

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dengan ilmu-ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran ini diajarkan pada jenjang pendidikan SD dan SMP. Pada tingkat SMA, mata pelajaran IPS tidak lagi diajarkan sebagai satu kesatuan. Ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah dipisahkan menjadi mata pelajaran tersendiri. Hal tersebut berbeda dengan pembelajaran pada jenjang SMP yang mana mata pelajaran IPS ini masih menggabungkan berbagai cabang ilmu, seperti geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi, ke dalam satu mata pelajaran. Banyaknya sub-ilmu yang terintegrasi dalam mata pelajaran IPS membuat materi yang diajarkan kepada siswa menjadi cukup luas. Guru sering kali menyampaikan materi ini hanya dalam bentuk konsep dan teori karena merasa kesulitan menyajikan materi secara menarik, yang membuat pembelajaran terkesan membosankan, dan sulit dipahami.

Sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang sering terjadi adalah siswa hanya menghafal materi namun esensi tujuan dari materi IPS tersebut masih kurang dipahami siswa. Padahal jika materi IPS dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan melihat keterkaitan dalam kehidupan nyata siswa dalam bermasyarakat. Siswa tidak hanya perlu memahami isi materi, tetapi juga harus mampu memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, pada materi konflik dan integrasi sosial yang terdapat dalam buku pelajaran IPS kelas VIII, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui pengertian konflik atau integrasi, tetapi juga memahami bagaimana proses konflik dan integrasi tersebut terjadi dalam kehidupan nyata mereka. Jika materi ini disampaikan dengan model pembelajaran yang menarik dan relevan maka materi ini dapat dikaitkan langsung dengan pengalaman atau situasi sehari-hari siswa.

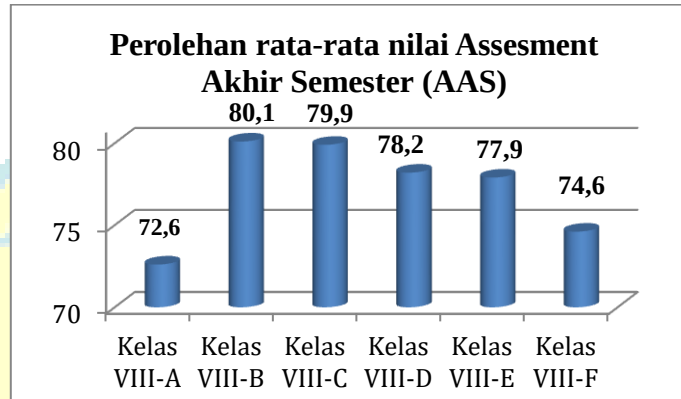
Selain itu, berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada jenjang kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta terkait pembelajaran IPS, terlihat bahwa siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS apabila hanya menggunakan pembelajaran berupa ceramah. Namun, ketika pembelajaran IPS dilaksanakan dengan model pembelajaran berbentuk permainan atau *games*, siswa terlihat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, berdasarkan wawancara sederhana dengan beberapa siswa kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta, banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pelajaran IPS jenuh, penuh dengan materi, dan sulit dipahami.

Hal ini terjadi karena siswa cenderung lebih sering belajar melalui hafalan materi, merangkum buku dan ceramah, Sehingga pembelajaran terkesan satu arah karena guru lebih mendominasi pembelajaran. Akibatnya, output hasil belajar IPS yang diterima belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan atau pengembangan model pembelajaran agar materi-materi IPS yang terkesan membosankan dapat diserap siswa dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu memandang siswa sebagai subjek, tidak boleh hanya menganggap siswa sebagai pendengar yang pasif di kelas. Inti dari proses pembelajaran adalah bagaimana siswa dalam pencapaian suatu Standar Kompetensi yang telah ditetapkan.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara pra penelitian di SMP Negeri 236 Jakarta dikeluhkan beberapa kendala dalam menyusun model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Meskipun pengembangan model pembelajaran dengan berbasis digital saat ini berkembang sangat pesat, namun dalam penerapannya di kelas seringkali menghadapi berbagai faktor seperti ketersediaan sarana prasarana sekolah yang belum merata ataupun kesiapan guru akan pembelajaran berbasis digital yang masih belum memadai sepenuhnya sebab tidak semua sulitnya mencari model yang efektif dengan menggunakan sistem digital.

Guru kesulitan untuk menemukan model pembelajaran yang tepat untuk merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tentunya, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata nilai *Assessment Akhir Semester (AAS)* VIII Semester Ganjil:



Gambar 1.1 Histogram Perolehan Rata-Rata Nilai *Assessment Akhir Semester (AAS)* VIII Semester Ganjil

(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 236 Jakarta)

Berdasarkan histogram diatas, dapat dilihat bahwa masih terdapat kelas yang memiliki nilai rata-rata *Assessment Akhir Semester (AAS)* kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yang telah ditetapkan sebesar 76, yaitu pada kelas VIII-A dengan nilai rata-rata 72,6 dan kelas VIII-F dengan nilai 74,6. Meskipun pada histogram terlihat bahwa terdapat dua kelas yang mencapai nilai rata-rata mendekati 80 yaitu kelas VIII-C dan VIII-B yang menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan kelas lainnya. Namun, empat kelas lainnya masih menunjukkan hasil yang belum maksimal.

Selain itu, berdasarkan wawancara sederhana dengan beberapa yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta, banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pelajaran IPS jenuh, membosankan, penuh dengan materi, dan sulit dipahami. Hal ini terjadi karena siswa cenderung lebih sering belajar melalui hafalan materi, merangkum buku dan ceramah, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan satu arah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa hanya diam dan

memperhatikan. Akibatnya, output hasil belajar IPS yang diterima masih jauh dari optimal.

Maka peran guru saat ini tidak hanya sekedar pengajar, namun lebih sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, bagi siswa. Guru dituntut untuk mampu membimbing siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Guru tidak hanya dituntut untuk memperkaya wawasan, tetapi juga meningkatkan kemampuannya dalam merancang model pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Pembelajaran yang kurang efektif ditandai dengan penjelasan yang monoton, mencatat, siswa hanya mendengarkan, menghafal, dsb. Hal tersebut tentu saja membuat siswa tidak tertarik dalam belajar, akhirnya hasil belajar pun tidak optimal. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan relevan dengan siswa agar mereka dapat memahami materi-materi abstrak di dalam pembelajaran IPS dengan baik, termotivasi untuk belajar, dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini adalah model pembelajaran berbasis game atau yang sering dikenal dengan istilah model pembelajaran gamifikasi yaitu model pembelajaran yang memadukan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Penambahan elemen permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk ikut dalam pembelajaran secara aktif sehingga memiliki efektivitas terhadap hasil belajar. Bentuk penerapan gamifikasi yang menarik dan relevan dapat dilaksanakan dengan menggunakan permainan *Truth or dare*.

Model ini memadukan elemen permainan pada aplikasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran gamifikasi berbantuan dengan permainan *Truth or dare* dapat digunakan untuk menyajikan materi-materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah untuk dipraktekkan langsung oleh siswa di kelas, termasuk materi konflik dan integrasi sosial dalam pelajaran IPS.

Model pembelajaran gamifikasi berbantuan *Truth or dare* merupakan pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada permainan *Truth or dare* (kebenaran atau tantangan) yang kerap kali dimainkan oleh berbagai kalangan terutama anak-anak remaja, permainan ini kemudian dikemas menjadi sebuah pembelajaran untuk menyampaikan materi konflik dan integrasi sosial. Jika pada permainan ToD pada umumnya permainan *truth or dare* berisikan pertanyaan dan tantangan random,

Pada model pembelajaran ini *truth or dare game* dimainkan melalui aplikasi digital atau kartu dengan, *truth* berisikan “pertanyaan yang berkaitan dengan materi kegiatan dan konflik dan integrasi sosial” dan pada *dare* siswa diminta untuk menjalankan “isi perintah atau tantangan yang berkaitan dengan materi konflik dan integrasi sosial”. Selain itu, aspek gamifikasi terlihat dari melalui aplikasi yang digunakan dengan menambahkan elemen besaran poin yang berbeda untuk setiap pertanyaan atau tantangan yang dijalankan sehingga siswa merasa tertantang untuk mendapatkan jenis pilihan dengan poin tertinggi.

Model pembelajaran gamifikasi melalui permainan *Truth or dare* dengan mengaplikasikan materi ajar “Konflik dan integrasi sosial.” ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kompetitif, dan terlibat secara langsung dengan materi pembelajaran. Pemilihan materi “Konflik dan integrasi sosial” didasarkan pada pertimbangan bahwa materi ini dapat diaplikasikan dengan penggunaan permainan *Truth or dare* dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang ada pada buku teks IPS kelas VIII siswa di SMP Negeri 236 Jakarta.

Banyak sub bahasan dalam materi ini yang dapat dihubungkan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dirasa sesuai untuk diaplikasikan dalam bentuk permainan interaktif seperti “*Truth or dare*”. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti bentuk konflik, faktor terjadinya konflik sosial, cara mewujudkan integrasi di masyarakat serta membangun kecerdasan sosial emosional siswa.

Dengan model pembelajaran dan permainan yang sangat familiar ini dikalangan siswa saat ini, diharapkan mampu menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

- a. Apakah penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbantuan *Truth or dare game* efektif terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta ?
- b. Apakah penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbantuan *Truth or dare game* efektif terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas VIII dalam di SMP Negeri 236 Jakarta ?
- c. Apakah penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbantuan *Truth or dare game* efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah “efektivitas model pembelajaran gamifikasi berbantuan *Truth or dare game* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta”, untuk mengukur efektivitas model pembelajaran gamifikasi yang berbantuan dengan *Truth or dare game* terhadap hasil belajar IPS melalui kemampuan siswa dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari- hari pada tema 03 Subtema konflik dan integrasi sosial.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran gamifikasi berbantuan *Truth or dare game* efektif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta?”

E. Manfaat Masalah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik manfaat praktis maupun manfaat teoritis.

1. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan insight baru dalam mengembangkan pemikiran tentang *Truth or dare game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkhususnya pada pembelajaran IPS di sekolah.

2) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana kelas yang aktif selama proses pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran yang telah diajarkan guru.

3) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan bagi pendidik bahwa *Truth or dare game* menjadi alternatif pembelajaran IPS yang relevan dengan perkembangan zaman.

4) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dan guru mata pelajaran lain untuk mengimplementasikan *Truth or dare game* atau model pembelajaran kreatif lainnya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih rinci mengenai hasil belajar IPS pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 236 Jakarta Kecamatan Cakung, Jakarta Timur.
- 2) Temuan penelitian yang diperoleh diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penggunaan permainan *Truth or dare* dalam pembelajaran IPS.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

