BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki faktor terpenting dalam pendidikan yaitu hidup bersosial dengan masyarakat. Dengan pendidikan, manusia dapat menjadi lebih baik untuk mengubah status sosialnya. Pendidikan berfungsi juga untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Dengan pendidikan manusia akan memiliki nilai sosial yang tinggi serta memiliki rasa bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan tinggi (A. Nur Putri et al., 2024). Pendidikan diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap manusia. Peraturan pendidikan di Indonesia ini juga di atur dalam peraturan perundang-undangan agar terwujudnya suatu pendidikan yang terencana sehingga dapat mengembangkan potensi diri peserta didik dalam berbagai hal.

Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dengan adanya peraturan perundang-undangan ini Pendidikan diharapkan

mampu memberikan dampak positif terhadap spiritual maupun kecerdasan seseorang. Seiring dengan kemajuan teknologi, implementasi peraturan ini dapat lebih efektif melalui pemanfaatan teknologi canggih yang mendukung proses pembelajaran sehingga pendidikan dapat diakses lebih luas dan merata.

Perkembangan zaman yang semakin canggih akan membuat teknologi menjadi sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang terutama dalam bidang Pendidikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan dapat mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Bahkan di era revolusi 4.0 ini sangat dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang sangat kreatif, inovatif dan tentunya kompetitif (Purba Harahap, 2022). Salah satu teknologi yang bisa digunakan di bidang pendidikan adalah penerapan penggunaan teknologi seperti komputer. Tentunya sesuai dengan panduan kurikulum yang ada. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, kurikulum pendidikan perlu disesuaikan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Integrasi teknologi dalam kurikulum memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Perundang-undangan tentang kurikulum No.20 Tahun 2003 mengatakan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan

tertentu”. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang Pendidikan (Pratycia et al., 2023). Dengan adanya kurikulum guru mendapat acuan pembelajaran serta dapat membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan tingkat satuan pendidikan.

Kurikulum bertujuan untuk memberi kemudahan pada guru untuk dapat menyesuaikan bahan ajar dengan media ajar yang digunakan. Kini, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kasus et al., 2022). Guru dapat memilih secara leluasa terhadap bahan ajar atau media ajar apa yang akan digunakan untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa untuk mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses pembelajaran yang baik dan sesuai dengan tujuan yang di rumuskan sebelumnya (Purba Harahap, 2022). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Pemanfaatan teknologi adalah salah satu

metode yang bisa digunakan pada proses pembelajaran contohnya aplikasi *quizziz*. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar oleh karena itu, guru profesional harus cermat dalam memilih media ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Seorang guru profesional harus dapat memilih serta menerapkan model pembelajaran yang menarik agar fokus siswa hanya tertuju pada pembelajaran. Guru harus dituntut memiliki kreatifitas dan inovasi yang tinggi sehingga tercapainya suatu proses pembelajaran yang baik dan menarik. Namun, pada kenyataan yang terjadi dilapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan, masih banyak guru yang mengajar tanpa memperhatikan cara penyampaian materi sehingga siswa merasa cepat bosan dan jenuh saat proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga hasil yang dicapai oleh siswa kelas VIII SMP Semen Padang belum maksimal.

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Semen Padang, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran informatika. Hal ini terjadi karena belum maksimalnya penggunaan teknologi sebagai media ajar serta metode pembelajaran yang masih konvensional seperti ceramah dan mencatat buku. Pada saat pembelajaran informatika juga banyak siswa yang ternyata tidak memahami cara penggunaan komputer sehingga siswa tidak dapat menggunakan teknologi yang ada secara maksimal. Hasil penilaian yang peneliti dapatkan di SMP

Semen Padang saat penilaian sumatif Tengah semester adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Ujian Tengah Semester Kelas VIII SMP Semen Padang Tahun Ajaran 2024 / 2025

No	Kelas	Jumlah siswa	KKM		Persentase Siswa Diatas KKM
			<89	≥89	
1	VIII.1	22	21	1	4%
2	VIII.2	26	26	0	0%
3	VIII.3	23	20	3	13.50%
4	VIII.4	22	17	5	23%
	Jumlah	96	87	9	
	Persentase	100%	90.60%	9.40 %	

Hasil yang terdapat pada data di atas menunjukkan bahwa sangat rendahnya nilai siswa kelas VIII di SMP Semen Padang. Dapat dilihat bahwa jumlah persentase keseluruhan siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya sebanyak 9.40 % dan yang mendapat nilai dibawah KKM adalah sebanyak 90.60%. Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru juga hanya menggunakan metode berbasis kertas, selain membuat siswa merasa lelah menulis hal itu juga memakan waktu dalam proses pemeriksaan karena harus memeriksa satu persatu kertas penilaian. Penulis menghadirkan Solusi penilaian tes hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi *quizziz* . Hasil tes akan cepat terproses dan tentunya siswa menjadi lebih senang mengerjakan soal – soal yang ada karena sudah menggunakan komputer dan tidak lagi berbasis kertas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZZIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP SEMEN PADANG TAHUN AJARAN 2024/2025”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka yang menjadi faktor utama yang dapat diidentifikasi sebagai permasalahan terhadap proses pembelajaran informatika di SMP Semen Padang adalah :

1. Model pembelajaran yang monoton membuat siswa menjadi cepat bosan dan jenuh saat proses pembelajaran.
2. Siswa sulit memahami pembelajaran dengan baik dengan metode ceramah.
3. Hasil belajar yang kurang memuaskan pada pembelajaran informatika.
4. Belum adanya penerapan model *game based learning* menggunakan aplikasi *quizziz* di SMP Semen Padang.
5. Kurangnya penggunaan teknologi yang telah difasilitasi sekolah sehingga siswa tidak paham terhadap teknologi terbaru.
6. Media ajar yang digunakan guru masih bersifat monoton.
7. Guru belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan atau bahasan yang berkaitan dengan penelitian ini, peneliti dibatasi hanya membahas mengenai pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizziz* terhadap hasil belajar pada pembelajaran informatika kelas VIII di SMP Semen Padang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizziz* terhadap hasil belajar pada pembelajaran informatika kelas VIII di SMP Semen Padang?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizziz* terhadap hasil belajar pada pembelajaran informatika siswa kelas VIII di SMP Semen Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru :
 - a. Memberikan masukan kepada guru dan calon guru terhadap ranah pendidikan dalam upaya peningkatan minat belajar siswa.
 - b. Sebagai masukan untuk dapat mengembangkan model pembelajaran *game based learning* untuk pembelajaran yang berikutnya.

- c. Dapat membantu permasalahan pembelajaran yang monoton sehingga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menarik.

2. Bagi siswa :

- a. Akan memperoleh proses pembelajaran informatika yang lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar.
- b. Dapat memperdalam ilmu untuk mempersiapkan siswa menjadi seorang yang melek teknologi.