

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, pengembangan potensi, dan penyiapan generasi yang mampu menghadapi perubahan zaman. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mendukung kemajuan suatu bangsa.

Wahyuni, dkk (2023, hlm.1) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangun dan kualitas sumber daya manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Pendidikan juga merupakan hal yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional, karena merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa.

Sukatin, dkk (2023, hlm.1045) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu sistem yang terorganisasi dan mempunyai fungsi yang cukup luas, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan, pikiran, perasaan, dan sosial. Hal ini dapat menunjukkan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan resmi memiliki beban yang tinggi dalam menjalankan sebuah tugas pendidikan. "Pendidikan berarti pula mempersiapkan diri untuk menghadapi berbagai tantangan dalam menyongsong masa depan. Pendidikan yang memiliki nilai tertinggi adalah belajar secara mandiri" (Riyanti dalam Wahyuni, dkk, 2023, hlm.3).

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 dalam Ansori (2019, hlm.29) Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengenai pendidikan yaitu Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tap MPR no. II/MPR/1988 dalam Ansori (2019, hlm.34) menjelaskan "Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, terampil, serta sehat jasmani dan rohani". Tujuan pendidikan juga merupakan tujuan akhir yang akan dicapai oleh semua lembaga pendidikan, baik formal, non formal, maupun informal yang berada dalam masyarakat dan negara Indonesia (Ansori, 2019, hlm.33).

Pendidikan mengarah pada munculnya proses pembelajaran, yaitu proses interaksi di mana siswa terlibat dengan guru dan materi pendidikan di lingkungan kelas. Pembelajaran merupakan dukungan yang diterima guru agar peserta didik dapat melakukan proses perolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap dan keyakinan (Suardi, 2018, hlm.7). Guru harus membantu peserta didik supaya mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan yang berkembang dalam dirinya. Guru juga hadir untuk membelajarkan peserta didik, yaitu mengkondisikan peserta didik agar belajar secara aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan optimal. Hal tersebut dapat terwujud, maka seorang guru seharusnya mengetahui bagaimana cara peserta didik belajar dan menguasai berbagai cara penyampaian materi kepada peserta didik. Pemberdayaan peserta didik dapat meliputi aspek-aspek kepribadian terutama aspek intelektual, sosial, emosional, dan keterampilan. Adapun demikian, maka akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar (Sutikno, 2021, hlm.12).

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik. Hasil

belajar tidak hanya berkaitan dengan nilai atau angka yang diperoleh peserta didik, tetapi juga menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu memahami materi, menguasai konsep, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Namun hasil pendidikan dan hasil belajar peserta didik di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada beberapa mata pembelajaran (Yusmar dan Fadillah, 2023).

Permasalahan tersebut juga terlihat dalam implementasi pembelajaran di sekolah SMA Pasundan 2 Bandung, bahwa pemahaman peserta didik kelas X terhadap materi Ekonomi masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari pencapaian hasil belajar peserta didik yang belum seluruhnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Pada mata pelajaran Ekonomi, KKM yang ditetapkan adalah 75.

Data nilai ASAS Ekonomi peserta didik kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2025/2026 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. 1 Nilai Asas Ekonomi Kelas X IPS 1 dan 2
SMA Pasundan 2 Tahun ajaran 2025/2026**

Kelas	Memenuhi KKM	Belum memenuhi KKM	Jumlah Siswa	KKM	Rata Rata
X IPS 1	14 orang	18 orang	32	75	70
X IPS 2	12 orang	18 orang	30	75	68

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa masih terdapat 36 peserta didik dari jumlah keseluruhan 62 peserta didik yang belum mencapai KKM. Jika dipersentasekan, sebanyak 58,06% peserta didik belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi masih perlu ditingkatkan. Rendahnya hasil belajar tersebut menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian karena hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh kemampuan peserta didik, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang kurang menarik, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran yang belum sepenuhnya relevan dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pada pembelajaran abad ke-21, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dalam proses belajar. Pembelajaran tidak lagi hanya menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi, tetapi harus memberi ruang bagi peserta didik untuk aktif mencari, mengolah, dan membangun pengetahuannya sendiri. (Syahputra, 2024).menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan melalui diskusi, eksplorasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik serta sesuai dengan kebutuhan belajar masa kini (Syahputra, 2024).

Dan diperlukan model pembelajaran yang lebih sesuai untuk mendorong keaktifan, pemahaman konsep, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* dipilih karena pembelajaran ini menempatkan masalah nyata sebagai titik awal kegiatan belajar. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, menganalisis, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok.

(Widiyasari et al, 2023) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik memperoleh keterampilan yang terjadi pada era globalisasi melalui menghadirkan keadaan dalam situasi dunia nyata. Dengan demikian, PBL dinilai relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi karena materi Ekonomi berkaitan erat dengan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan *Problem Based Learning* juga dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar. (Siswanti, 2024) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan permasalahan sehari-hari yang kompleks kepada peserta didik, kemudian peserta didik dilibatkan dalam pembelajaran mandiri dan kerja kelompok kolaboratif untuk memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa PBL sesuai digunakan untuk mengatasi permasalahan peserta didik yang pasif, karena model ini menuntut peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, PBL juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Media digital dapat membantu guru menyampaikan materi, memberikan evaluasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. ((Pibinal, 2025) menjelaskan bahwa guru diharapkan memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital menjadi salah satu upaya yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Gimkit. Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan kuis interaktif dengan elemen permainan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Media ini dipilih karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan fokus peserta didik, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi. (Suherman, 2024) menjelaskan bahwa Gimkit merupakan media digital berbasis permainan yang menghubungkan pertanyaan dengan game, sehingga peserta didik lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan evaluasi dan dapat

berinteraksi dengan teman lainnya. Selain itu, Gimkit memiliki fitur kueri yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik.

Penggunaan Gimkit dalam penelitian ini juga didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Pada kondisi pembelajaran sebelumnya, peserta didik cenderung pasif dan kurang berminat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, Gimkit dipandang sesuai untuk membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik karena tampilan dan sistem permainannya dapat menarik perhatian peserta didik. (Agustina et al., 2024) menjelaskan bahwa Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian kuis interaktif yang kompetitif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan Gimkit diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Ekonomi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dan media Gimkit digital memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. (Siburian et al., 2025) menjelaskan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 45,8 pada pretest menjadi 77,0 pada posttest. Sementara itu, (Ariana et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari peningkatan nilai pretest ke posttest serta hasil uji signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa PBL maupun Gimkit memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih banyak membahas *Problem Based Learning* dan Gimkit secara terpisah. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model *Problem Based Learning* berbantuan media digital Gimkit dalam satu desain pembelajaran masih tergolong terbatas. Padahal, kombinasi PBL dan Gimkit dapat menjadi alternatif pembelajaran yang saling melengkapi. PBL dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pemecahan masalah, sedangkan Gimkit dapat mendukung proses pembelajaran dan evaluasi agar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki

celah penelitian untuk mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media digital Gimkit terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta pemanfaatan media digital yang belum optimal menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini. Model *Problem Based Learning* dipilih karena mampu mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah, sedangkan media digital Gimkit dipilih karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Digital Gimkit terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan sebelumnya, identifikasi dari fenomena masalah yang di temukan yakni:

1. Siswa pasif dalam pembelajaran.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih rendah dan Sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berikut merupakan beberapa batasan masalah yang telah dipilih oleh peneliti yakni:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Gimkit* penelitian menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Subjek penelitian dibatasi pada dua kelas peserta didik kelas X SMA 2 Pasundan Tahun Ajaran 2025/2026 yang dipilih sebagai kelas penelitian.
3. Materi yang dipakai dalam mata pelajaran ekonomi pada penelitian ini terbatas yaitu lembaga keuangan jasa.

4. Pengukuran hasil belajar menggunakan ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi serta Batasan masalah yang telah di uraikan sebelumnya rumusan masalah yang diputuskan peneliti pada penelitian ini yakni:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital Gimkit?
3. Apakah terdapat Perbedaan Peningkatan Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ditentukan atas rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya yakni :

1. Untuk mengetahui gambaran proses model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital Gimkit pada mata pelajaran Ekonomi materi lembaga keuangan jasa di kelas X SMA 2 Pasundan Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Gimkit* pada mata pelajaran Ekonomi materi lembaga keuangan jasa.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media digital Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung.

Manfaat Penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Memperluas dan memperdalam kajian pengetahuan tentang model *Problem Based Learning* berbantuan media *digital gimkit* yang merupakan variasi model pembelajaran di sertai komponen berbantuanya.

