siswa meningkat. Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu penyampaian materi dapat diselaraskan, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbantuan TIK adalah salah satu implementasi dari perkembangan teknologi saat ini. Manfaat dari media berbantuan TIK dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XE-8 SMAN 1 Bangkalan pada mata pelajaran informatika yang dilaksanakan pada tanggal 21 September 2023 dapat diketahui bahwa model pembelajaran masih

menggunakan pembelajaran konvensional. Akan tetapi, model pembelajaran tersebut masih belum efektif dikarenakan siswa merasa jenuh dan juga belum memahami materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Siswa yang merasa jenuh mengakibatkan minat belajarnya rendah sehingga memengaruhi nilai belajarnya. Hal ini diperkuat dengan data nilai hasil penilaian harian siswa yang diperoleh peneliti pada lampiran sembilan, menunjukkan nilai yang didapat belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu kelemahan dari model pembelajaran konvensional, yaitu model ini bergantung pada kemampuan siswa untuk mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Pendekatan ini seringkali kurang memperhatikan aspek interaktif dan partisipatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Akibatnya, siswa mungkin merasa kurang termotivasi dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan siswa dalam memahami makna pembelajaran yang diikuti, sedangkan faktor eksternal mencakup kualitas proses pembelajaran yang diterapkan (Putri & Jayantika, 2023). Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diperoleh melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut (Dakhi, 2020). Minat belajar yang tinggi juga dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan mencari tambahan informasi di luar jam pelajaran. Dengan demikian, minat belajar berperan penting dalam menentukan

keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian akademik siswa (Maylitha *et al.*, 2023).

Maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran lain yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Peneliti mengusulkan model pembelajaran berbasis *game* untuk diterapkan di kelas X SMAN 1 Bangkalan sebagai upaya meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Alasannya karena melalui model pembelajaran berbasis *game* dapat menyediakan pengalaman pembelajaran praktis yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Seringkali, permainan dapat memotivasi siswa dengan menawarkan tantangan, hadiah, dan pengakuan atas prestasi. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mencapai tujuan permainan mereka sendiri. *Game based learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna (dosen) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Winatha & Setiawan, 2020).

Penggunaan model pembelajaran berbasis *game* telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan minat siswa di berbagai konteks pendidikan. Konsep ini merupakan respons terhadap tantangan untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan berorientasi pada pencapaian konkret. Secara konseptual, *game-based learning* mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran (Sadiyah *et al.*, 2023). Di dalam kelas, hal ini mencakup penggunaan permainan digital seperti simulasi,

kuis interaktif, atau platform seperti *Wordwall*, yang dirancang untuk merangsang partisipasi aktif dan eksplorasi materi pelajaran. Dengan memanfaatkan minat alami siswa terhadap permainan, pendekatan ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep, karena siswa belajar secara langsung melalui pengalaman praktis dan eksperimen dalam lingkungan yang mendukung untuk mencoba dan belajar dari kesalahan. Selain itu, pendekatan ini juga mempromosikan pengembangan keterampilan kolaborasi, kritis, dan pemecahan masalah, yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata. Pranoto (2020) menyoroti bahwa pendekatan ini bukan sekadar tentang memasukkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, tetapi juga mengenai desain yang teliti untuk memastikan kesesuaian dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran berbasis *game* tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademis siswa, tetapi juga untuk merangsang minat mereka terhadap proses belajar, membentuk fondasi yang kokoh untuk pembelajaran sepanjang hidup.

Wordwall adalah media digital untuk evaluasi yang mudah digunakan oleh guru dan siswa. Platform ini juga menarik minat dan motivasi siswa berkat tampilannya yang interaktif, sehingga menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran (Rosmana *et al.*, 2023). Platform ini menyediakan

