

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilaksanakan secara sadar serta direncanakan guna menciptakan situasi ketika kegiatan belajar di kelas menjadikan peserta didik aktif berkembang melalui potensi yang dimiliki. Pendidikan mencakup pengajaran keterampilan khusus, serta hal-hal yang tidak terlihat namun lebih dalam, yaitu pemberian pengetahuan, penilaian dan kebijaksanaan (Pristiwanti et al., 2022). Upaya pendidikan membantu anak sejak lahir hingga memperoleh kematangan jasmani dan mental, beserta lingkungannya (Nurkholis, 2013). Kegiatan pendidikan mempunyai tujuan tertentu yaitu mengembangkan potensi manusia.

Pendidikan hakikatnya merupakan interaksi antara komponen-komponen untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen pendidikan berupa siswa, tingkah laku, kondisi dan level diperhitungkan untuk membentuk tujuan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar (Budiastuti et al., 2021). Komponen pendidikan dalam pembelajaran mencakup seperangkat sejumlah faktor yang saling berkaitan. Faktor pendidikan yang berperan penting dalam terselenggaranya situasi belajar adalah kurikulum, media, materi, sarana, prasarana, dan penilaian. Keberhasilan akademis pasti terkait dengan keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses kegiatan yang dilakukan secara sistematis oleh tenaga pendidik ketika membuat rencana, pelaksanaan, dan pengevaluasian proses belajar siswa guna meraih tujuan pembelajaran (Faizah, 2017). Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan guru perlu membuat rencana pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan secara baik guna meraih tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yakni hasil yang diraih anak didik sesudah mempelajari suatu mata pelajaran dalam jangka waktu tertentu (Tung, 2017: 19).

Guru mempunyai peran penting sebagai fasilitator bagi anak didik guna meraih tujuan pembelajaran. Suasana kelas yang interaktif dipengaruhi oleh kehadiran guru (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Guru perlu memiliki pengetahuan yang luas dan kreativitas agar dapat menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga anak didik aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran agama Buddha. Selain pengetahuan yang luas guru juga perlu memiliki empat kompetensi guru dan memahami materi serta menentukan metode pembelajaran yang sesuai. Siswa menjadi aktif serta antusias ketika berpartisipasi saat pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Keaktifan belajar siswa merupakan usaha siswa guna mengembangkan potensi diri melalui kegiatan pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai (rahmadayanti dewi, 2021). Siswa perlu berperan aktif secara fisik dan mental sehingga siswa memahami pembelajaran (Rikawati & Sitinjak, 2020). Guru dan siswa perlu bekerja

sama pada proses pembelajaran sehingga keaktifan siswa akan terbentuk. Keaktifan belajar juga dipengaruhi oleh materi yang akan disampaikan sehingga guru perlu menentukan metode pembelajaran yang sesuai.

Penerapan metode pembelajaran diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran merupakan strategi pembelajaran yang dilaksanakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan dirinya sehingga peningkatan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan mampu membangun keterampilan sosial. Penerapan metode pembelajaran dipengaruhi oleh capaian pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, dan memahami tingkat kemampuan siswa. Penerapan metode pembelajaran dalam pelaksanaannya mempunyai tahap-tahap yang dilakukan siswa dengan bimbingan guru.

Metode pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang dibuat secara sistematis sehingga pembelajaran akan efektif serta efisien. Metode pembelajaran adalah proses yang dilalui pendidik saat membuat alat pembelajaran guna meraih tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020). Metode pembelajaran perlu disusun sesuai dengan minat dan dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan dan membangkitkan keaktifan siswa untuk belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah metode *Game Based Learning*.

Game Based Learning adalah permainan yang dirancang pendidik guna menunjang proses belajar agar menarik dibandingkan dengan proses

belajar yang *konvensional*. *Game Based Learning* dirancang dengan pengembangan permainan edukasi (Ningtias,L & Harimurti, 2018). Pendekatan *game* pada pembelajaran mampu memberikan stimulus secara emosional, intelektual, dan psikomotorik anak, sehingga siswa akan lebih mudah dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Game Based Learning mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa saat pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan membuat siswa merasa nyaman, aktif, kritis, siswa berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran. Guru dapat mengevaluasi secara langsung saat permainan. Metode ini membuat pembelajaran lebih hidup, dinamis, serta menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat dalam diri siswa saat belajar.

