

BAB I

PENDAHULUAN

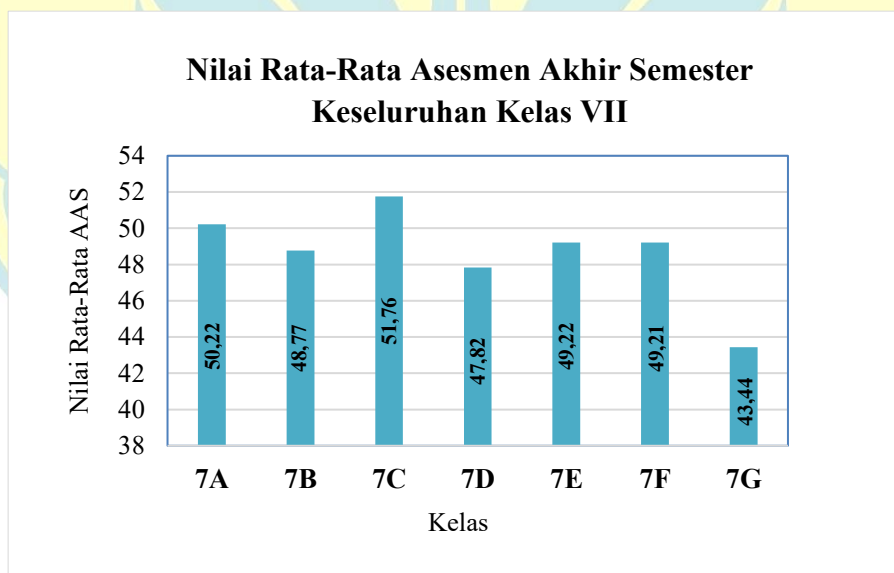
A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 menimbulkan adanya inovasi dalam sektor pendidikan, khususnya di Indonesia. Inovasi tersebut memberikan peluang dalam pengintegrasian teknologi pada proses pembelajaran. Inovasi teknologi pendidikan membentuk pembelajaran menjadi beberapa macam, seperti pembelajaran dalam jaringan (*daring*), pembelajaran adaptif, dan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*).

Inovasi menjadi syarat majunya lembaga pendidikan karena diperlukan inovasi pengembangan model pendidikan menggunakan teknologi untuk dapat mewujudkan negara yang berkembang pesat dan maju. Proses pembelajaran yang kurang inovatif dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik, maka diperlukan teknologi sebagai media yang efektif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Permasalahan utama pendidikan di Indonesia saat ini meliputi kualitas SDM dan pemerataan pendidikan. Kedua permasalahan tersebut timbul akibat faktor seperti kurang meratanya fasilitas penunjang inovasi teknologi pendidikan di beberapa wilayah. Inovasi ini mencakup aspek *soft skill* para pendidik dan peserta didik. *Soft skill* yang dimiliki peserta didik sebenarnya dapat diasah melalui penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

SMP Negeri 18 Jakarta merupakan sekolah penggerak yang berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan menyediakan fasilitas penunjang inovasi teknologi. Meskipun demikian, sekolah ini masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran IPS kelas VII. Berdasarkan pra penelitian melalui wawancara guru IPS kelas VII, model pembelajaran *discovery learning* yang ia terapkan belum mampu memotivasi peserta didik dalam belajar karena masih ditemukan nilai Asesmen Akhir Semester (AAS) yang di bawah KKM. Berikut ini merupakan data rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas VII berdasarkan nilai Asesmen Akhir Semester.



Gambar 1. 1 Nilai Rata-Rata Asesmen Akhir Semester Keseluruhan Kelas VII

Sumber: Laporan Hasil Asesmen Akhir Semester Kelas VII Guru IPS di SMP Negeri 18 Jakarta

Berdasarkan nilai rata-rata Asesmen Akhir Semester dari tiap kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa kelas VII-C memperoleh nilai

rata-rata paling tinggi sebesar 51,76 di antara seluruh kelas VII. Sedangkan untuk kelas yang memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 43,44 ditempati oleh kelas VII-G yang berada pada posisi paling bawah setelah urutan kelas VII-D (47,82). Dalam mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning*.

