

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan, terutama dalam pendekatan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu menyesuaikan strategi pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan juga menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Namun, saat ini masih ada beberapa guru yang belum sepenuhnya terbuka terhadap perkembangan zaman. Sebagian di antaranya masih menerapkan model dan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi secara aktif. Saat ini, masih ada beberapa guru yang hanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa. Beberapa dari mereka tidak memanfaatkan teknologi sebagai alat maupun media pembelajaran.

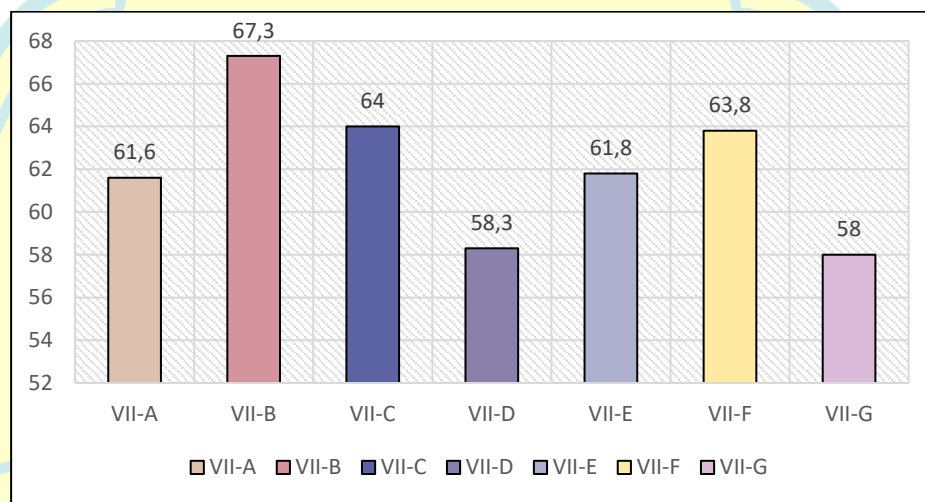
Pada kenyataannya, siswa-siswi generasi sekarang memiliki karakteristik yang berbeda. Mereka cenderung lebih rentan terhadap rentang perhatian yang pendek (*short attention span*), yang rata-rata hanya sekitar 8 detik, jika dibandingkan dengan generasi Milenial yang masih memiliki rentang perhatian sekitar 12 detik. Hal ini menyebabkan mereka cenderung kesulitan untuk mempertahankan perhatian dalam waktu lama, terutama saat mempelajari informasi yang kompleks dan membutuhkan analisis mendalam. Proses berpikir ini akhirnya memengaruhi cara mereka belajar, di mana siswa lebih menyukai informasi yang langsung dan tidak memerlukan penalaran panjang. Maka dari itu, metode ceramah yang masih banyak diterapkan oleh beberapa guru menjadi kurang efektif dalam menghadapi karakteristik siswa masa kini.

Pada masa sekarang ini siswa-siswi juga memiliki motivasi belajar yang rendah. Motivasi belajar menjadi kunci utama yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta mencapai hasil tertentu. Tanpa motivasi di tahap awal, pembelajaran akan menjadi sia-sia dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Penggunaan model, metode, maupun media pembelajaran yang monoton sering kali membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, sehingga motivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran pun menurun. Kejenuhan yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa sering ditemukan di beberapa mata pelajaran di sekolah, dan salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Tidak jarang banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah terhadap pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS, siswa dituntut untuk memahami topik-topik seperti sejarah, geografi, dan sosial-ekonomi secara lebih mendalam. Siswa harus mampu memahami konsep-konsep kompleks dan saling berkaitan dari berbagai bidang ini, yang bisa terasa membingungkan dan menguras perhatian.

Keberhasilan dalam memahami materi IPS sangat juga bergantung pada keaktifan siswa dalam berpartisipasi secara kritis selama proses pembelajaran. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa siswa sering kali pasif dalam pembelajaran IPS. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam diskusi atau bertanya. Berdasarkan penelitian oleh Ningsih dalam (Ichsan et al., 2023), keaktifan siswa berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar, seperti memperoleh nilai yang baik dan memuaskan. Keaktifan siswa menjadi faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar. Ketika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat tanpa terlibat dalam kegiatan pembelajaran aktif, seperti berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, atau bekerja sama dengan teman, maka pemahaman mereka terhadap materi menjadi terbatas. Akibatnya, siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan kepada guru. Rendahnya keaktifan ini tidak hanya menurunkan semangat belajar, tetapi juga berdampak pada hasil belajar yang cenderung di bawah rata-rata.

