

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam se-abad terakhir, kualitas pendidikan telah menjadi subjek perdebatan yang penting (Alifah, 2021). Fenomena ini disebabkan oleh pengaruh yang signifikan dari kualitas pendidikan terhadap kualitas lulusan, dimana pendidikan yang buruk, menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang rendah. Oleh karena itu pendidikan berkualitas tinggi harus menjadi prioritas utama bagi semua pihak yang terlibat dalam proses tersebut (Magfiroh & Nugraheni, 2024). Pendidikan berkualitas menjadi salah satu dari 17 tujuan dan 169 sasaran Sustainable Development Goals (SDGs) dimana salah satu tantangan bagi dunia pendidikan adalah memastikan pendidikan berkualitas yang inklusif dan adil serta mempromosikan kesempatan belajar seumur hidup (Nawir et al., 2022). SDGs yang inklusif melibatkan berbagai pihak serta masyarakat karena program ini berlaku secara universal sehingga semua negara mempunyai kewajiban moral dalam mencapai tujuan dan juga target SDGs ini. SDGs memiliki peran seimbang terhadap seluruh negara maju, berkembang, maupun negara kurang berkembang (Safitri et al., 2022).

Berdasarkan hasil laporan UNESCO, kualitas pendidikan Indonesia dalam skala internasional tahun 2015 berada pada peringkat ke-64 dari 120 negara sementara menurut indeks perkembangan pendidikan, Indonesia menempati peringkat ke-57 dari 115 negara. Jika dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya, seperti singapura yang menempati peringkat ke-11, kualitas pendidikan indonesia masih tertinggal (Safitri et al., 2022). Kualitas pendidikan indonesia yang tertinggal disebabkan oleh manajemen yang buruk, dukungan pemerintah yang kurang, ketidakseimbangan sarana dan prasarana antara kota dan desa, dan standar evaluasi pembelajaran yang rendah (Magfiroh & Nugraheni, 2024). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ratnasari & Nugraheni, 2024) ada lima faktor penyebab rendahnya pendidikan di indonesia, salah satunya adalah tantangan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang berkontribusi pada keberhasilan belajar peserta didik dan merupakan kegiatan timbal balik antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan lebih baik (Nurfaizah & Oktavia, 2020). Dalam proses pembelajaran, ada lima aspek yang sangat penting yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi satu sama lain (Junaidi, 2019). Metode pembelajaran memiliki peran penting tidak hanya dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik. Metode pembelajaran yang dipilih guru mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan (Rimahdani et al., 2023). Media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar (Sapriyah, 2019), serta dapat membangkitkan minat dan keinginan peserta didik pada kegiatan belajar (Junaidi, 2019). Pembelajaran yang sukses dapat dinilai dari pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar peserta didik (Salsabila et al., 2020). Namun, guru sering menghadapi kendala dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama pada mata pembelajaran yang kompleks seperti fisika, sehingga pemanfaatan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran (Meirlin, Komariyah, & Efwinda, 2021).

Proses Pembelajaran di era digital sekarang memiliki peran penting dalam mendukung kebutuhan perkembangan abad ke-21 (Afrida et al., 2023). Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dimana guru memiliki peran sentral dalam mengelola pembelajaran yang sukses (Siregar & Siregar, 2020). Guru dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dengan menghadirkan inovasi seperti pemanfaatan perangkat lunak, aplikasi atau *platform* digital sebagai media pembelajaran interaktif. Media digital dalam pembelajaran memungkinkan penggabungan teks, audio, video, serta elemen interaktif lainnya, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. Banyak sumber internet yang berguna dalam dunia pendidikan dan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dan meningkatkan wawasan mereka. Penggunaan media digital juga berdampak pada kemampuan peserta didik untuk

berfikir kritis (Tazqiah et al., 2024). Selain itu penggunaan media digital juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar serta mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif (Aisyah et al., 2025).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Syamtalira bayu, hasil dari angket minat belajar yang telah diberikan di kelas X IPAS 2 dan X IPAS 6 menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran fisika hanya mencapai 47,58%, yang tergolong rendah. Persentase ini diperoleh berdasarkan indikator minat belajar seperti perasaan positif, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, keterlibatan peserta didik, dan kemampuan membuat keputusan. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menganggap fisika sebagai pembelajaran yang sulit dan membosankan. Fisika menjadi sulit karena teori fisika yang abstrak, banyaknya rumus serta perhitungan matematis. Fisika menjadi membosankan, karena peserta didik lebih banyak belajar menggunakan buku paket dan terlalu banyak mencatat. Selain itu peserta didik juga sering kali kehilangan fokus karena lebih banyak berbicara dengan teman, yang mengganggu konsentrasi dalam belajar. Hal ini berdampak langsung pada hasil belajar yang juga belum memuaskan. Pada evaluasi harian materi energi terbarukan, rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 51, dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 75. Sebagian besar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 60.

Sejalan dengan ini, hasil wawancara terhadap guru Fisika kelas X, metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Namun, metode tersebut masih belum memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk aktif berpikir dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam hal media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket dari sekolah tanpa adanya variasi sumber belajar yang lebih menarik atau interaktif. Peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa bertanya atau mengungkapkan pendapat. Ketika diberi pertanyaan, sebagian besar peserta didik tidak menjawab, hanya menunduk, menunggu teman lain menjawab, atau bahkan berpura-pura mencatat. Saat diberikan soal yang berbeda dari contoh yang biasa

mereka lihat, peserta didik tampak bingung dan tidak berusaha menganalisis lebih dalam. Soal-soal evaluasi yang diberikan masih bersifat rutin dan belum secara khusus dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir lainnya yang dibutuhkan saat ini seperti berpikir kritis dengan alasan keterbatasan waktu dan kekhawatiran soal terlalu sulit. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rakhmayani & Hamdu, 2021) pelaksanaan pembelajaran harus memuat beberapa kompetensi meliputi 4C (*Creative, Critical Thinking, Communiative and Collaborative*), Literasi, PPK (Penguasaan Pendidikan Karakter) dan HOTS (*High Order Thinking Skill*). Keterampilan 4C ini sebagai keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dan dari beberapa keterampilan tersebut, paling harus dimiliki peserta didik yaitu berpikir kritis karena merupakan dasar atau modal awal untuk mengembangkan keterampilan tingkat tinggi lainnya.

Kondisi ini tidak hanya mencerminkan rendahnya hasil belajar, tetapi juga menunjukkan kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik belum terbiasa menggunakan keterampilan berpikir kritis dalam memahami dan memecahkan masalah fisika. Guru mengakui bahwa perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang mengukur kemampuan berpikir kritis agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan kemampuan peserta didik dapat berkembang secara optimal. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saffanah & Hamdu, 2023) Keterampilan berpikir kritis suatu kompetensi yang harus diterapkan kepada peserta didik untuk bersaing dalam kehidupan abad 21. Inovasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis.

Dilihat dari permasalahan di atas salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran fisika adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). GBL adalah model pembelajaran yang sedang populer di dunia pendidikan yang menggabungkan unsur multimedia seperti gambar, suara, dan video dengan konsep permainan yang interaktif dan menarik bagi peserta didik (Husna et al., 2023). Penggunaan konsep permainan dalam

pembelajaran akan mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis (Rahmawati et al., 2019). GBL juga melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran dan menjadikannya lebih menyenangkan. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran fisika karena dapat meningkatkan minat peserta didik (Fauziyyah et al., 2024). GBL ini juga sangat baik untuk perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini didasarkan pada sifat gen Z yang lebih suka bermain dan belajar dengan cara yang tidak membosankan. Peserta didik akan lebih tertarik dengan permainan yang ditawarkan dalam pembelajaran, hal ini akan meningkatkan minat belajar peserta didik yang akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka (Oktavia, 2022).

Salah satu bentuk implementasi GBL dalam pembelajaran fisika adalah dengan memanfaatkan *platform* interaktif digital seperti *Quizizz*. *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang menggabungkan kuis, survei, permainan dan diskusi. Aplikasi *Quizizz* menawarkan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif yang berkaitan dengan berbagai tema, mata pelajaran, jenjang dan lainnya. Guru dapat menambahkan materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, foto, dan musik (Al Mawaddah et al., 2021). Selain memiliki fitur yang canggih, *Quizizz* dapat diakses melalui komputer atau *smartphone* yang dimiliki peserta didik. Dengan menggunakan fitur yang tersedia, guru dapat memantau hasil evaluasi peserta didik dengan efektif, cepat dan akurat (Supriadi, Tazkiyah, & Isro, 2021). Aplikasi *Quizizz* memungkinkan guru membuat soal dengan tipe pilihan ganda, isian singkat, jawaban gambar, survei, esai, dan banyak tipe lainnya yang hanya bisa diakses dengan *Quizizz* berbayar (Khairiyah et al., 2021). *Quizizz* memiliki versi dasar gratis dan berbayar, perbedaannya terletak pada kelengkapan fitur yang disediakan. Versi berbayar menawarkan fitur yang lengkap (Andriani et al., 2023). Selain itu, *Quizizz* memberikan rekapitulasi statistik tentang kinerja peserta didik. Guru dapat melacak berapa banyak peserta didik yang menjawab soal benar dan menjawab soal salah. Peserta didik juga dapat melihat hasil kinerja mereka secara langsung dan mengetahui peringkat yang mereka peroleh ketika mengerjakan soal di *Quizizz* (Khairiyah et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah di jelaskan di atas, akan dilakukan penelitian terkait dengan “**Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Peserta didik**”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang di atas, maka permasalahan yang diidentifikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerapkan metode ceramah pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang disampaikan guru kurang menarik bagi peserta didik
- b. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket yang disediakan sekolah
- c. Peserta didik memiliki minat belajar yang rendah, sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran
- d. Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih belum optimal

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Pada proses pembelajaran fisika guru sering menggunakan metode ceramah
- b. Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak yang disediakan sekolah dan jarang menggunakan media digital
- c. Penelitian ini difokuskan pada permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik
- d. Penelitian ini difokuskan pada permasalahan rendahnya kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran fisika

### **1.4 Rumusan Masalah**

Pada latar belakang yang telah di paparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar peserta didik?” di kelas X SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu pada materi pemanasan global.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap Kemampuan berpikir kritis dan minat belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu pada materi pemanasan global.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih modern dan relevan, serta menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Bagi Sekolah, diharapkan menjadi tambahan informasi dan acuan dalam perkembangan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar pada peserta didik.
- c. Bagi Guru, diharapkan menjadi tambahan wawasan untuk mempelajari lebih lanjut untuk menggunakan media pembelajaran interaktif terkhusus pada aplikasi *Quizizz*.
- d. Bagi peserta didik, diharapkan peserta didik dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* dan meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran fisika.