

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2010). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan kecakapan hidup, minat dan kepribadian seseorang. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan hasil siswa dan bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka. Pendidikan juga memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mendidik siswa. Pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk dengan pengaruhnya meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moral dari segala perbuatannya, orang dewasa itu adalah orang tua si anak atau orang tua yang atas dasar tugas dan kedudukannya mempunyai kewajiban untuk mendidik misalnya guru sekolah, pendeta atau kiai dalam lingkungan keagamaan, kepala-kepala asrama dan sebagainya (Porbakawatja, 1982).

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan negara, peningkatan mutu pendidikan sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional harus selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan di tingkat lokal, nasional, dan global (Mulyasa, 2006).

Terdapat banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan. Menurut Abdullah & Kalhoro (2022) faktor-faktor tersebut yakni penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai, evaluasi pembelajaran yang kurang efektif, lingkungan belajar yang kurang menyenangkan, dan lain sebagainya. Kualitas pendidikan sangat tergantung pada kualitas tenaga pengajar, kurikulum, dan sistem evaluasi pembelajaran. Maka, salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan adalah kegagalan guru dalam

menggali potensi siswa. Karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, siswa mudah bosan dengan pelajaran yang diberikannya.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, guru harus mampu mempersiapkan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien sebagai penanggung jawab proses belajar mengajar. Meningkatkan sifat pengajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan. Guru harus memahami model pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada mata pelajaran serta mampu menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Dengan demikian, salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam manajemen pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran merupakan metode penyampaian informasi yang berbeda bagi seorang guru dengan tujuan untuk mempermudah dalam mengajarkan materi pelajaran di kelas (Tahira et al., 2016).

Guna membuat model pembelajaran menarik bagi siswa sehingga siswa siap menerimanya, guru didorong untuk menjadi lebih orisinal dan kreatif. Hal ini selaras dengan pendapat (Kurniawati, 2022) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru atau pendidik perlu menerapkan pembelajaran berbasis model serta metode yang kreatif dan inovatif guna menarik perhatian siswa yang kemudian dapat mencapai hasil pembelajaran sesuai harapan. Penggunaan model permainan, khususnya penerapan *Game Based Learning*, dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Masalah lain mengenai materi untuk mitigasi bencana alam adalah menemukan siswa yang kurang konsentrasi saat belajar. Kurangnya konsentrasi tersebut disebabkan karena siswa berbicara sendiri dengan temannya, pembelajaran yang monoton dan tidak menarik, membuat siswa bosan dan terganggu oleh *handphone*. Kondisi ini tidak boleh dibiarkan secara terus menerus tanpa pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan kondisi tersebut menurunkan konsentrasi siswa, yang berdampak pada hasil belajar.

Jika guru ingin siswa lebih fokus pada pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu mengubah model pembelajaran, dan model pembelajaran juga akan sangat populer di kalangan siswa. Menurut Indarta et al., (2022) guru harus dapat inovatif dengan memperkaya dan memperbaharui ilmu maupun keterampilan untuk dapat menyuguhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yang sudah berbasis teknologi.

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan karena sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia pendidikan. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan cara yang tepat agar pembelajaran lebih maju, efisien dan efektif. *Game* merupakan suatu model yang dapat membantu siswa memahami suatu materi yang diberikan, dan siswa dapat lebih fokus dan termotivasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Hou (2023) bahwa pembelajaran berbasis *game* menekankan pada desain permainan edukatif yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *game* untuk pembelajaran juga memainkan peran yang lebih spesifik dalam membangun kepercayaan diri siswa dan dapat menjembatani kesenjangan antara siswa yang lebih cepat dan yang lebih lambat.

Game Based Learning dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk menjadi lebih inovatif dengan membuat pengalaman belajar menjadi menyenangkan dan merangsang semangat belajar siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Aguilar-Cruz et al., (2023) bahwasanya melalui *game* atau permainan yang serius, pembelajaran dapat berlangsung di lingkungan yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh siswa. Melalui penggunaan model pembelajaran yang menarik yakni *Game Based Learning*, siswa akan melaksanakan proses belajar dengan senang, maka ketercapaian tujuan pembelajaran pun akan meningkat.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas XI IPS”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *game based learning* pada peningkatan hasil belajar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannya model pembelajaran *game based learning*?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan model pembelajaran konvensional?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan maka pembatasan masalah penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran geografi dengan materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Jakarta.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana perbedaan hasil belajar antara penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan model pembelajaran konvensional pada materi mitigasi bencana alam di kelas XI IPS SMAN 1 Jakarta?

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yang di antaranya sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan ilmiah tentang dunia pendidikan, terutama mengenai Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas XI IPS.

1.5.2. Manfaat Praktis

- A. Bagi peneliti, memperoleh informasi baru tentang sistem pendidikan dan penerapan langsung dari apa yang telah dipelajari yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* dan dapat ditindaklanjuti oleh peneliti lain.
- B. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu jalan keluar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa bersemangat dan memiliki gairah belajar yang tinggi dengan menggunakan model pembelajaran yang baru.
- C. Bagi sekolah, bagi sekolah yang telah diteliti, penelitian ini dapat memberikan informasi yang akan membantu meningkatkan mutu dan kualitas dalam proses pembelajaran geografi.