BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Teknologi di dunia pendidikan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar, baik dalam lingkungan formal maupun informal. Perkembangan teknologi ini membawa banyak dampak positif terhadap kehidupan manusia sehingga segala sesuatu menjadi lebih mudah, cepat dan praktis. Integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan hasil akademik mereka. Kemajuan teknologi ini juga memungkinkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game (Hakim, 2024).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar di era digital. Kemampuan pendidik dalam menguasai teknologi menjadi faktor penentu dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi tidak hanya mendukung pembelajaran berbasis kolaboratif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam. Teknologi memungkinkan penggunaan berbagai metode inovatif, seperti pembelajaran berbasis game, simulasi, dan multimedia interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil akademik peserta didik. Lebih jauh, integrasi teknologi dalam pendidikan juga

berperan dalam pengembangan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan pada abad ini. Sejalan dengan perkembangan zaman dan tuntutan global, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan guna menciptakan generasi yang lebih adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Septyana dkk., 2024).

Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan:

> "Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya dalam proses belajar yang lebih fleksibel dan menarik, termasuk penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Implementasi media pembelajaran berbasis *game* interaktif seperti *gimkit* memiliki landasan hukum yang kuat untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Teknologi ini memungkinkan akses kesumber belajar yang lebih luas, memperkaya pengalaman dalam pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Jofi Ardiansa dkk., 2023).

Media pembelajaran interaktif telah menjadi bagian integral dalam pendidikan yang modern, mengingat perannya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah sering kali membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam

belajar. Penggunaan *gimkit* sebagai media pembelajaran berbasis *game* dalam pendidikan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan serta hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* tidak hanya menghibur tetapi juga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Siti Badriah, 2025).

Pemanfaatan teknologi seperti *gimkit* tidak hanya mendukung personalisasi pembelajaran, tetapi juga memungkinkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi melalui berbagai format konten yang memperkuat pemahaman konsep secara menyeluruh. Media Pembelajaran ini memungkinkan pengalaman belajar menjadi menarik melalui respons waktu nyata, tantangan berbentuk permainan, dan umpan balik langsung, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan teknologi ini juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyusun pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan beragam gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini (Redhana, 2024).

Gimkit merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan unsur kuis dengan sistem *reward*. *Gimkit* dirancang untuk membangun keterlibatan aktif siswa melalui tantangan, kompetisi, serta umpan balik langsung yang diberikan selama permainan berlangsung. Keunggulan utama dari *gimkit* terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa secara individual, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan melalui mekanisme permainan yang kompetitif dan interaktif (Nitte dkk., 2025).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *gimkit* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan efektif. Media ini tidak hanya mendorong keterlibatan aktif peserta didik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar melalui interaksi digital, tantangan berbasis permainan, dan umpan balik langsung, sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Pencapaian hasil belajar siswa di sekolah terkadang masih tergolong rendah. Tercapainya hasil belajar yang memenuhi standar ketuntasan minimal sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Namun, sebagian besar sekolah masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang masih kurang efektif dalam menarik minat siswa serta meningkatkan partisipasi mereka selama proses belajar berlangsung. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan penerapannya dalam kehidupan nyata, serta kurangnya keberanian untuk berinteraksi dengan guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan hanya menerima proses belajar tanpa memahami makna dari materi yang dipelajari (Siska dkk., 2020).

Mata pelajaran TIK merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan dasar literasi digital, penguasaan perangkat teknologi, dan keterampilan komunikasi di era digital. Pembelajaran TIK mencakup

berbagai materi seperti pengenalan perangkat keras dan lunak, internet dan keamanannya, pengolahan data, serta penerapan aplikasi digital untuk menunjang pembelajaran lintas disiplin. Pemahaman materi TIK tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menuntut keterampilan praktis dalam mengoperasikan teknologi secara etis dan bertanggung jawab. Efektivitas pembelajaran TIK sangat bergantung pada strategi penyampaian materi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta pemanfaatan media pembelajaran digital yang relevan dan interaktif (Hobir, 2024).

