

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan terus-menerus secara sengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan pada diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah hal yang bisa didapat oleh semua individu. Di dalam setiap ajaran agama menganjurkan agar setiap individu berusaha untuk mendapatkan pendidikan. Dalam islam terdapat firman Allah yakni Q.S Al-Kahfi ayat 66

قَالَ لَهُ ۖ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا

Artinya: Musa berkata kepadanya(khidr), “ *Bolehkan aku mengikutimu agar engkau menhajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?*”

Maksud dari ayat diatas ialah memerintahkan kita untuk berusaha mendapatkan ilmu atau pendidikan. Pendidikan bisa didapat melalui jalur formal, nonformal dan informal. Salah satu contoh Pendidikan formal yakni sekolah. Sekolah adalah lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab dalam membimbing, mendidik dan mengarahkan peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu. Di sekolah siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran. Pembelajaran menurut Rohmah (2017:196) ialah “suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”.

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya (Setiawan, 2017:21). Pembelajaran dimaksudkan untuk terciptanya kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa. Aspek penting dalam kegiatan pembelajaran meliputi perubahan pengetahuan siswa (kognitif), keterampilan (psikomotorik) serta nilai dan sikap (afektif) pada diri siswa dan

proses hasil belajar berupa emosional dan pengalaman intelektual pada siswa. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien serta dapat ditandai dengan meningkatnya kemandirian belajar siswa. Menciptakan lingkungan belajar yang efektif mencerminkan dari penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan hasil belajar yang baik dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

Model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara terorganisir untuk membantu siswa dalam mengontruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Rosmala, 2018:27). Penerapan model pembelajaran yang sesuai dapat memudahkan guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Bagi siswa penerapan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa memahami materi yang diajar, mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran dengan tuntas dan mengetahui kemampuan diri sendiri (Octavia, 2020:16)

Dari penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan siswa, maka berdampak pada hasil belajar yang rendah serta siswa tidak termotivasi untuk belajar mandiri. Berdasarkan hasil MID di sekolah SMPN 7 Medan dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut

Tabel 1.1 Hasil MID Semester Kelas VIII

Kelas	Hasil Belajar KKM =70		Jumlah siswa
	$X < 70$	$X > 70$	
VIII 2	23	10	33

Sumber: Ujian MID Semester Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 7 Medan

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar dari 33 siswa hanya 10 siswa yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan 23 siswa tidak mencapai ketuntasan. Jika dipersentasekan hanya 30,3 % siswa kelas yang mampu mencapai ketuntasan. Faktor rendahnya hasil belajar siswa salah satunya kurangnya inovasi guru dalam

penggunaan media pembelajaran, guru hanya sebatas penggunaan power point serta kurang menggunakan model pembelajaran untuk memotivasi siswa supaya menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Berdasarkan pengamatan mengenai kemandirian belajar siswa juga masih relatif rendah, terlihat beberapa siswa yang hanya menunggu jawaban dari teman dengan alasan kurang memahami materi, tidak percaya akan jawaban diri sendiri sehingga masih melihat jawaban teman lainnya. Hanya beberapa siswa yang percaya diri akan jawaban diri sendiri. Guru matematika juga mengatakan siswa kurang aktif berdiskusi dengan teman apalagi untuk belajar mandiri terkait materi yang belum dipahami.

Faktor lain yang mengakibatkan hasil belajar siswa itu rendah disebabkan oleh siswa yang terlalu banyak bermain ketika guru memberikan kesempatan untuk memahami kembali secara mandiri dan bertanya terkait poin mana yang belum dipahami. Juga siswa mendikte bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sukar untuk dipahami sehingga mereka enggan untuk belajar mandiri baik dirumah atau di sekolah. Maka dari itu peneliti ingin bagaimana siswa tumbuh akan kesadaran untuk belajar mandiri.

Banyak model pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Menurut Mashuri (2012:25) kemandirian belajar adalah sikap kreatif siswa tindakan dan tanggung jawab yang tercermin dalam keaktifan belajar dan keinginan untuk memperoleh pengalaman baru. Kemandirian belajar artinya siswa mau belajar tanpa dipaksa dan sadar akan tanggung jawabnya sebagai siswa ketika timbul kesulitan belajar (Hartutik, 2018:2032).

Selain penggunaan model pembelajaran, guru juga dituntut inovatif dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu memudahkan penyampaian materi. menurut Yuniastuti (2021:1) dalam perspektif pendidikan media diposisikan sebagai teknologi pembawa yang mendukung pembelajaran, atau perangkat sebagai pengefektifkan penyaluran materi dari guru ke siswa.

Sedangkan menurut Andrianto (2022:20) media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan materi pembelajaran dari guru ke siswa yang dapat merangsang pemikiran, perhatian dan minat belajar siswa serta membantu proses pembelajaran secara efektif. Penggunaan media pembelajaran

ditujukan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda yang menggugah rasa ingin belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa ialah model pembelajaran *game based learning*. *Game Based Learning* atau bisa disebut *Serious Game* adalah permainan yang memiliki tujuan melebihi unsur hiburan yang dimiliki permainan biasa (Henry, 2010:170). Pemilihan model pembelajaran yang berbasis permainan dapat menumbuhkan rasa seru dalam belajar. Sintaks dalam pembelajaran *game based learning* ialah memilih permainan/*game*, penjelasan konsep, aturan, memainkan *game*, merangkum pengetahuan dan melakukan refleksi.

Adapun beberapa indikator menurut Dewi (2016:4) dua diantaranya adalah memiliki kepercayaan diri dan inisiatif sendiri. Pada sintaks memainkan *game*, siswa memainkan permainan secara individu, siswa dituntut untuk bisa percaya diri akan kemampuannya tanpa bantuan teman lain, karena setiap siswa yang bermain ingin memiliki skor tertinggi, sehingga enggan memberi bantuan kepada teman, dan harus percaya diri akan kemampuannya. Lalu pada sintaks melakukan refleksi setelah permainan selesai dimainkan, siswa dengan inisiatifnya sendiri melakukan refleksi untuk skor yang lebih bagus dipertandingan selanjutnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu *game based learning* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar. Untuk minat belajar pada kelas kontrol 60% dan kelas eksperimen 63,2% untuk hasil belajar pada kelas kontrol 69% dan kelas eksperimen 81% (Nur'aini, 2018:254). Selain model pembelajaran, penggunaan media berbasis web atau aplikasi juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu aplikasi yang mampu meningkatkan hasil belajar ialah *Quizlet*. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2022:73) dengan judulnya “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Palembang” penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizlet* mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dari penelitian terdahulu yang menggunakan model *game based learning* dan penggunaan aplikasi *quizlet* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga peneliti tertarik meneliti dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan media *quizlet*. Dari uraian diatas peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni:

1. Terdapat siswa yang menganggap matematika pelajaran yang sulit
2. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya powerpoint
3. Beberapa siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran matematika yang monoton/tidak seru
4. Proses pembelajaran kurang mengoptimalkan media pembelajaran
5. Rendahnya hasil belajar matematika siswa

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini ialah untuk melihat apakah ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar dan kemandirian belajar siswa kelas VIII

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap kemandirian belajar siswa kelas VIII?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejajar dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *quizlet* terhadap kemandirian belajar siswa kelas VIII

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- 1) Bagi sekolah, dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam rangka peningkatan mutu Pendidikan
- 2) Bagi siswa, dapat memotivasi untuk belajar mandiri dan meningkatkan hasil belajar
- 3) Bagi guru, sebagai pertimbangan bagi guru matematika untuk menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media *quizlet* agar lebih variative dalam proses pembelajaran

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah guna pemenuhan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.