

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga Indonesia. Pemerintah sebagai instrumen penyelenggara pendidikan nasional wajib memenuhi hak setiap warga negara Indonesia. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, lebih dari itu pendidikan juga sebagai media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter yang berguna memajukan peradaban bangsa yang bermartabat.

Menurut Undang-Undang No.103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pasal 1 ayat 1 dikatakan bahwa: Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar suatu lingkungan belajar.

Pasal tersebut yang mengatur seluruh penyelenggaraan pendidikan baik di tingkatan kebijakan, manajemen, pelaksana atau guru yang merujuk pada fungsi dan tujuan pada pasal tersebut. Selain itu, pasal tersebut mempertegas akan orientasi pendidikan Indonesia tidak hanya mengarah kepada upaya mengembangkan manusia yang hanya cerdas secara intelektual saja. Namun menjadi manusia utuh yang mencakup keterampilan tanpa menghilangkan aspek kepribadiannya.

Selama mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah mengatur kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan di lapangan yang mencakup perangkat dan media pembelajaran yang berisi gagasan-gagasan pendidikan, yang dirancang dan dipersiapkan secara matang juga fleksibel yang sesuai dengan perubahan serta perkembangan zaman dan teknologi, sehingga menjadi suatu konsep yang tepat untuk digunakan dalam proses pendidikan.

Pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dihindari keberadaannya, perkembangan teknologi tentunya dapat memberikan dampak positif jika benar dalam pemanfaatan dan penggunaannya. Dengan adanya kemajuan dalam teknologi informasi mempunyai tujuan, tujuannya adalah dalam melakukan pekerjaan maka akan meningkatkan efektifitas dan efesien, dapat memecahkan masalah, dan menimbulkan kreativitas (Rina Insani Setyowati, 2021).

Teknologi saat ini mendorong perubahan dalam segala bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan dalam ruang lingkup sempit merujuk pada proses pembelajaran di kelas yang diselenggarakan oleh pendidik. Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang harus diintegrasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pendidik harus mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi (Wakina Bangol, 2022).

Kegiatan pembelajaran, yang memiliki peranan sangat penting untuk menarik perhatian siswa lebih bersemangat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru adalah media pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan melalui usaha sadar secara sistematis dan mengarah pada perubahan yang positif. Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar selain penerapan model yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah proses kegiatan belajar mengajar yang bisa mengubah tingkah laku siswa yang mencakup motivasi, konsentrasi, serta reaksi (Wakina Bangol, 2022).

Motivasi bisa muncul jika siswa memiliki usaha dan kemauan untuk memperbaiki diri dan belajar lebih baik. Konsentrasi dipusatkan pada perhatian terhadap hasil belajar yang dicapai. Pada aktivitas belajar, konsentrasi sangat dibutuhkan sebab apabila siswa tidak mampu berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran dapat berpengaruh pada hasil belajar yang tidak akan maksimal. Oleh karena itu, konsentrasi mampu mempengaruhi aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar itu sendiri. Reaksi pada kegiatan belajar mengajar memerlukan unsur fisik maupun mental. Dengan kehadiran siswa, proses pembelajaran menjadi hidup. Siswa tidak hanya duduk, diam, mendengarkan, atau hanya menjadi obyek dalam pembelajaran, melainkan menjadi subyek dalam pembelajaran.

Penggunaan media pada pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, peserta didik lebih mudah faham, terjadi pembelajaran yang menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik serta didukung pula dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara praktis dan teoritis.

Media *baamboozle* merupakan permainan edukasi berbasis *web* yang dapat digunakan secara berkelompok dengan kuis sebagai permainannya. Media *baamboozle* yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar untuk pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik ke siswa. Fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu melihat hasil belajar dari penggunaan media *baamboozle* berbasis *game base learning* sebagai media pembelajaran. Salah satu masalah dalam dunia pendidikan yang paling mendasar adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses belajar sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu penyelenggaraan

pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai dengan maksimal (Syarief, 2021).