Kondisi lapangan siswa saat kegiatan belajar mengajar yang terjadi pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi tinggi rendahnya pengetahuan siswa. Siswa memiliki motivasi yang rendah dalam mengikuti pembelajaran, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan motivasi yang rendah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika guru memperhatikan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi karena siswa memiliki kecerdasan, pemahaman, dan latar belakang yang berbeda.

Guru dalam pembelajaran masih terdapat yang menerapkan metode *konvensional*. Metode pembelajaran *konvensional* adalah metode pembelajaran tradisional yaitu metode ceramah yang dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Pembelajaran metode *konvensional* ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Metode sering digunakan pada pembelajaran *konvensional* antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode penugasan. Metode *konvensional* dalam pembelajaran adalah metode yang digunakan berdasarkan kecenderungan yang menjadikan guru dan siswa tidak pasif selalu belajar, berpikir dan inovatif.

Diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih menarik seperti metode *Game Based Learning*. Metode *Game Based Learning* menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran *konvensional* yang cenderung membuat pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik sehingga siswa cenderung sulit untuk fokus pada proses pembelajaran. Metode *Game Based Learning* diperlukan untuk membuat pembelajaran dan pengajaran yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sehingga siswa dapat aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Udayani tahun 2022 tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning*

terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa sebesar 21,74% dari pra siklus dengan persentase 52,17% menjadi 73,91% pada siklus I. Kemudian terjadi peningkatan keaktifan siswa sebesar 10,87% dari persentase siklus I sebesar 73,91% menjadi 84,78% pada siklus II yang telah masuk ke kategori tinggi. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa (Udayani, 2022).

Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMK Pembangunan Ampel, Boyolali maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Studi Eksperimen Efektivitas Penerapan Metode *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan karena belum ada yang meneliti mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* di SMK Pembangunan Ampel khususnya untuk keaktifan belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Perlunya inovasi metode pembelajaran baru yang menarik.
2. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran pendidikan agama Buddha.
3. Siswa memiliki motivasi yang rendah dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama Buddha.

4. Siswa ketika bertanya dan menyampaikan pendapat kurang percaya diri.
5. Siswa kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah perlunya inovasi metode pembelajaran baru yaitu dengan penerapan metode Game Based Learning untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel tahun pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat efektivitas penerapan metode Game Based Learning untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel tahun pelajaran 2022/2023.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- A. Mengetahui dan mendeskripsikan seberapa besar efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pembelajaran pendidikan agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel tahun pelajaran 2022/2023.
- B. Mengetahui dan mendeskripsikan hasil uji hipotesis *posttest* seberapa besar efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pembelajaran

pendidikan agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel tahun pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat dijadikan kajian untuk penelitian selanjutnya mengenai efektivitas penerapan metode *Game Based Learning* dalam peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel tahun pelajaran 2022/2023

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran.
- b) Bagi peneliti dengan adanya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan ketika nantinya berkecimpung dalam dunia pendidikan.

G. Kebaharuan dan Originalitas Penelitian

Beberapa referensi dari penelitian terdahulu digunakan untuk menyusun penelitian ini, termasuk jurnal yang terkait dengan penelitian ini. Seperti jurnal yang berjudul Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi *Quizizz* pada Masa

Pencegahan Penyebaran Covid-19 oleh Erlis Nurhayati tahun 2020, penelitian ini membahas mengetahui peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran daring menggunakan metode *Game Based Learning* dengan media *quizizz*. Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi *quizizz* pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Gangga semester genap tahun pelajaran 2019/2020 (Nurhayati, 2020).

Penelitian kedua yang berjudul Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi *Wordwall* oleh Nuning Hardi Yanti tahun 2023, penelitian tersebut membahas mengenai keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall* di kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02. Hasil penelitian didapatkan, aplikasi *wordwall* dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02 (Yanti et al., 2023).

