

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Abad 21 adalah konsep pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital dan globalisasi. Adapun beberapa kompetensi pendidikan abad 21 yaitu pengetahuan akademis dan penguasaan teknologi. Di Indonesia, konsep ini telah mulai diterapkan melalui berbagai inovasi dalam pembelajaran, karena pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses belajar mengajar di sekolah menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan analisis, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Namun, dalam kenyataannya terdapat berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah masalah rendahnya perhatian dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan secara langsung, salah satu isu yang muncul dalam pembelajaran adalah kurangnya antusiasme peserta didik saat mengikuti mata pelajaran Geografi. Sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap yang kurang fokus dan cepat merasa jenuh dengan model pembelajaran yang monoton, seperti ceramah satu arah. Hal ini menciptakan kondisi yang tidak kondusif bagi pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Peserta didik lebih cenderung pasif dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar. Salah satu submateri yang kerap dianggap sukar oleh peserta didik adalah materi tentang Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia karena konsepnya yang luas membutuhkan model pembelajaran yang tepat serta bisa memvisualisasikan materi yang disampaikan. Padahal, pemahaman tentang Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia sangat penting dalam memahami hubungan alam dengan kehidupan manusia. Tafonao (2018) menyatakan

bahwa media pembelajaran yaitu sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat menarik pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi kejenuhan dan kurangnya fokus peserta didik adalah dengan menggunakan *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen dalam permainan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dengan menyelaraskan teknologi ke dalam pembelajaran berbasis *game*, pendidikan menjadi lebih dinamis dan relevan, mendukung berbagai gaya belajar serta mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Marzuki, 2023).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat & Hamidi, 2023), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas X-E7 SMA Negeri 5 Surakarta dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Game Based Learning* (GBL) pada materi Bab I, yaitu Pengantar Ilmu Geografi, menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan ini terlihat dari peningkatan total nilai sebesar 670, kenaikan rata-rata kelas sebesar 18,61, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 41,67%, dengan tambahan 15 peserta didik yang mencapai ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan bukti dari peningkatan hasil belajar perlu adanya dukungan dari jenis dan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Pendidikan Abad 21 pada sisi lain mengalami transformasi yang signifikan, terutama dalam hal penerapan teknologi digital dalam pembelajaran. Pemanfaatan bahan ajar berbasis digital teknologi sebagai model pembelajaran interaktif telah membawa transformasi dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan *platform* siswa tidak hanya dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja, tetapi juga terlibat aktif melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, diskusi online, dan eksperimen virtual. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mendorong kemandirian dan kreativitas siswa. Dampak positif dari penerapan teknologi ini terlihat dari

peningkatan motivasi belajar siswa, serta efisiensi waktu dan sumber daya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi bahan ajar digital tidak hanya memodernisasi pendidikan, tetapi juga membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan adaptif.

Terdapat banyak sekali *platform* yang menyediakan fitur pembelajaran berbasis *game*. Dari sekian banyak *platform* yang menyediakan fitur pembelajaran berbasis *game*, peneliti memilih *Gimkit* sebagai model pembelajaran. *Platform Gimkit* adalah salah satu aplikasi berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai model interaktif dalam pembelajaran. *Gimkit* memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi dalam kuis interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan pertanyaan berbasis materi pelajaran, yang secara tidak langsung meningkatkan minat belajar mereka.

Dalam eksperimen ini, *Gimkit* akan diterapkan dalam pembelajaran Geografi pada sub materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia di kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penggunaan *Gimkit* diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana peserta didik dapat berkolaborasi, berkompetisi, dan belajar secara menyenangkan.

Penerapan model *Game Based Learning* menggunakan *platform Gimkit* juga dapat mengalami hambatan baik dari aspek teknis, kesiapan pengguna, maupun keterbatasan fasilitas yang tersedia. *Platform Gimkit* membutuhkan perangkat yang terhubung dengan internet, sehingga keterbatasan akses ini menjadi hambatan utama dalam penerapannya. Peserta didik yang kurang familiar dengan *Gimkit* atau konsep *Game Based Learning* juga mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi.

Gimkit menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat pertanyaan interaktif, tetapi konten yang relevan untuk semua materi mungkin tidak selalu tersedia. Guru harus merancang sendiri pertanyaan yang sesuai dengan kurikulum, yang bisa memakan waktu cukup lama. Penggunaan

platform berbasis game seperti *Gimkit* juga dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari pembelajaran itu sendiri. Peserta didik mungkin lebih fokus pada aspek permainan dan kompetisi, sehingga tujuan pembelajaran bisa terabaikan jika tidak diawasi dengan baik.