Media *baamboozle* memiliki beberapa manfaat, antara lain: Peningkatan pengetahuan, keterlibatan interaktif, pengembangan keterampilan kognitif, kolaborasi tim, fleksibel, dan penggunaan sumber daya berkelanjutan. Kelebihan *website baamboozle* antara lain praktis, bisa digunakan walaupun tidak membuat akun, penggunaan fleksibel karena bisa digunakan untuk *offline* dan *online*. Media *baamboozle* merupakan *game* edukasi berbasis *web* yang menyediakan *game* interaktif dan menarik. *Game* ini menggunakan permainan kuis sebagai permainannya. Kuis yang digunakan bisa dibuat sendiri secara manual atau kuis yang sudah dibuat oleh anggota lain. Tentunya kuis yang akan dipakai dalam *game* adalah kuis yang telah dibuat oleh pendidik.

Hal yang menarik dari media *baamboozle* ini merupakan kuis yang dijawab secara berkelompok. Sehingga adanya tanggungjawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kuis yang telah selesai diinput di media *baamboozle* akan muncul dalam papan kuis permainan dimana setiap kuis ada nomor masing-masing. Setiap kelompok akan menyebutkan nomor kuis yang akan dijawab. Kelebihan dalam permainan ini, siswa akan berlomba-lomba menjadi pemenang sehingga pembelajaran akan lebih interaktif. Namun kelemahannya, papan kuis hanya bisa dikendalikan oleh pendidik.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman sekaligus untuk meningkatkan gairah belajar siswa maka seorang pendidik harus lebih cermat memilih antara kedua teknologi terbaru yaitu teknologi komputer atau teknologi gabungan. Selain itu sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut sudah sepantasnya seorang pendidik mampu menguasai penggunaan

teknologi media tersebut agar tersampaikan dengan baik pada siswa. Sarana pembelajaran seperti media *baamboozle* berbasis *game based learning* sangat diperlukan untuk mata pelajaran PPKN pada materi Peta Pemikiran Bangsa Tentang Pancasila agar tidak monoton dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Kristen Harapan Rantepao Kabupaten Toraja Utara pada bulan Maret –Mei 2024 diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa di SMK Kristen Harapan Rantepao masih rendah. Terdapat informasi bahwa masih ada guru yang belum menggunakan media dalam melakukan proses pembelajaran.

Sebagian besar guru melaksanakan kegiatan pembelajaran secara monoton dan menjenuhkan. Selain itu proses pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 yang ditentukan oleh sekolah.

Media *baamboozle* sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, karena media *baamboozle* ini dapat membuat berbagai macam kuis yang berisi gambar-gambar kreatif sebagai penunjang pembelajaran. Melalui media *baamboozle* ini pendidik dapat menyampaikan materi melalui kuis-kuis yang telah disediakan dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif di dalam kelas.

Sebagaimana dijelaskan salah satu media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dimaksud adalah media *baamboozle*. Melalui media *baamboozle* ini siswa dapat melakukan motivasi yang menyenangkan dalam kelompok sehingga selain pemahaman konsep, siswa dapat menghibur diri dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media *baamboozle* sebagai media pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan hasil belajar

siswa. Media yang digunakan guru dalam mengajar sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami suatu konsep pokok bahasan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian terkait judul Pengaruh Media *Baamboozle* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Di SMK Kristen Harapan Rantepao.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: Apakah Ada Pengaruh Media *Baamboozle* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Di SMK Kristen Harapan Rantepao?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: Untuk menguraikan apakah ada Pengaruh Media *Baamboozle* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Di SMK Kristen Harapan Rantepao.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang pengaruh media *baamboozle* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar di SMK Kristen Harapan Rantepao.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat membantu menentukan seberapa efektif media *baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi Guru, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi siswa mereka.

- c. Bagi siswa, dapat menunjukkan bahwa penggunaan media *baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena pendekatan yang interaktif dan menyenangkan yang ditawarkan oleh permainan.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan acuan dan referensi untuk melakukan penelitian yang relevan.