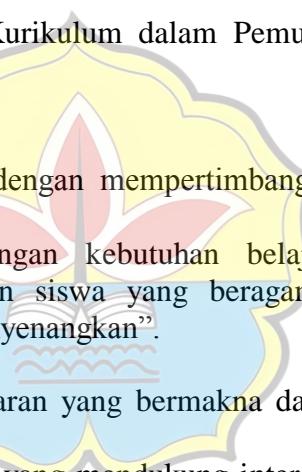


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai, norma, dan etika yang dibutuhkan untuk memahami serta menghargai perbedaan. Selain itu, pendidikan juga membantu mengembangkan sikap saling menghormati di antara sesama manusia. Sesuai dengan Surat Keputusan Kemendikbudristek No. 56/M/2022 tentang Pedoman Penetapan Kurikulum dalam Pemulihan Pembelajaran, yang berisi penjelasan bahwa:

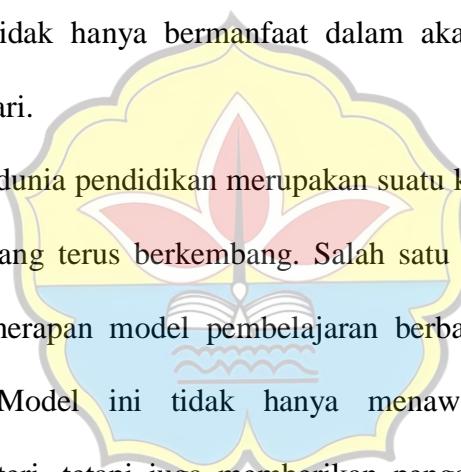

“Pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian siswa saat ini sesuai dengan kebutuhan belajar, serta mencerminkan karakteristik perkembangan siswa yang beragam sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan”.

Untuk mencapai pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi aktif dan menerapkan model pengajaran yang bervariasi. Selain itu, materi pelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari karena dapat meningkatkan kualitas belajar. Untuk menekankan pada pengembangan karakter dan kurikulum dalam menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perubahan cepat di dunia.

Individu dituntut untuk memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan cepat dan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan, tetapi juga harus mampu berinovasi dan bertindak secara positif di tengah perubahan yang

cepat. Dunia yang terus berkembang, baik dari segi teknologi, sosial maupun ekonomi mengharuskan individu untuk berpikir dan lingkungan kelas yang kurang mendukung, seperti suasana yang tegang atau dominasi suara dari siswa tertentu juga dapat menghambat partisipasi siswa lainnya.

Untuk meningkatkan pemahaman materi, pendekatan yang menyenangkan ini juga berperan penting dalam memperkuat ingatan siswa. Pengalaman belajar yang interaktif membantu mereka mengingat informasi lebih baik karena terlibat secara emosional dan fisik. Disamping itu, melalui interaksi sosial, siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama yang sangat berharga. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam akademis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.



Inovasi dalam dunia pendidikan merupakan suatu keharusan untuk menjawab tantangan zaman yang terus berkembang. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penerapan model pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*. Model ini tidak hanya menawarkan cara baru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan kreativitas, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Menurut Zakarias (2022:26), *game based learning* merupakan permainan yang diciptakan secara khusus untuk mengajarkan siswa dalam pembelajaran tertentu pembangunan konsep pemahaman dan membimbing siswa dalam melatih kemampuan mereka serta memotivasi siswa untuk memainkannya.

Artinya, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang dengan interaksi yang menyenangkan dan dapat informasi lebih banyak materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, selain memperkuat ingatan mereka dan mengembangkan keterampilan sosial.

Menggunakan model pembelajaran *game based learning* siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, model ini mendorong proses kerjasama antara siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah. Dimana, hasilnya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa. Berinovasi secara positif berarti tidak hanya mencari solusi baru, tetapi juga memastikan bahwa solusi tersebut memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan keterampilan tetapi juga membentuk karakter siswa dan meningkatkan pengetahuan melalui komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Purwanto (2021:2), komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi antara individu melalui sistem yang biasa, baik dengan simbol-simbol, sinyal-sinyal maupun perilaku atau tindakan hal ini juga dapat diartikan sebagai perpindahan dan pemahaman makna.

Komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, tetapi juga sebagai upaya untuk menciptakan keselarasan pemahaman antara pihak-pihak yang terlibat. Pemahaman yang sama dalam komunikasi ini sangat penting agar tujuan yang ingin dicapai dapat terealisasi secara efektif. Dalam konteks pembelajaran, komunikasi menjadi kunci utama dalam mendukung proses penyampaian materi, diskusi, serta umpan balik antara

pendidik dan peserta didik. Pemahaman yang dicapai melalui komunikasi yang baik memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya menjadi pengetahuan yang dapat diterapkan dalam situasi nyata, yang biasanya dapat dilihat pada capaian pembelajaran.

Menurut Susanto (2022:22), hasil belajar dapat dijelaskan sebagai alat ukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Skor ini mencerminkan seberapa baik siswa dapat menguasai dalam memahami sejumlah materi tertentu, sehingga memberikan gambaran yang jelas tentang kemampuan akademis mereka. Artinya, hasil belajar tidak hanya menjadi indikator pencapaian individu, tetapi juga berperan dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan komunikasi tidak hanya mempengaruhi proses transfer pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Melalui permainan, siswa dapat berkomunikasi secara aktif, berkolaborasi, dan berbagi pengalaman, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang komunikasi dalam pembelajaran dapat memperkuat efektivitas *game based learning* sebagai model pembelajaran. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai pedoman, tetapi juga menjadi dorongan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik di lembaga pendidikan formal tingkat menengah atas secara umum maupun di SMAN 9 Kota Jambi secara khusus.

Alasan memilih Mata Pelajaran Ekonomi karena tingkat ketuntasan belajar masih rendah dan kurangnya keterlibatan dan antusias siswa dikarenakan model pembelajaran yang masih monoton. Salah satu komponen penilaian perolehan ulangan harian siswa kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1
Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X Fase E Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2024/2025 SMAN 9 Kota Jambi

Kelas	Nilai KKM (Siswa)				Jumlah (Siswa)
	<65	%	>65	%	
X FASE E 1	30	85	5	14	35
X FASE E 2	30	85	5	14	35
X FASE E 3	20	57	15	42	35
X FASE E 4	33	94	2	5	35
X FASE E 5	28	80	7	20	35
X FASE E 6	21	60	14	40	35
X FASE E 7	25	71	10	28	35

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Fase E SMAN 9 Kota Jambi, Tahun Ajaran 2024-2025. (data diolah)

Berdasarkan tabel di atas, KKM nilai siswa pada kelas X untuk mata pelajaran ekonomi adalah 65. Dari 7 ruang kelas X masih banyak siswa yang mendapatkan nilai ulangan harian yang belum mencapai kriteria KKM. Di kelas X Fase E1 hingga X Fase E7, kebanyakan siswa memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran ekonomi. Dengan masih banyaknya siswa yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM, hal ini tentu dapat menyebabkan penurunan capaian pembelajaran siswa.

Proses belajar di sekolah adalah salah satu hal penting untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Kenyataannya, cara mengajar yang digunakan oleh guru di SMAN 9 Kota Jambi masih cenderung

monoton dan jarang berubah. Sehingga, proses pembelajaran hanya fokus pada penyampaian materi secara satu arah dan sering membuat siswa merasa bosan, kehilangan semangat, serta pasif saat belajar. Hal ini terlihat jelas ketika ada tugas kelompok. Biasanya, hanya beberapa siswa yang benar-benar aktif mengerjakan tugas, sedangkan yang lain hanya menunggu hasil pekerjaan teman tanpa membantu.

Pada saat pembagian tugas kelompok, masih banyak anggota kelompok yang tidak ikut serta dalam mengerjakan tugas dan hanya mengetahui tugas sudah selesai tanpa berkontribusi. Saat diberikan pertanyaan, banyak siswa yang bingung dalam menjawabnya, dan jika ada yang mencoba menjawab, mereka masih menanyakan kembali jawaban kepada teman-temannya.

