

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menghadapi dinamika dan kerumitan era globalisasi saat ini, sistem pendidikan nasional memikul tanggung jawab untuk mencetak generasi yang mandiri, adaptif, serta mampu membawa perubahan. Berbagai upaya peningkatan kualitas dan pemerataan akses pendidikan terus dilakukan, termasuk inisiatif untuk merespons capaian skor *Programme for International Student Assessment* (PISA) secara proaktif. Sebagai bentuk pengayaan, inovasi kegiatan belajar mengajar yang interaktif, bermakna, dan berbasis digital hadir sebagai opsi pendukung yang esensial untuk memacu antusiasme serta capaian akademis peserta didik (Kemendikdasmen, 2025)

Kegiatan belajar mengajar di SMAN 37 Jakarta pada praktiknya telah berjalan secara terstruktur melalui pendekatan konvensional. Mengingat Standar Kurikulum Merdeka menuntut proses edukasi yang adaptif dan berpusat pada peserta didik, pendekatan konvensional tersebut memiliki potensi yang sangat baik untuk semakin diperkaya melalui optimalisasi pemanfaatan teknologi pada mata pelajaran Geografi (Sobirin, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, penyediaan sarana edukasi digital dapat hadir sebagai instrumen pendamping yang sejalan dengan esensi Kurikulum Merdeka. Solusi yang dapat diterapkan untuk memperkaya variasi asesmen formatif yakni dengan merancang instrumen kuis interaktif berkonsep gamifikasi melalui penggunaan platform seperti Gimkit, Kahoot!, serta Quizizz.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, sejumlah penelitian menunjukkan pengaruh positif dari berbagai platform kuis interaktif berbasis gamifikasi dalam mendukung proses pembelajaran. Gimkit mendorong peningkatan motivasi dan penguasaan materi melalui format permainan yang fleksibel (Aini et al., 2024; Rohimat, 2024; Saari & Varjonen, 2021). Quizizz mampu meningkatkan fokus, antusiasme, dan kepuasan belajar peserta didik melalui tampilan visual yang engaging dan fitur skor real-time (Permana et al., 2023). Sementara itu, Kahoot!

memperkuat interaksi dan keterlibatan peserta didik dengan adanya fitur anonimitas, feedback langsung, dan kolaborasi dalam pembuatan konten kuis (Licorish et al., 2018).

Namun, meskipun gamifikasi telah banyak diterapkan dalam pembelajaran, adopsi teknologi seperti Gimkit untuk mata pelajaran non-sains, termasuk geografi, masih jarang dijelajahi. Padahal, gamifikasi mampu menghadirkan proses edukasi yang menarik, mendorong keterlibatan proaktif peserta didik, sekaligus memotivasi mereka guna menyerap materi melalui pendekatan yang menghibur (Krisbiantoro, 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut, studi ini bermaksud untuk menganalisis dampak pemanfaatan instrumen kuis interaktif berbasis gamifikasi yang diimplementasikan melalui platform Gimkit, Kahoot!, dan Quizizz pada capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran Geografi tingkat kelas sepuluh di Sekolah Menengah Atas Negeri 37 Jakarta. Kajian ini diharapkan bisa menyumbangkan gagasan terkait pemilihan opsi media dan instrumen pengajaran berbasis teknologi yang saling melengkapi dengan metode konvensional agar selaras dengan tuntutan pembelajaran masa kini.

B. Identifikasi Masalah

1. Capaian akademik peserta didik pada bidang studi Geografi, tergolong kurang memadai.
2. Kurangnya minat peserta didik pada bidang studi Geografi
3. Penerapan teknologi pendidikan berbasis gamifikasi masih terbatas dalam proses pembelajaran Geografi
4. Media kuis interaktif berbasis gamifikasi yang diimplementasikan melalui platform seperti Gimkit, Kahoot!, dan Quizizz belum dimanfaatkan secara maksimal, baik dari segi frekuensi penggunaannya maupun integrasi dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas X di SMAN 37 Jakarta dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kuis interaktif berbasis gamifikasi melalui tiga platform, yaitu Gimkit, Kahoot!, dan Quizizz, terhadap hasil

belajar kognitif dan afektif peserta didik dalam mata pelajaran Geografi. Materi yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Lapisan Atmosfer, yang merupakan bagian dari Bab 2 “Atmosfer” dalam Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas X.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media kuis interaktif berbasis gamifikasi dengan platform Gimkit, Kahoot!, serta Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Lapisan Atmosfer tingkat kelas X di SMAN 37 Jakarta

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan ini, diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori mengenai pemanfaatan instrumen kuis interaktif dengan konsep gamifikasi pada proses edukasi, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi. Dengan mengkaji penggunaan tiga platform berbeda, yaitu Gimkit, Kahoot!, dan Quizizz, temuan dari studi ini diyakini bisa memperluas pemahaman terkait peran sarana kuis digital dalam menghadirkan suasana edukasi yang menggugah antusiasme, partisipatif, sekaligus berdampak terhadap pemahaman materi serta keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Mata Pelajaran Geografi

Penelitian ini menyajikan wawasan kepada tenaga pendidik dalam menerapkan berbagai media kuis interaktif berbasis teknologi, seperti Gimkit, Kahoot!, dan Quizizz, dalam pembelajaran Geografi. Dengan memahami karakteristik dan potensi masing-masing platform, guru dapat memilih dan mengimplementasikan platform yang selaras dengan karakteristik peserta didik maupun substansi bahan ajar. Penelitian ini juga membantu guru menciptakan pengalaman belajar

yang lebih dinamis, menyenangkan, serta memberikan implikasi konstruktif pada penguasaan materi sebagai alternatif variasi instrumen asesmen formatif.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk memperluas kajian tentang pengaruh penggunaan berbagai media gamifikasi pada kegiatan belajar mengajar. Kesimpulan dari penelitian ini berpotensi untuk digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan riset lanjutan, misalnya dengan mengeksplorasi penerapan media kuis interaktif di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, maupun memperluas ruang lingkup instrumen penilaian hingga ke ranah psikomotorik agar gambaran hasil belajar menjadi lebih menyeluruh.