SMP Negeri 1 Sangalla' merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama negeri yang terletak di Jl. Korpri No. 20, Tongko Sarapung, Kecamatan Sangalla', Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1982 dan hingga kini tetap aktif menyelenggarakan pendidikan formal bagi siswa-siswi tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Saat ini, UPT SMP Negeri 1 Sangalla' masih menerapkan Kurikulum 2013, sebagai bagian dari upaya pemerintah dalam membangun kompetensi siswa secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

SMPN 1 Sangalla' dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki beberapa karakteristik yang mendukung penelitian ini. Pertama, sekolah ini memiliki tingkat literasi digital yang cukup baik, yang memungkinkan implementasi teknologi pembelajaran berbasis game. Kedua, meskipun telah mengadopsi beberapa teknologi pembelajaran digital, sekolah ini belum sepenuhnya mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *game* seperti *gimkit*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan menggunakan wawancara bebas bersama Ibu Elis Bara'padang, S.kom., pada tanggal 11 April

2025, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di SMPN 1 Sangalla' telah mulai memanfaatkan media digital dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Namun, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang bersifat partisipatif seperti *gimkit* masih belum banyak diterapkan, khususnya dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Saat ini, pembelajaran TIK telah dilaksanakan di laboratorium komputer, namun proses pembelajarannya masih monoton atau didominasi oleh kegiatan seperti penyampaian materi secara lisan oleh guru dan pemberian tugas yang bersumber dari buku teks, sehingga kegiatan belajar di dalamnya masih belum berfariasi serta belum sepenuhnya interaktif atau didukung oleh media pembelajaran digital yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pembelajaran TIK yang efektif semestinya memberikan ruang eksplorasi dan interaktivitas agar siswa dapat memahami konsep-konsep teknologi yang labih relevan dengan situasi nyata. Namun, terkadang guru masih mengalami keterbatasan dalam menyediakan media belajar yang inovatif dan dan relevan dengan karakteristik materi TIK yang terus mengalami perkembangan serta menuntut respons pembelajaran yang adaptif.

Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi tantangan tersendiri di SMPN 1 Sangalla'. Guru sering kali kesulitan menyampaikan seluruh materi secara lengkap dan menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi TIK, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi pembelajaran yang mampu menyederhanakan

penyampaian materi, meningkatkan efektivitas waktu, serta mendorong partisipasi aktif siswa.

Salah satu alternatif yang potensial untuk menjawab tantangan ini adalah penggunaan media pembelajaran seperti *gimkit*. *Gimkit* merupakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dalam suasana yang kompetitif dan menyenangkan. Fitur-fitur yang mendukung keterlibatan aktif, penguatan materi, dan umpan balik langsung, *gimkit* dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep TIK (Amelia, 2024).

Gimkit dapat dimanfaatkan sebagai sarana umpan balik yang efektif melalui pemberian kuis interaktif pada saat proses pembelajaran TIK sedang berlangsung. Hal ini memungkinkan untuk dapat memantau perkembangan belajar siswa secara langsung dan mengidentifikasi kesalahan umum yang dilakukan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan responsif.

Berdasarkan latar belakang permasalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“ Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 1 Sangalla’ ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah:

"Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *Gimkit* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMPN 1 Sangalla’?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gimkit* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 1 Sangalla. Penelitian ini dirancang untuk memberikan kontribusi akademik dan praktis dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan *game-based learning* di tingkat sekolah menengah pertama.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pada kajian penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis game (*game-based learning*), terutama dalam konteks penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi dan rujukan bagi pengembangan teori atau konsep media pembelajaran berbasis digital lainnya, sekaligus memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan praktis dalam mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *Gimkit* dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.
b. Manfaat bagi siswa, penelitian ini memberikan manfaat berupa pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan kompetitif. Dengan suasana belajar yang tidak monoton, siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, lebih kreatif dalam memahami materi, dan lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.
c. Bagi sekolah, khususnya SMPN 1 Sangalla, penelitian ini dapat memberikan masukan dan rekomendasi strategis dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi digital. Hasil penelitian ini juga menjadi pijakan dalam memperkuat komitmen sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran TIK melalui penerapan media pembelajaran inovatif.
d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting dalam pengembangan kajian ilmiah terkait penggunaan media digital dalam pendidikan. Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan studi lanjutan baik dalam mata pelajaran lain, pada tingkat pendidikan yang berbeda, maupun dalam konteks pembelajaran yang lebih luas di era digital.