Penelitian ketiga yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Menggunakan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia oleh Ardian Agustin Pramesti tahun 2023. Penelitian ini membahas mengenai keaktifan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *wordwall*. Hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran PBL dengan media *Wordwall* di SDN Purwantoro 1

Malang kelas 1C dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Pramesti et al., 2023).

Penelitian keempat yang berjudul Pemanfaatan Media *Quizizz* Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring oleh Fredrik David Loupatty tahun 2021, penelitian ini membahas mengenai hubungan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sebagai bagian penting dalam pembentukan dan pengembangan potensi siswa. Hasil penelitian ini yaitu pemanfaatan *quizizz* sebagai media untuk melakukan latihan soal terbukti dapat mendorong keaktifan belajar siswa di dalam pembelajaran daring (Loupatty & Saragih, 2021).

Penelitian kelima yang berjudul Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi *Quizizz* Pada Kelas IV SDN Karang Sari 05 oleh Suhirno tahun 2022, penelitian ini membahas mengenai peningkatan keaktifan belajar melalui media *game* edukasi *quizizz*. Hasil penelitian ini yaitu media *game* edukasi *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada siswa kelas IV SDN Karang Sari 05 pada tema 4 (Suhirno et al., 2022).

Penelitian keenam yang berjudul *Game Based Learning: Alternative 21st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness* oleh Aryanti Dwi Untari tahun 2022, penelitian ini membahas mengenai solusi alternatif inovasi pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian ini

yaitu Penggunaan model pembelajaran *game based learning* sebagai model pembelajaran inovatif abad 21 memberikan peran besar dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Untari, 2022).

Penelitian ketujuh yang berjudul Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui *Game Quizizz* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021 oleh Siti Lestari tahun 2021, penelitian ini membahas mengenai rendahnya keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Panunggalan. Hasil penelitian ini yaitu penerapan *game quizizz* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan (Lestari et al., 2021).

Penelitian kedelapan yang berjudul *Game Based Learning* Berbasis *Quizizz* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Era New Normal oleh Tiara Hanandita tahun 2022, penelitian ini membahas mengenai peningkatan keaktifan belajar melalui media *game* edukasi *quiziz*. Hasil penelitian ini yaitu penggunaan *quizizz* dapat terbukti meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap dan mengingat dengan baik materi pelajaran yang diberikan (Hanandita, 2022).

Penelitian kesembilan yang berjudul Penerapan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022 oleh Ni Nyoman Wahyu Meitriani tahun 2023, penelitian ini membahas mengenai penerapan *Game Based Learning*

untuk meningkatkan pemahaman konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat. Hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran *game based learning* sudah berhasil diterapkan dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem (Meitriani et al., 2023).

Penelitian kesepuluh yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Game edukasi *Wordwall* oleh Melianti Dotutinggi tahun 2023, penelitian ini membahas merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, penelitian ini membahas mengenai peningkatan keaktifan belajar melalui media *game* edukasi *Wordwall*. Hasil penelitian ini yaitu penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar (Dotutinggi et al., 2023).

Penelitian kesebelas yang berjudul *Game Based Learning* sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal oleh Cinta tahun 202, penelitian ini membahas mengenai mengenalkan *Game-Based Learning* sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa *new normal*. Hasil penelitian ini yaitu *Game-Based Learning* ini dapat mengefektifkan proses belajar mengajar (Cinta et al., 2021).

Penelitian kedua belas yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Tipe *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP oleh Sintya tahun 2022,

penelitian ini membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *game based learning* tipe *wordwall* dan seberapa besar pengaruhnya dibandingkan dengan pembelajaran *konvensional*. Hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran *game based learning wordwall* memiliki pengaruh 0,11 lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran *konvensional* terhadap pemahaman konsep siswa (Sintya et al., 2022).

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dapat disimpulkan belum ada yang meneliti tentang efektivitas metode *Game Based Learning* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Letak kebaruan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah pada variabel Y keaktifan belajar siswa dan variabel X metode *Game Based Learning* dengan media *game Quizizz, Kahoot*, dan *Wordwall*. Selain itu, populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa beragama Buddha di SMK Pembangunan Ampel. Berdasarkan kebaruan diatas, maka peneliti melakukan penelitian ini untuk mencari tahu bagaimana variabel *Game Based Learning* dapat efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa.