

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sebagaimana dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk membentuk siswa agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan diharapkan mampu mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia seutuhnya, baik secara intelektual maupun moral (Soffan Nuri, 2016).

Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan pendidikan di era modern tidak hanya menekankan pada sebuah penguasaan aspek konseptual, tetapi juga pada pengembangan kemampuan kognitif peserta didik yang meliputi pemahaman, penerapan, dan analisis dalam menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Perkembangan teknologi yang pesat juga menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru dinilai kurang efektif jika diterapkan secara dominan (Rahayu et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, dan fasilitator. Seorang guru tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa tapi juga dituntut mampu mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Elisa et al., 2024). Bahwa seorang guru mampu dalam memilih strategi, model, dan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna.

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan bentuk evaluasi untuk mengukur kompetensi dasar siswa dalam literasi dan numerasi yang berorientasi pada capaian hasil belajar siswa. Melalui AKM, keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan mengingat, tetapi dari kemampuan siswa memahami materi dan menyelesaikan soal secara tepat sebagai wujud penguasaan konsep. Hasil AKM memberikan gambaran tingkat ketuntasan belajar siswa sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam menilai kualitas hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, AKM menjadi tolak ukur penting dalam memastikan bahwa siswa mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai standar kompetensi yang ditetapkan (Solekha, 2024).

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Nisam, proses pembelajaran fisika masih menggunakan metode ceramah dan tatap muka. Hasil angket observasi awal yang diberikan kepada siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 58,35% dengan kategori sedang. Angket tersebut memuat beberapa indikator, yaitu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran fisika, keterlibatan siswa selama pembelajaran, pemahaman materi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hasil angket menunjukkan bahwa pembelajaran fisika di kelas masih belum optimal. Sebagian siswa merasa cepat bosan dan kurang aktif ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi fisika. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika, diketahui bahwa proses pembelajaran fisika masih sering menggunakan metode ceramah yang disertai contoh soal dan latihan. Menurut guru, penggunaan metode ceramah membuat tidak semua siswa fokus dan memahami materi dengan baik. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih semangat dan aktif ketika pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis game dibandingkan pembelajaran biasa. Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami konsep fisika karena siswa terlibat langsung selama

proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game dapat membantu meningkatkan perhatian siswa, sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus tetapi juga memahami konsep materi yang dipelajari.

Berdasarkan keterangan guru fisika, data hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini merupakan nilai akhir yang telah melalui proses penilaian dan penyesuaian sesuai dengan mekanisme penilaian yang berlaku di sekolah, sehingga bukan merupakan nilai mentah hasil tes. Meskipun demikian, sebagian besar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 60–69 sebanyak 15 siswa (58,3%), sementara 7 siswa (29,2%) berada pada rentang nilai 50–59. Hanya 3 siswa (12,5%) yang memperoleh nilai mendekati KKM, yaitu pada rentang 70–74. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran fisika masih belum optimal, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran digunakan cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan, kurang fokus, dan tidak termotivasi untuk belajar. Sedangkan, keterlibatan aktif peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar (Khusaeri & Gading, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran GBL. Model ini dipilih karena mampu melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas permainan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Debi & Widiyasari, 2025). Yang menyatakan bahwa GBL dapat membantu siswa memahami materi melalui pendekatan yang menarik. Selain itu (Kireida et al., 2024). Menyatakan bahwa GBL dapat menjadi solusi terhadap pembelajaran yang

masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Tujuan penggunaan GBL sebagai paradigma pembelajaran baru adalah untuk mendukung proses pembelajaran siswa (Maulidina et al., 2022).

Secara konsep, GBL memang menekankan penggunaan permainan sebagai strategi belajar. Tapi kalau hanya diterapkan secara sederhana (misalnya game manual atau tanpa dukungan teknologi), penerapannya sering punya keterbatasan, seperti variasi soal yang terbatas, umpan balik yang tidak langsung, dan kurang mampu menampilkan visualisasi atau simulasi konsep yang abstrak seperti energi potensial, energi kinetik, serta hukum kekekalan energi. Karena itu, agar tujuan GBL untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar bisa tercapai secara maksimal, diperlukan dukungan media digital yang mampu menghadirkan game yang interaktif, adaptif, dan memberikan umpan balik otomatis kepada siswa (Widiana, 2022).

Salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran daring yang menyajikan konten edukasi melalui kuis dan permainan yang dirancang untuk menarik perhatian dan mendorong partisipasi siswa (Wahidah, 2021). Kahoot juga memungkinkan untuk guru menyajikan soal yang dilengkapi dengan berbagai elemen pendukung, seperti teks, gambar, dan video, sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penyajian soal dalam batas waktu tertentu melatih siswa untuk berpikir secara cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan. Dibandingkan dengan media pembelajaran digital lainnya, Kahoot memiliki keunggulan pada kemudahan penggunaan, tampilan yang sederhana, serta penyajian soal secara interaktif dan secara langsung. Karakteristik tersebut menjadikan Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dipilih sebagai media dalam penelitian ini dibandingkan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya (Gres Dyah Kusuma Ningrum, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dan hasil observasi, penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game**

Based Learning (GBL) Berbantuan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka timbul beberapa masalah :

- a. Hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.
- b. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, sehingga siswa kurang fokus, mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam belajar.
- c. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pembelajaran berbasis permainan, belum digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran fisika.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- b. Permasalahan proses pembelajaran dibatasi pada penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa masih rendah
- c. Permasalahan media pembelajaran belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis permainan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada usaha dan energi pada mata pelajaran fisika di SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika di SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan sains dan teknologi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang efektivitas model pembelajaran interaktif, terutama penggunaan GBL berbantuan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini terdapat manfaat yang diharapkan dapat dirasakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, terutama oleh guru dan siswa di kelas. Manfaat ini termasuk dalam manfaat praktis.

- 1) Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran berbasis game yang interaktif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi Siswa: Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang.
- 3) Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pihak sekolah untuk mendukung penggunaan teknologi pembelajaran inovatif, khususnya penerapan GBL berbantuan Kahoot, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) Bagi Peneliti Lain: Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan atau landasan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media dan model pembelajaran berbasis game di berbagai mata pelajaran.