Meskipun memiliki beberapa hambatan dalam pelaksanaannya, dalam konteks pembelajaran Geografi *Game Based Learning* memberikan keuntungan lebih, terutama dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia. Dengan menggunakan *Gimkit*, peserta didik dapat memvisualisasikan dan menguji pengetahuan mereka tentang Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia melalui permainan kuis yang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, eksperimen ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi sub materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mengatasi masalah kebosanan dan kurangnya fokus peserta didik dalam proses belajar.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar semata, tetapi juga pada bagaimana teknologi dapat digunakan secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif. Penelitian ini akan memberikan pandangan baru mengenai pemanfaatan *Gimkit* sebagai model pembelajaran yang dapat diadaptasi secara luas di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di mata pelajaran yang memerlukan pemahaman yang kompleks seperti Geografi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan bahan ajar dengan judul **“Pengaruh Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Gimkit* Sebagai Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil belajar Kognitif Peserta Didik”** yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana penerapan bahan ajar berbasis digital interaktif menggunakan *Platform Gimkit* dalam proses pembelajaran Geografi pada sub materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 9 Tasikmalaya?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis digital interaktif menggunakan *Platform Gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik pada sub materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia di kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Dalam bagian ini, penulis menyampaikan beberapa penjelasan dan pemahaman yang jelas mengenai topik yang diteliti, dengan tujuan mencegah terjadinya kesalahpahaman, sebagaimana dijelaskan berikut ini.

1.3.1 *Game Based Learning*

Game Based Learning (GBL) merupakan permainan yang sengaja dirancang untuk keperluan edukasi sebagai penunjang proses pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Dewi & Listiowarni, 2019).

Game Based Learning merupakan metode inovatif memanfaatkan permainan yang bisa digunakan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran lebih interaktif serta memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru untuk peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan dapat mengembangkan pemecahan masalah dan berfikir kritis.

1.3.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sekumpulan jenis media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam suatu proses pembelajaran. Media ini berperan dalam membantu

guru mengajar serta menjadi sarana yang menyalurkan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik . Sebagai penyaji atau suatu penyalur pesan, jika media tersebut dirancang dan dikembangkan dengan baik, maka fungsinya dapat berjalan secara optimal bahkan tanpa kehadiran guru (Zahwa & Syafi'i, 2022).

1.3.3 Platform Gimkit

Menurut Lawrance (2021) dalam (Agustina, Rienovita, & Emilzol, 2024) *Gimkit* adalah salah satu *platform* pembelajaran interaktif dengan penerapan elemen *game* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone*, laptop, dan komputer, sehingga memberikan kemudahan serta fleksibilitas bagi penggunanya. Item yang ada pada *Gimkit* atau fitur *game* yang ditawarkan terus diperbarui agar tetap segar dan relevan sehingga membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan

Gimkit memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat pertanyaan pilihan ganda dari awal untuk area topik apa pun dan juga memungkinkan pengguna untuk mengimpor *set quizlet* untuk membuat "*Kit*" dengan mudah. Guru menerima laporan data di akhir setiap permainan yang menunjukkan keseluruhan kelas dan respon peserta didik individu. Data ini menjadikan alat yang berguna untuk penilaian formatif, memberikan peserta didik umpan balik cepat, dan mengidentifikasi materi yang perlu diajarkan/diajarkan kembali. metode pendekatan pendidikan yang menggunakan *game* sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran dan keterlibatan. Dalam pendekatan ini, *game* dirancang untuk mengajarkan pengetahuan atau keterampilan khusus, dan tujuan pembelajaran diintegrasikan ke dalam *Gameplay*.

1.3.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala bentuk pencapaian kompetensi atau kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses

pembelajaran dan dinilai berdasarkan standar tertentu yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Menurut (Wulandari, 2021) dalam (Mukminin, Qoriati, & Ngarisih, 2023) hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi tertentu yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan mencakup keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hasil belajar merupakan tolok ukur utama untuk menilai keberhasilan suatu program pendidikan atau kegiatan belajar mengajar yang dinilai berdasarkan standar kurikulum dan dapat diukur melalui tes, observasi, proyek, atau praktik langsung. Tujuannya adalah mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi dan mampu menerapkannya dalam situasi nyata serta perubahan kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh individu setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Perubahan ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi menetap dan dapat diukur melalui evaluasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Mengidentifikasi penerapan bahan ajar berbasis digital interaktif dalam proses pembelajaran Geografi yang didukung oleh *Platform Gimkit* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada sub materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia kelas XI di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.
- 1.4.2 Menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis digital interaktif menggunakan *Platform Gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia kelas XI di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1.5.1 Kegunaan Teoretis

- a. Penelitian ini bisa menjadi acuan untuk sektor pendidikan, terutama dalam disiplin ilmu Geografi.
- b. Penelitian ini juga bisa menjadi sumber pengetahuan dan masukan bagi lembaga pendidikan, khususnya fakultas yang berkaitan dengan ilmu Pendidikan, untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.
- c. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai panduan bagi pihak sekolah dan tenaga pendidik mata pelajaran Geografi dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai.

1.5.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman yang berkaitan dengan penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran Geografi yang lebih efisien dan efektif, serta menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik dalam memahami serta mengingat materi tentang persebaran Flora dan Fauna dengan lebih baik.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini bisa mendukung dalam mengevaluasi media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memperbaiki pembelajaran geografi yang berkaitan dengan

meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Persebaran Flora dan Fauna.