Ketika siswa merasa tidak menguasai materi karena rasa jemu, siswa mulai meragukan kemampuan diri mereka. Ketidakpastian ini dapat menciptakan proses negatif dimana siswa merasa tidak mampu berprestasi. Kejemuhan yang dialami siswa juga dapat mengganggu teman sekelas, seperti berbicara keras dan sering mengeluap. Selain itu, ketika siswa diberikan pertanyaan oleh guru terkait materi yang telah diterangkan, mereka merasa cemas dan takut tidak bisa menjawab dengan benar.

Berdasarkan wawancara dengan dua guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 9 Kota Jambi sedang menjelaskan materi pelajaran, banyak siswa yang malah sibuk bercerita dengan teman sebangku dan tidak peduli dengan apa yang disampaikan oleh guru. Ketika materi selesai dijelaskan, banyak siswa yang belum memahami atau mengerti isi materi karena kurangnya perhatian dan fokus selama proses pembelajaran.

Hal ini berdampak negatif pada pemahaman materi pelajaran yang diberikan seperti diketahui terdapat 6 siswa yang sering bercerita saat guru menjelaskan materi dan 7 siswa yang tampak acuh terhadap penjelasan guru.

Lebih lanjut, masih banyak siswa yang lebih memilih untuk menjadi pendengar pasif, tidak mengajukan pertanyaan atau bahkan tidak memberikan pendapat saat diskusi berlangsung. Karena kurangnya dorongan dari guru, serta tidak percaya diri atau ketidaknyamanan siswa untuk berbicara di depan teman-teman mereka. Selain itu, lingkungan kelas yang kurang mendukung, seperti suasana yang tegang atau dominasi suara dari siswa tertentu juga dapat menghambat partisipasi siswa lainnya. Siswa yang tidak terlihat dalam diskusi cenderung kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi pemikiran mereka, berlatih mendengarkan, dan belajar dari pandangan orang lain.

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu, termasuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia yang terus berubah. Model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dianggap efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan penerapan model pembelajaran interaktif dan guru mampu memperkuat komunikasi antara guru dan siswa, maupun siswa satu dengan yang lainnya dalam kegiatan belajar mengajar dan aktivitas belajar baik dalam maupun di luar kelas.

Dengan demikian, capaian hasil akhir dari proses belajar siswa tidak hanya di lihat dari angka maupun simbol pada buku rapor semata. Melainkan, capaian tersebut setidaknya dapat tergambar dari bagaimana siswa mampu memperoleh wawasan belajar melalui pengalaman dan aktivitas selama mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Maka, proses pembelajaran di SMAN 9 Kota Jambi pada khususnya diharapkan mampu mencetak generasi yang unggul. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *game based learning* dan Kemampuan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Kota Jambi".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam penelitian pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa, antara lain sebagai berikut:

1. Nilai ulangan harian siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria KKM.
2. Siswa di dalam pembelajaran masih banyak yang kurang terlibat.
3. Dalam menerima materi yang diberikan oleh guru, siswa cenderung jemu dan bosan.
4. Model pembelajaran yang digunakan monoton sehingga siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.
5. Siswa kurang memperhatikan dan tidak fokus dalam proses pembelajaran.
6. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses diskusi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diperlukannya batasan masalah supaya penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan secara optimal. Objek penelitian siswa kelas X SMAN 9 Kota Jambi yang belajar Mata Pelajaran Ekonomi.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah memberikan sebuah gambaran yang kurang jelas tentang permasalahan yang akan dikaji pada suatu penelitian sehingga mudah memahami. Maka, rumusan masalah pada penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana perbedaan model pembelajaran *game based learning* dan model pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi?
3. Bagaimana pengaruh kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka perlu untuk dapat mengetahui tujuan dari penelitian ini. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *game based learning* dan model pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan komunikasi terhadap hasil belajar ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Menjadi sumber referensi bagi kajian ilmu pengetahuan yang dapat memperluas wawasan, memperdalam pemahaman, serta memberikan

kontribusi positif bagi perkembangan disiplin ilmu tersebut dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat.

b. Menambah wawasan dan pengalaman saat peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Selain itu, diharapkan dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga nanti menjadi guru yang profesional.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Sekolah.

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan lulusan yang mampu bersaing untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

b. Bagi Guru.

Adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa.

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* yang mana diharapkan dapat meningkatkan komunikasi dalam belajar, sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.