

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Sekolah Menengah saat ini menghadapi masalah yang serius terkait rendahnya motivasi belajar anak didik dan minimnya hasil pembelajaran. Kondisi tersebut sebagian disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang membuat anak didik bersikap pasif, kurang bersemangat, dan hanya fokus pada penerimaan informasi tanpa adanya interaksi antara guru dan anak didik. Jamilah *et al* (2024), menjelaskan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting dan multifaset, sehingga guru perlu meningkatkan strategi pembelajaran yang mampu membangun keaktifan anak didik.

Perkembangan pendidikan di abad ke-21, pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir tinggi melalui proses yang bermakna dan berfokus pada pemahaman yang mendalam. Pendekatan *deep learning* menekankan keaktifan anak didik, keterkaitan antarkonsep, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam kegiatan sehari-hari (Nurul *et al.*, 2025). Khotimah & Abdan (2025), menjelaskan bahwa pembelajaran yang baik harus melibatkan anak didik dalam mencari pengetahuan dan mengembangkan motivasi belajar.

Namun, praktik pembelajaran sampai saat ini masih terlihat adanya perbedaan antara tuntutan tersebut dengan kondisi nyata di kelas. Motivasi dan keaktifan belajar anak didik masih rendah pada kelas yang

menggunakan metode konvensional, karena anak didik hanya menerima informasi secara pasif tanpa adanya kesempatan untuk belajar dan berkembang secara mandiri (Barokah, 2021). Harefa *et al* (2022), menyebutkan bahwa motivasi belajar anak didik pada pembelajaran biologi masih tergolong rendah, terutama metode pembelajaran yang diberikan kurang memberi ruang bagi anak didik untuk aktif dan berpikir kritis.

Kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional, hal ini sejalan dengan hasil observasi awal di kelas X SMAN 2 Mejayan. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih metode ceramah dengan guru berperan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan anak didik cenderung pasif dan lebih banyak melakukan kegiatan mencatat materi dari buku maupun sumber video seperti *YouTube* yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran belum terlihat optimal, sehingga keterlibatan aktif anak didik selama pembelajaran relatif rendah.

Kondisi tersebut berpengaruh pada rendahnya partisipasi dan capaian belajar anak didik. Hal ini terlihat dari laporan rekap hasil belajar, terdapat hanya 22,86% anak didik yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan pada penilaian sumatif akhir semester. Selain itu, berdasarkan rekap nilai penilaian harian, sebanyak 77,14% anak didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). laporan tersebut memperlihatkan bahwa adanya kesenjangan antara proses pembelajaran yang berlangsung dengan capaian hasil belajar yang diharapkan, sekaligus mengindikasikan bahwa rendahnya minat dan keterlibatan belajar anak didik berbanding lurus dengan

rendahnya pencapaian akademik.

Solusi yang dapat digunakan adalah model pembelajaran inkuiri. Wulandari *et al* (2025), menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing secara baik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan anak didik dari siklus I ke siklus II. Amijaya *et al* (2018), menyebutkan bahwa pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar anak didik karena melibatkan anak didik dalam proses pembelajarannya. Selain itu, penggunaan media berbasis *game* menjadi inovasi penting dalam meningkatkan motivasi anak didik. Nugroho & Romadhon (2022), menyebutkan bahwa mediaa berbasis *game* seperti *Blooket* mampu meningkatkan minat dan antusias anak didik dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motorik anak didik melalui partifipasi aktif dan umpan balik langsung (Hasbullah *et al.*, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang menekankan keaktifan anak didik dengan praktik yang terjadi di kelas. Kesenjangan dalam pembelajaran diduga karena metode yang masih tradisional dan kurang memanfaatkan teknologi. Media digital interaktif yang bisa meningkatkan motivasi dan kolaborasi anak didik belum digunakan secara maksimal, menjadikan suasana belajar monoton. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi melalui pemaparan pembelajaran inkuiri menggunakan *Booklet* berbasis *game* dengan pendekatan *Deep learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak didik. Penelitian ini berjudul **“Penerapan Pembelajaran Inkuiri**

Berbantu *Blooket* Berbasis *Game* dengan Pendekatan *Deep learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Anak didik Kelas X”.

B. Rumusan Masalah

Dari hasil latar belakang diatas maka pertanyaan yang menjadi fokus dalam masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran inkuiri berbantu *Blooket* berbasis *game* dengan pendekatan *deep learning* di kelas X SMAN 2 Mejayan ?
2. Bagaimana pembelajaran inkuiri berbantu *Blooket* berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik kelas X SMAN 2 Mejayan ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar anak didik setelah penerapan pembelajaran inkuiri berbantu *Blooket* berbasis *game* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan pembelajaran inkuiri berbantu *Blooket* berbasis *game* dengan pendekatan *deep learning* di kelas X SMAN 2 Mejayan.
2. Mengetahui pembelajaran inkuiri berbantu *Blooket* berbasis *game* untuk meningkatkan motivasi belajar anak didik.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar anak didik setelah tindakan pembelajaran diberikan.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil studi dengan judul “Pembelajaran Inkuiri Menggunakan *Blooket* yang Berbasis Permainan dengan Metode *Deep learning* untuk Meningkatkan

Motivasi Belajar Anak didik” dapat memperoleh keuntungan dari segi teori dan praktik sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Pengamatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang pendidikan, terutama dalam penerapan metode pembelajaran inkuiri yang dipadukan dengan media pembelajaran menggunakan permainan dan pendekatan *deep learning*. Penelitian ini bisa memperkaya referensi ilmiah tentang strategi pembelajaran yang inovatif dan fokus pada motivasi anak didik. Selain itu, hasilnya bisa menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang memperhatikan pembelajaran berbasis inkuiri, gamifikasi, dan pembelajaran yang bermakna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya ilmu pendidikan, khususnya dalam mengintegrasikan model pembelajaran berbasis inkuiri dengan media berbasis permainan dan pendekatan mendalam. Penelitian ini juga berpotensi menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut yang menggabungkan inkuiri, gamifikasi, dan pembelajaran mendalam.

b. Bagi Anak Didik

Observasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi anak didik dalam pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis inkuiri, media permainan, dan pendekatan mendalam, diharapkan anak didik akan lebih memahami konsep biologi

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan sumber belajar berbasis teknologi digital yang inovatif, sejalan dengan kurikulum. Kemudian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan suasana akademik di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi sumber referensi dan panduan bagi para peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengeksplorasi model pembelajaran berbasis penyelidikan, penggunaan media berbasis permainan, atau pendekatan pembelajaran mendalam dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan pendidikan.

E. Definisi Istilah

1. Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran berbasis inkuiri adalah pendekatan yang menekankan partisipasi aktif anak didik. Dalam proses ini, anak didik mencari dan memperoleh pengetahuan melalui pendefinisian masalah, mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian, serta mengumpulkan dan menganalisis informasi. Anak didik juga bisa membuat kesimpulan sendiri, tetapi masih dalam arahan dari guru (Ajilaksana *et al.*, 2023).

2. Blooket

Blooket merupakan platform pendidikan digital yang berfokus pada permainan, yang digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif, terutama

melalui kuis. Metode ini menggabungkan unsur bermain, kompetisi, dan umpan balik langsung untuk meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak didik dalam belajar (Pisba & Rahmanto, 2025).

3. Pembelajaran Berbasis *Game* (*Game-Beased Learning*)

Pembelajaran yang berfokus pada permainan adalah metode belajar memanfaatkan elemen dari permainan seperti tantangan, skor, tingkatan, dan persaingan. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong anak didik untuk terlibat secara aktif (Adillia & Salimi, 2025).

4. Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat anak didik dalam belajar, tanpa mengubah tujuan utama dari proses pembelajaran (Ababil *et al.*, 2025).

5. Pendekatan *Deep learning*

Pendekatan *Deep learning* dalam penelitian ini menekankan pemahaman konsep secara komprehensif, pengembangan pemikiran kritis, proses refleksi, dan kemampuan menghubungkan informasi dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya berfokus pada hafalan (Nurul *et al.*, 2025).

6. Motivasi Belajar

Dorongan untuk belajar mencakup faktor-faktor dari dalam diri dan luar diri yang memengaruhi semangat, hasrat, dan ketahanan anak didik dalam

menjalani proses pendidikan guna mencapai hasil belajar yang maksimal (Suparman & Junaidi, 2023).

7. Pembelajaran Biologi

Pembelajaran biologi adalah proses komunikasi antara guru dan anak didik, di mana mereka mempelajari konsep, prinsip, dan fenomena kehidupan melalui kegiatan penelitian yang meliputi observasi, analisis, dan pemecahan masalah (Ababil *et al.*, 2025).