2. Aspek Kebijakan

Hasilnya diperuntukan sebagai acuan bahan bagi sekolah ataupun guru ajar dalam pengoptimalan serta peningkatan hasil belajar siswa dalam model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *digital gimkit* dengan materi pokok dalam meningkatkan maupun kualitas pembelajaran agar siswa berkembang disertai berfikir kritis terhadap materi tersebut

3. Aspek Praktisi

- a. Peneliti selanjutnya, yang ingin memperoleh hal baru atau pengetahuan dari model *Problem Based Learning* berbantuan media digital gimkit, serta untuk memperluas pandangan penulis terhadap berbagai variasi atau model dalam pembelajaran
- b. Kepala sekolah, dalam hal kelangsungan proses pembelajaran sebagai bahan atau pedoman yang akan digunakan untuk diimplementasikan sebagai meningkatkan hasil belajar. sistem pembelajaran untuk di implementasikan sebagai sistem pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
- c. Guru ajar, mendapatkan ide-ide baru dalam model pembelajaran khususnya prosedur atau sistematika dalam model tersebut sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran dikelas.
- d. Siswa ajar, menambah motivasi belajar siswa dengan meningkatkan antusias dan partisipasi dalam pembelajaran yang aktif antara siswa ajar dengan pendidik. Selain itu menjalin komunikasi dan kolaborasi bersama siswa untuk saling menyampaikan ide cara memecahkan permasalahan dari materi yang berkaitan

G. Defini Operasional

Dalam penelitian ini diperkenalkan beberapa istilah untuk merumuskan masalah agar tidak terjadi kesalahan pemahaman yakni sebagai berikut:

1. *Model Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dimana peserta didik diberikan permasalahan sehari-hari yang kompleks dan tidak memiliki satu jawaban yang benar. Peserta didik dilibatkan dalam pembelajaran secara mandiri dan bekerja dalam kelompok kolaboratif untuk

memecahkan masalah. Peserta didik berperan aktif dalam merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses pembelajaran (Siswanti, 2024).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman dalam proses pembelajaran, yang tercermin dalam perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Risda Febryani Sihombing¹ & Program, 2025).

3. Media Digital Gimkit

Gimkit adalah salah satu platform website pembelajaran berbasis game, dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan pengetahuan, kolaborasi, dan strategi dari siswa agar dapat memenangkan kuis tersebut yang berupa game. Untuk mengakses platform tersebut dapat diakses menggunakan smartphone dan komputer atau laptop siswa. Tentunya untuk mengakses platform tersebut perangkat dari siswa maupun guru harus terhubung jaringan internet. Gimkit memiliki beragam fitur menarik yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat penilaian pembelajaran, serta mampu secara otomatis mengkoordinasikan dan menghitung nilai prestasi belajar siswa. Gimkit juga dapat mengakses data hasil asesmen menjadi pdf (SAPTARINI, 2024)

H. Sistematika Skripsi

1. Bab 1 Pendahuluan

Penulisan skripsi bab 1 berisikan latar belakang masalah yang menjelaskan secara general terkait dengan keadaan dan fenomena yang akan diteliti. Bab 1 juga berisikan penentuan masalah atau identifikasi masalah, perumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian dalam penentuannya melihat dari rumusan masalah juga manfaat penelitian bagi setiap aspeknya yang menjadi awal pembahasan dalam penelitian.

2. Bab II kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab 2 pada skripsi berupa kajian teori dalam membahas teori-teori mengenai variabel yang ada pada penelitian. Bersikan penelitian terdahulu yang dijadikan referensi bagi peneliti serta berisikan kerangka pemikiran yang

menggambarkan alur penelitian yang dilakukan peneliti. Selain itu terdapat hipotesis dan asumsi sebagai praduga dari peneliti.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab 3 dalam penelitian menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Dalam bab 3 juga membahas tentang instrument penelitian yang akan digunakan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab 4 pada skripsi ini berisikan tentang hasil penelitian menggunakan analisis data yang telah dibahas pada bab 3. Serta berisikan pembahasan yang menjelaskan tentang hipotesis dan rumusan masalah dalam penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab terakhir dalam skripsi ini yaitu bab 5 yang berisikan tentang simpulan dari hasil pembahasan penelitian, Serta mencantumkan saran untuk beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian serta memberikan saran untuk peneliti selanjutnya sebagai bahan referensi.