berbagai permainan interaktif yang dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep dan materi pelajaran secara menyenangkan dan efektif. Dengan fitur-fitur seperti *quiz*, *puzzle*, dan aktivitas kolaboratif lainnya, *Wordwall* memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan terlibat bagi siswa mereka. Salah satu keunggulan utama *Wordwall* adalah kemampuannya untuk mempersonalisasi pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan permainan dan aktivitas sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar dengan gaya mereka sendiri, yang dapat mencakup visual, auditif, atau kinestetik. Selain itu, *Wordwall* mempromosikan pembelajaran kolaboratif dengan memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim atau berkompetisi secara sehat dalam permainan. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama yang penting dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks *game based learning*, tetapi juga membuka pintu untuk eksplorasi kreatif dan pembelajaran yang berkelanjutan di kelas.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sadiyah *et al.*, 2023, Hasil penelitian mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen mencapai rata-rata *posttest* sebesar 71,4, sementara di kelas kontrol rata-rata *posttest* adalah 63,63. Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* yang menggunakan *wordwall* berpengaruh positif

terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi ekosistem. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fadila *et al.*, 2022 hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan menggunakan *wordwall* memiliki pengaruh yang 0,11 lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Surabaya, dengan nilai signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$. Penelitian yang dilakukan Puspitasari *et al.*, 2023, penelitian mengenai penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbantuan *game based learning* menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dari penggunaan *Kahoot* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat korelasi antara minat belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kimia di SMAN 1 Plampang.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas penulis akan melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan dengan judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Berpikir Komputasional Kelas X”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun latar belakang penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil dan minat belajar siswa pada materi berpikir komputasional kelas X SMAN 1 Bangkalan?

2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi berpikir komputasional kelas X SMAN 1 Bangkalan?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi berpikir komputasional kelas X SMAN 1 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil dan minat belajar siswa pada materi berpikir komputasional kelas X SMAN 1 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi berpikir komputasional kelas X SMAN 1 Bangkalan.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi berpikir komputasional kelas X SMAN 1 Bangkalan

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat bermanfaat bagi semua orang.

Adapun manfaatnya adalah:

1. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah serta bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kinerja guru.

2. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk dijadikan sebagai bahan acuan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil dan minat belajar siswa.

3. Bagi siswa

- a. Memudahkan siswa dalam memahami materi berpikir komputasional.
- b. Membuat siswa lebih aktif dalam materi berpikir komputasional.
- c. Meningkatkan hasil dan minat belajar siswa terutama dalam materi berpikir komputasional.

4. Bagi peneliti

- a. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil dan minat belajar siswa pada materi berpikir komputasional kelas X SMAN 1 Bangkalan
- b. Untuk menambah wawasan dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* pada materi berpikir komputasional.

E. Batasan Penelitian

Peneliti membatasi penelitian ini guna meminimalisir kesalahpahaman dan mengefisienkan waktu mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Adapun fokus penelitian tersebut meliputi :

1. Mata Pelajaran : Informatika
2. Elemen : Berpikir komputasional
3. Capaian Pembelajaran:

Menerapkan strategi algoritmik standar pada kehidupan sehari-hari maupun implementasinya dalam sistem komputer, untuk menghasilkan beberapa solusi persoalan dengan data diskrit bervolume besar
4. Kelas : X SMAN 1 Bangkalan
5. Hasil Belajar : Hasil belajar ranah kognitif
6. Minat Belajar :Minat belajar siswa terhadap materi berpikir komputasional

F. Definisi Istilah

1. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dicetuskan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Nadiem Makarim dengan pembelajaran yang berpusat *student center*.
2. Model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan atau *game* untuk meningkatkan proses pembelajaran.
3. *Wordwall* merupakan salah satu game interaktif .yang dapat dijadikan pilihan oleh guru untuk menguji kecerdasan peserta didiknya. *Game* yang dibuat dapat dimainkan secara offline dengan fasilitas *printable* yang disediakan.
4. Media pembelajaran merupakan segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan oleh guru dengan tujuan meningkatkan

pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.

5. Hasil belajar merupakan prestasi yang telah dicapai peserta didik setelah menyelesaikan sejumlah materi pembelajaran.
6. Minat belajar adalah kesungguhan dalam belajar, termasuk dalam membuat rencana belajar dan berinisiatif dengan sungguh-sungguh. Minat diri mendorong sikap belajar, yang berbeda dari motivasi, yang berperan dalam mendorong pengetahuan.
7. Berpikir komputasional merupakan proses kognitif atau pemikiran yang melibatkan penalaran logis dimana masalah dipecahkan, artefak, prosedur, dan sistem lebih dipahami.