

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena melalui individu dapat mempersiapkan diri untuk mengalami perubahan dan kesulitan. Proses pendidikan terjadi tidak hanya di sekolah tetapi juga di keluarga dan masyarakat, yang masing-masing berkontribusi pada pembentukan kepribadian yang lebih baik Zahra & Widiyanto, (2021). Serta pendidikan adalah salah satu bentuk investasi jangka panjang yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Afriansyah, 2021).

Sumber daya manusia berdampak langsung pada kualitas pembelajaran karena pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan. Menurut Fadilah, (2019) pembelajaran adalah upaya sadar individu untuk mengubah perilakunya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran harus dirancang dan diatur dengan baik. Afriansyah, (2021) mengatakan proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara optimal tanpa adanya interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran. Interaksi ini mencakup penyampaian pesan atau informasi dari pendidik maupun sumber belajar lainnya kepada peserta didik sebagai penerima informasi. Proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik dapat menciptakan interaksi yang bermakna antara guru, siswa, dan sumber belajar di lingkungan pendidikan (Djamaluddin, A., 2019).

Sain, (2017) mengatakan bahwa guru merupakan salah satu bagian penting dalam lingkungan pendidikan di sekolah yang dituntut memiliki keterampilan

dalam merancang, melaksanakan, serta mengembangkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan untuk mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar di sekolah. Serta guru berperan penting sebagai fasilitator yang membantu siswa mencapai tujuan akademik. Guru harus memiliki kemampuan untuk membuat strategi yang efektif untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang positif. Menurut Sain, (2017) dalam proses setiap perilaku atau kompetensi yang diharapkan dari peserta didik harus mampu diwujudkan melalui kegiatan belajar yang dapat dipraktikkan secara langsung. Untuk mendukung hal tersebut, guru dituntut memiliki perangkat pembelajaran, salah satunya adalah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran sendiri merupakan serangkaian langkah atau cara yang dirancang dan diterapkan oleh guru bersama peserta didik, guna mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Strategi pembelajaran adalah bagian penting dari kegiatan belajar. Agar pembelajaran berjalan efektif, diperlukan strategi yang tepat sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Karakteristik siswa yang perlu diperhatikan mencakup kemampuan kognitif, gaya belajar, motivasi belajar, kondisi sosial-emosional, serta latar belakang pengetahuan yang dimiliki. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, guru dapat memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara optimal. Strategi pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa lebih aktif, memahami materi dengan baik, serta meningkatkan motivasi belajar. Menggunakan strategi yang tepat untuk materi dan media yang digunakan dapat meningkatkan pembelajaran secara signifikan Gunawan et al., (2021). Media pembelajaran membantu sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa

sekaligus mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran Sari & Lestari, (2020). Media pembelajaran yang kreatif dapat membantu kelas menarik sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu berpikir kritis. Salah satu media pembelajaran inovatif yang potensial untuk digunakan adalah *game* ular tangga.

Game ular tangga adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Selain menarik perhatian siswa, permainan ini meningkatkan pemahaman mereka tentang materi dengan cara yang lebih praktis dan mudah dipahami. Menurut Pramesti & Prayito, (2023) media *game* ular tangga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis, menarik, dan tidak membosankan. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. *Game* ini dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran dengan cara pendekatan yang menyenangkan. Selama proses *game* siswa mengikuti prosedur dan arahan dari guru untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan mendalam sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan Mohamad Yudiyanto et al., (2022). Keberhasilan siswa dalam pembelajaran melalui media *game* ular tangga tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga ditunjang oleh kegiatan belajar dalam kelompok kecil yang heterogen. Interaksi dengan teman sebaya serta bimbingan guru membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Kusuma Ardi & Dessty, (2023) menegaskan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, menunjukkan sejauh mana siswa memahami dan memiliki kemampuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hasil belajar yang rendah ini menjadi permasalahan yang penting karena dapat berdampak pada kualitas pendidikan dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan akademik maupun dunia kerja. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran dapat diukur dengan melihat seberapa baik tujuan pembelajaran dicapai melalui hasil belajar siswa (Asriyanti & Janah, 2019).

Pada SMAN 15 Tanjung Jabung Barat dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti tersebut ditemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Permasalahan tersebut berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa, di mana sebagian besar siswa belum mampu mencapai standar nilai yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun, berdasarkan hasil observasi awal, diketahui masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP pada mata pelajaran ekonomi. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan adanya solusi atau upaya yang tepat untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk memperjelas kondisi tersebut, berikut disajikan data perolehan hasil belajar siswa berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan:

Tabel 1.1 Nilai Ketuntasan Siswa Ekonomi Kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	X E1	26	14	12
2.	X E2	26	10	16
3.	X E3	26	11	15
Total		78	35	43

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat

Berdasarkan data yang disajikan bahwa dapat diketahui capaian hasil belajar siswa pada kelas X fase E di SMAN 15 Tanjung Jabung Barat menunjukkan bahwa dari total 78 siswa, terdapat 35 siswa yang telah mencapai ketuntasan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 43 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terutama di kelas X E2, di mana mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar seperti jarang bertanya, kurang berpendapat, dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi dua arah. Pembelajaran yang seharusnya mendorong kolaborasi dan keterlibatan aktif melalui penerapan konvensional belum terlaksana secara optimal, sehingga siswa masih enggan mengemukakan pendapat atau bertanya ketika mengalami kesulitan.

Selain itu, guru juga selalu menggunakan media pembelajaran yang sama dalam setiap menyampaikan materi pembelajaran, yaitu hanya berupa media buku paket dan papan tulis sehingga penggunaan media yang monoton ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang tertarik, dan tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran dan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa

pembelajaran yang berlangsung belum optimal dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Oleh sebab itu, diperlukan adanya solusi supaya hasil belajar siswa memuaskan dan mencapai KKTP. Salah satu upaya ataupun cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengubah media pembelajaran yang sering digunakan dengan media yang lebih bervariasi, menarik dan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Game Ular Tangga* adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Ekonomi Kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton, seperti metode pembelajaran konvensional (berupa buku paket dan papan tulis).
2. Penggunaan media yang terbatas tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak interaktif

3. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, serta jarang mengemukakan ide atau pendapat selama kegiatan belajar berlangsung.
4. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi kelas X masih tergolong rendah dan masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian tidak menyimpang dari topik yang telah ditentukan, penelitian harus membatasi masalahnya. Pembatas penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah media pembelajaran berbasis *game* ular tangga.
2. Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan dengan cara memberikan *pretest* dan *posstest* berupa beberapa soal.
3. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat dan materi yang diteliti dalam subbab ini mencakup Lembaga Jasa Keuangan, dengan fokus pada Bank dan Pasar Modal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan strategi pembelajaran berbasis *game* ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah sebagai berikut: “Untuk mengetahui apakah penerapan strategi pembelajaran berbasis *game* ular

tangga dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X Fase E SMAN 15 Tanjung Jabung Barat”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* ular tangga.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai alat tambahan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran ekonomi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan pertimbangan pemilihan strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti tentang media pembelajaran berbasis *game* ular tangga serta menjadi bahan rujukan dan mempertimbangkan peneliti lain.
- d. Bagi siswa, dapat mengkombinasikan dan menambah informasi baru ke dalam pengetahuan dasar yang dimiliki sehingga siswa dapat mengembangkan hasil belajar.