

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah cara dan usaha yang dilakukan manusia secara sadar sejak dari lahir didalam kehidupannya agar dapat mengembangkan ilmu serta potensi yang ada didalam dirinya. Seiring dengan pengertian tersebut sudah tercantum dalam Undang-undang no 20 tahun 2003 pasal 1 yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Oleh karena itu, hal yang sangat mempengaruhi siswa dalam mengembangkan potensi dirinya secara aktif merupakan tanggung jawab satuan pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran yang bermakna (Hendra, 2023).

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mendukung peningkatan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan salah satunya adalah dengan mengubah arah proses pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru, menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran (Sari *et al.*, 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting, karena media pembelajaran adalah salah satu alat ajar yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu mata pelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran, serta membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu *game*. *Game* adalah sesuatu berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin dan dengan menggunakan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dan biasanya dilakukan dalam keadaan yang tidak serius dan biasanya untuk hiburan (Widyastuti, 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi, *game* ini seharusnya dapat digunakan sesuai dengan kadar penggunaan karena *game* juga sangat sering menyita banyak waktu dari penggunanya. Anak-anak sering kecanduan *game* sehingga waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk belajar, malah digunakan untuk bermain *game*. Selain dampak negatif, bermain *game* juga

memberikan dampak positif. Bermain *game* dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak, karena *game* lebih banyak mengasah otak dari pada permainan tradisional yang biasanya lebih banyak menggunakan keterampilan fisik. Untuk mengurangi dampaknya negatif dan menambah dampak positif bermain *game* pada siswa, diperlukan *game* yang bersifat edukatif, yaitu *game* edukasi (Yulianti, 2020).

Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan guna mendukung lingkungan belajar, karena dianggap lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Annisa *et al.*, 2022). *Game* edukasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan karena memuat konten edukatif yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran (May *et al.*, 2024). *Game* edukasi dirancang dengan memadukan unsur permainan dan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi multimedia sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Nugraha *et al.*, 2024). Selain digunakan sebagai media penyampaian materi, *game* edukasi juga dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang membantu siswa mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari serta mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Navisah, 2025). Oleh karena itu, penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak serta meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran kimia kelas XI di SMA N 2 Lhokseumawe, diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai hasil belajar kimia siswa masih tergolong rendah, terutama pada materi asam basa. Selama ini guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* tanpa didukung media pembelajaran yang variatif. Hal tersebut menyebabkan suasana kelas kurang kondusif, dimana siswa cenderung merasa bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, bahkan terlihat sibuk mengobrol dengan teman sebangku. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlunya

inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *game* edukasi seperti *Baamboozle*.

Baamboozle adalah platform *game* edukatif berbasis *web* yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif. Media ini tidak hanya mendorong keaktifan siswa dalam menjawab soal, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui pendekatan kompetitif dan kolaboratif (Wardani, 2024). Penggunaan *Baamboozle* mampu menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik, berbeda dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan pasif. Media ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi, fokus, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Baamboozle* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, baik di tingkat dasar maupun menengah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* seperti *Baamboozle* pada proses pembelajaran tentu akan sangat bermanfaat untuk memfasilitasi karakteristik perkembangan hasil belajar siswa, karena dengan penyajian media yang berbeda dari sebelumnya akan terasa lebih menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa akan aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa akan berupaya untuk mencari cara memahami materi dan pertanyaan yang diberikan. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *game* yang bersifat interaktif, diharapkan penggunaan *Baamboozle* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Marwah & Ain, 2022).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Media *Baamboozle* sebagai *Game* Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya media pembelajaran *game* edukatif *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi asam basa.
2. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
3. Minimnya variasi media interaktif.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa SMA Negeri 2 Lhokseumawe di kelas XI.
2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan media pembelajaran yang digunakan terdiri atas media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif pada kelas eksperimen dan media *PowerPoint* pada kelas kontrol.
3. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa.
4. Penelitian ini berfokus pada materi asam basa, yang dibatasi pada submateri pengertian asam basa, teori asam basa, kekuatan asam basa, serta pengaplikasian asam basa dalam kehidupan sehari-hari.
5. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran hasil belajar siswa yang meliputi tiga ranah, yaitu kognitif yang diukur melalui aspek pengetahuan, afektif yang diukur melalui aspek sikap, dan psikomotorik yang diukur melalui aspek keterampilan.
6. Penelitian ini ranah kognitif dibatasi hingga tingkat C3, karena tujuan pembelajaran dan kisi-kisi soal yang digunakan hanya mengukur kemampuan kognitif pada aspek mengingat, memahami, dan menerapkan.

1.4 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif terhadap hasil belajar kognitif siswa di SMA Negeri 2 Lhokseumawe?
2. Apakah terdapat pengaruh media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif terhadap hasil belajar afektif siswa di SMA Negeri 2 Lhokseumawe?
3. Apakah terdapat pengaruh media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif terhadap hasil belajar psikomotorik siswa di SMA Negeri 2 Lhokseumawe?

1.5 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif terhadap hasil belajar kognitif siswa di SMA Negeri 2 Lhokseumawe.
2. Mengetahui pengaruh media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif terhadap hasil belajar afektif siswa di SMA Negeri 2 Lhokseumawe.
3. Mengetahui pengaruh media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif terhadap hasil belajar psikomotorik siswa di SMA Negeri 2 Lhokseumawe.

1.6 Manfaat Penelitian

Bedasarkan tujuan yang dipaparkan, maka manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah, menjadi dasar untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan peneliti terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukatif pada mata pelajaran kimia dan penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.