

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan besar bagi para guru Indonesia, para guru mengimplementasikan perkembangan teknologi kedalam proses pembelajarannya, sehingga para siswa menjadi kompeten dan mampu berkompetisi sesuai perkembangan zaman. Integrasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. seperti guru, maupun model pembelajaran yang digunakan.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dan memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Pemanfaatan teknologi tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan menyenangkan. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 berisi bahwa pendidik dan tenaga berkewajiban untuk menciptakan suasana belajar secara bermakna, menyenangkan, kreatif dan yang lainnya. Karena menciptakan proses belajar yang menyenangkan ini diantaranya bisa dilakukan melalui media didalam proses pembelajarannya (Yamin,2019)

Jika melihat kembali pada masa lampau, sistem pembelajaran disuatu sekolah hanya menggunakan metode yaitu ceramah dan metode lainnya yang monoton yang mana model suatu pembelajaran serta proses penilaian di beberapa sekolah masih dilakukan dengan penilaian konvensional atau (*faculty teaching*) yang mana sering disebut TCL atau (*Teacher Centre Learning*) metode ini terpusat pada guru yang mana suasananya masih intrukstural sehingga tidak lagi sesuai digunakan dengan perkembangan ilmu yang saat ini mulai berkembang pesat (Wahyuni dan Abdillah, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus mampu beradaptasi dengan era industry 4.0. Menurut Freud Pervical dan Henry Ellington (1998), menyatakan bahwa inovasi pembelajaran yang dilakukan pada masa teknologi informasi digital adalah memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran.. Selain itu, menurut interpretasi Reigeluth, inovasi pendidikan dalam metode pembelajaran mencakup perumusan mengenai pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, dan manajemen kegiatan dengan menampilkan tujuan, tantangan, dan karakteristik siswa agar menghasilkan hasil yang efektif, efisien dan membuat pembelajaran menjadi menarik. Berbagai sudut pandang tersebut menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berhubungan memungkinkan siswa memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru, tentunya dengan memanfaatkan media teknologi (Anjaswuri, 2020).

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sofyatiningrum (2001:45), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa tidak terlepas dari belajar siswa itu sendiri. Baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal terdiri atas faktor-faktor minat, motivasi dan cara belajar. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor sekolah, model pembelajaran, kurikulum, sarana dan sebagainya. Ketika model pembelajaran yang tepat digunakan, proses pembelajaran akan mudah mencapai tujuannya. mudah mencapai tujuannya jika digunakan model pembelajaran yang tepat.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran selalu diukur dari hasil belajar siswa. Hampir dapat dikatakan bahwa jika hasil belajar siswa rendah berarti kompetensi pendidik dalam membelajarkan siswa juga rendah. Inilah hal yang selalu ditakuti bagi para pendidik. Guru selalu takut karena ini. Konsekuensinya, guru selalu menghalalkan segala cara yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar karena salah satu alasan tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa kerjasama siswa dan guru berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar. Hasil belajar sekolah ditingkatkan secara signifikan oleh guru. Di

era 4.0, pendidik harus dapat menggunakan metode belajar mengajar yang inovatif untuk membantu siswa mewujudkan potensi dirinya secara maksimal (Ihat Hatimah, 2009).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 6 Januari 2023 di salah satu Madrasah Tsanawiyah di kota Garut dengan mewawancarai salah satu guru IPA dan beberapa siswa, didapatkan hasil bahwa terdapat permasalahan berupa rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ujian akhir semester, nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari 120 siswa, hanya 35% yang memiliki nilai diatas KKM. Hal tersebut bisa disebabkan oleh siswa yang kurang konsentrasi dalam belajar dan kurangnya minat mereka terhadap pembelajaran IPA khususnya materi biologi. Bahkan jika mereka tidak menyukai informasi yang disajikan, beberapa siswa menyatakan bahwa belajar itu membosankan.