Model pembelajaran *game based learning* (GBL) sendiri adalah salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan model pembelajaran yang dibentuk agar peserta didik dapat belajar melalui pendekatan permainan. Model ini mempunyai beberapa kelebihan seperti dapat memotivasi peserta didik untuk melibatkan diri secara langsung dalam pembelajaran, memperkuat kognitif peserta didik, mengasah kemampuan literasi peserta didik, membentuk pribadi peserta didik yang lebih aktif, logis dan tertarik untuk terus belajar, memudahkan materi pembelajaran untuk dicerna dengan baik oleh peserta didik, melatih peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, serta mengoptimalkan proses belajar secara komprehensif.

Platform Educaplay dapat digunakan sebagai media dalam model pembelajaran *game based learning*. Educaplay sendiri adalah sebuah *platform game* edukatif yang dapat menciptakan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam proses pembelajaran, Educaplay layak digunakan sebagai motivasi belajar, alat evaluasi, penguatan materi, dan lain-lain. Juan Diego Polo membentuk 18 jenis permainan yang dapat dimainkan sebagai sarana edukatif

seperti membuat kuis pertanyaan, teka-teki silang, teka-teki mencari kata, dan sebagainya.

Pemanfaatan platform Educaplay sebagai media dalam model *game based learning* tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga keaktifan dan kreativitas mereka. Fitur-fitur *game* di Educaplay dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. Educaplay merupakan media yang dapat membangun kreativitas peserta didik. Educaplay hadir untuk membuat pembelajaran *game based learning* menjadi lebih variatif. Dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* juga membuat peserta didik maupun mahasiswa menjadi tidak jenuh saat proses pembelajaran sedang berlangsung di kelas. Hilangnya rasa jenuh tersebut juga dapat memengaruhi motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Dengan timbulnya motivasi untuk belajar, maka akan terjadi peningkatan pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil pra penelitian, SMP Negeri 18 Jakarta sendiri belum menerapkan model pembelajaran *game based learning* di kelas VII secara maksimal. Terkhusus pada mata pelajaran IPS, penerapan Educaplay sebagai media pembelajaran belum sempat dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan adanya tanggapan guru IPS terkait belum menerapkan model *game based learning* di kelas VII. Oleh sebab itu, penelitian ini akan menganalisis pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta. Latar belakang peserta didik kelas VII yang beragam menjadi alasan pemilihan lokasi penelitian, dengan harapan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif. Penelitian

lanjutan diperlukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran ini dan merancang model pembelajaran yang lebih variatif dan optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah inovasi dalam model pembelajaran, khususnya pemanfaatan teknologi, sudah diterapkan secara optimal di Indonesia, terutama pada jenjang SMP?
2. Apakah kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran menjadi masalah yang umum dihadapi dan berpotensi menyebabkan kejenuhan serta mempengaruhi hasil belajar peserta didik?
3. Apakah tenaga pendidik di Indonesia sudah dibekali dengan kemampuan yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara efektif?
4. Apakah *platform* Educaplay dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media pendukung dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*?
5. Apakah pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terfokus dan tidak keluar dari konteks pembahasan. Penelitian ini sendiri akan difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik dalam lingkup peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta. Sehingga hasil penelitian tidak memungkinkan untuk dapat digeneralisasikan pada kasus di sekolah lain yang peserta didik dan lingkungannya memiliki karakteristik yang berbeda. Penerapan model pembelajaran *game based learning* pun akan difokuskan hanya dengan menggunakan *platform* Educaplay sebagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah dan mendalam dalam meneliti efektivitas model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta?”.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya terkait model pembelajaran *game based learning*. Dan dapat melandasi teoritis secara kuat bagi pengembangan model pembelajaran inovatif serta menjadi bukti empiris mengenai efektivitas Educaplay sebagai media pendukung *game based learning*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan guru menjadi alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik serta panduan praktis dalam mengimplementasikan *game based learning* di kelas.

b) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi mereka untuk berpartisipasi dalam menghidupkan suasana pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan jika penelitian ini dapat menjadi masukan bagi SMP Negeri 18 Jakarta dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik serta menjadi contoh bagi sekolah lain yang ingin menerapkan model pembelajaran serupa.

d) Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan

Dapat menjadi data empiris untuk dipertimbangkan saat merumuskan kebijakan terkait pengembangan dan pengaplikasian model pembelajaran serupa.