Oleh karena itu, perlu adanya langkah alternatif untuk meningkatkan konsentrasi serta minat siswa agar proses belajarnya menjadi optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* berbantu *Quizizz*. David de Vries dan Keith Edward adalah orang pertama yang mengembangkan *Games Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan (Cristiyanda, G. & I. S., 2021). Pembelajaran berbasis permainan dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang menggunakan permainan (*games*) untuk membantu siswa belajar lebih efektif, membuat belajar lebih menarik, bahkan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Maiga (2009: 198) yang menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dari lingkungan belajar karena dapat membuat belajar menjadi lebih efektif, meningkatkan *mood*, dan menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Dengan demikian maka peneliti berharap penerapan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aplikasi *Quizizz* merupakan program aplikasi berbasis *game* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk proses belajar mengajar. Ini didasarkan pada permainan kuis interaktif yang digabungkan dengan

permainan. *Quizizz* memberi guru dan siswa berbagai kuis yang mencakup berbagai topik, karena siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran, maka aplikasi dapat menumbuhkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru dan siswa sama-sama dapat menggunakan *Quizizz* dengan perangkat gadget, netbook, komputer, atau laptop (Solikah 2020: 2).

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* BERBANTU *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* pada materi sistem pencernaan?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* pada materi sistem pencernaan?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan?
5. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* pada materi sistem pencernaan.
2. Menganalisis hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* pada materi sistem pencernaan.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* pada materi sistem pencernaan.
4. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* terhadap hasil belajar pada sistem pencernaan.
5. Mendeskripsikan respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* pada materi sistem pencernaan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap jurusan pendidikan biologi serta dapat memberikan bahan pemikiran dan masukan yang positif bagi mahasiswa, pendidik, dan pemerhati pendidikan untuk dijadikan bahan analisis lebih lanjut terkait penerapan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, diantaranya yaitu:

a. Bagi peneliti

Sebagai seorang calon guru, manfaat yang dapat dirasakan oleh peneliti yaitu mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai penggunaan model pembelajaran, khususnya pada model pembelajaran menggunakan model *Games Based Learning* berbantu *Quizizz*.

b. Bagi pendidik

Melalui penelitian ini diharapkan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* dapat jadi salah satu alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian media pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa terutamapada materi sistem pencernaan.

E. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar masalah yang diteliti, diantaranya sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII salah satu sekolah Madrasah Tsanawiyah di Kota Garut.
2. Materi penelitian berupa submateri sistem pencernaan (Irnaningtyas, 2014: 215).
3. Hasil belajar meliputi ranah afektif, psikomotorik, dan ranah kognitif didasari teori Benjamin Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Karthwohl dimulai tingkat kognitif C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), (C4) (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi) dan C6 (Mencipta) (Sani, 2016: 109).

F. Kerangka Berpikir

Penelitian berawal dari hasil temuan lapangan di salah satu sekolah Kota Garut pada pembelajaran materi sistem pencernaan yang belum mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini berdasarkan Permendikbud nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan sebagai bentuk kualitas kemampuan yang dimiliki siswa (Wahyudin, 2020: 100). Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang mencapai tujuan sesuai SKL yang diturunkan melalui rancangan KD pada silabus kurikulum 2013 kelas 8 SMP (Permendikbud, 2018: 6). Kompetensi inti (KI) adalah kompetensi yang utama setelah dijabarkan dengan beberapa aspek, antara lain KI-1 aspek sikap

spiritual, KI-2 pengetahuan, KI-3 sosial, KI-4 keterampilan dan kompetensi inti tersebut mesti dipelajari oleh siswa di masing-masing jenjang dan mata pelajaran. Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, kompetensi inti adalah kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki siswa setiap tingkat kelas.

Kompetensi inti tidak diajarkan langsung dalam proses pembelajaran, melainkan setiap mata pelajaran harus memiliki tujuan yang sama dengan rumusan kompetensinya. Keempat kompetensi itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran Kompetensi dasar materi sistem pencernaan ada dua yaitu KD 3.5 dan KD 4.5. Hanya KD 3.5 Menganalisis sistem pencernaan pada manusia dan memahami gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan. KD 4.5 Menyajikan hasil penyelidikan tentang pencernaan mekanis dan kimiawi. (Munparidi. 2012).

Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi adalah semua komponen dari metode pembelajaran. “Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”, menurut Arends dalam Trianto. Strategi bagaimana langkah-langkah pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya dalam hal informasi, ide, keterampilan, nilai, dan cara berpikir merupakan tujuan diterapkannya model pembelajaran tersebut. Selain itu, siswa diarahkan untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar dengan menciptakan situasi yang menyenangkan dan tidak monoton agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat situasi yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian siswa tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan yang gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, takut, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas, tidak berminat, jenuh, membosankan, suasana pembelajaran yang monoton dan tidak menarik (Anjaswuri, F. 2020).

Begitupun dengan pembelajaran IPA, seringkali siswa beranggapan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang sulit karena berisi materi praktek dan hafalan. Mata pelajaran IPA sebenarnya merupakan salah satu ilmu yang selalu menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi pada siswa kelas 8 MTs Al-jumhuriyah pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan.

Mata pelajaran IPA biasanya masih memiliki hasil belajar yang relatif kurang baik. Nilai rata-rata tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar akibat berkurangnya kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang dianggap membosankan, guru dalam penyampaian materi bersifat monoton tanpa variasi, guru kurang memanfaatkan metode dan model pembelajaran, sehingga menciptakan kejenuhan pada diri siswa. Sebagai upaya untuk membuat pelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan, guru harus menerapkan model yang tepat (Sumartini, 2016).

Sistem pencernaan merupakan salah satu mata pelajaran IPA yang sangat penting untuk dipahami karena proses yang dilakukan oleh sistem organ pencernaan erat kaitannya dengan mengolah makanan agar dapat diserap nutrisinya dan diubah menjadi energi. Materi tersebut sangat kontekstual sehingga perlu dipelajari materi sistem pencernaan agar mengetahui seluk beluk tentang proses pencernaan manusia.

Model pembelajaran yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut adalah *Games Based Learning* berbantu *Quizizz*. Menurut Ali M dalam Rafika (2021: 5), *Quizizz* merupakan salah satu game edukasi dapat memberikan manfaat dalam motivasi belajar yang pada akhirnya akan berdampak kepada hasil belajar siswa. *Quizizz* adalah sebuah platform permainan edukasi dan media pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai latihan bagi siswa (Difany, S. 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka pemikiran

G. Hipotesis

Menurut kajian teori dan kerangka pikir hipotesis pada penelitian ini maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: “Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Berbantu *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan”. Adapun rumusan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada maetri system pencernaan).

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* berbantu *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan).

H. Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Berbantu *Quizizz*..:

1. Berdasarkan Jurnal Sodiq (2021) menyatakan bahwa persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa pandangan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media. mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.
2. Berdasarkan penelitian Pamungkas (2020) tentang upaya meningkatkan minat belajar daring pada siswa kelas VIII melalui media belajar *game* berbasis edukasi *Quizizz*. Hasil penelitian, pada siklus I diperoleh nilai rata- rata hasil belajar siswa 51,36 dengan katagori cukup. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 93,45 dengan katagori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Games* Edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

3. Berdasarkan penelitian Santi Mulya, dkk (2021) tentang pengaruh model *Games Based Learning* yang memanfaatkan *edutainment* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa, memberikan pernyataan bahwa model GBL yang memanfaatkan *edutainment* dapat mempengaruhi terhadap kemampuan berkomunikasi matematis siswa.
4. Berdasarkan penelitian Hana Hanipah (2022) tentang perbandingan kemampuan komunikasi matematis siswa antara *Games Based Learning* dan *direct instruction*, hasil penelitian tersebut bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran GBL lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran DI.
5. Berdasarkan penelitian Sri Mulyati (2019) tentang pembelajaran matematika melalui media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegaral, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajarannya.
6. Berdasarkan penelitian Khasanah (2019) menunjukkan *The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes* diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh media *quizizz* dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika berdasarkan hasil analisisnya. diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 51,36 dengan katagori cukup. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 93,45 dengan katagori tinggi.
7. Berdasarkan penelitian Yohannes, dkk (2019), menunjukkan bahwa *The Effect of Games Based Learning Model on Mathematical Critical Thinking Skills of Junior High School Students: A Meta-Analysis Study* memperoleh hasil bahwa penerapan model PBL berpengaruh tinggi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan GBL akan mencapai efektivitas yang lebih tinggi dengan mempertimbangkan durasi waktu.
8. Berdasarkan penelitian Dewi, dkk (2018) menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* terhadap

kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran.