Mengenai permasalahan diatas, berdasarkan pra-penelitian yang telah dilakukan di SMPN 236 Jakarta, peneliti menemukan adanya masalah pada hasil

belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Data rata-rata Asesmen Akhir Semester (AAS) Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Secara spesifik, nilai rata-rata AAS untuk setiap kelas VII adalah sebagai berikut: kelas VII-A sebesar 61,8, kelas VII-B sebesar 67,3, kelas VII-C sebesar 64, kelas VII-D sebesar 58,3, kelas VII-E sebesar 61,6, kelas VII-F sebesar 63,8, dan kelas VII-G sebesar 58. Tidak ada satupun kelas yang berhasil mencapai nilai KKM, mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran.



Grafik 1.1 Nilai Rata-rata Asesment Akhir Semester Ganjil Kelas VII

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti 2025

Pada masalah ini tentunya diperlukannya peran guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kemampuan siswa. Guru tidak hanya bertugas memberikan pengetahuan, tetapi juga menciptakan situasi yang memotivasi siswa untuk bertanya, mengamati, melakukan eksperimen, berkomunikasi, dan menemukan fakta serta konsep-konsep mereka sendiri. Aktivitas-aktivitas tersebut tentunya akan meningkatkan hasil belajar dan juga prestasi siswa. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa. Diantaranya banyak model, sampai

media pembelajaran yang beredar dan sering digunakan oleh para pendidik, salah satunya model pembelajaran *Game-Based Learning*. Penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* ini tentunya menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan permainan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pembelajaran berbasis permainan ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan dan pendidikan untuk menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa dalam konteks yang mendalam dan relevan, media pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Terlebih lagi pada siswa SMP, yang berada dalam fase perkembangan di mana rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif menjadi kunci dalam proses belajar. Usia siswa SMP cenderung menyukai aktivitas yang melibatkan interaksi dan tantangan, sehingga model *Game-Based Learning* dengan media berbasis *game* dapat membantu mereka memahami konsep-konsep sulit, dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual.

Pada era sekarang ini, berbagai permainan sedang diminati, baik dalam bentuk *digital* maupun *non-digital*, yang menawarkan hiburan interaktif, kompetitif, dan kreatif. Salah satunya merupakan permainan *non-digital* berbasis kartu, seperti Domino dan UNO. Fenomena ini terlihat jelas di sekitar kita, di mana permainan kartu seperti Domino maupun UNO tetap menjadi pilihan populer. Permainan kartu Domino atau UNO ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Dalam mata pelajaran IPS, permainan kartu dapat dirancang untuk menyajikan materi seperti sejarah, geografi, atau sosial-ekonomi dengan konsep yang lebih menarik. Adanya inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif tersebut, guru dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, menerapkan model dengan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian siswa.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan Kartu Domino. Penelitian ini menggunakan metode *random sampling* (pemilihan secara acak) untuk menentukan kelas yang akan diteliti.

Peneliti memilih kelas VII-C yang memiliki rata-rata nilai AAS sebesar 64, dengan 8 siswa (23%) yang mencapai ketuntasan, dan 27 siswa (77%) yang belum tuntas. Selain itu, peneliti memilih kelas ini juga atas rekomendasi guru kolaborator terkait kemudahan akses dan potensi kolaborasi dengan guru dan siswa kelas tersebut mendukung kelancaran penelitian. Dengan mempertimbangkan kondisi umum hasil belajar kelas VII yang rendah, serta aspek kemudahan implementasi, kelas ini dianggap sebagai representasi yang baik untuk menguji efektivitas penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan Kartu Domino dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan karakteristik kesulitan belajar yang teridentifikasi.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tema 03 (Potensi Ekonomi Lingkungan), Sub-bab C (Peranan Masyarakat dalam Rantai Ekonomi) dan Tema 04 (Pemberdayaan Masyarakat), Sub-bab A (Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat), disesuaikan dengan kurikulum dan jadwal pembelajaran sekolah. Berdasarkan latar belakang dan hasil pra-penelitian ini, peneliti akan mengkaji “Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII-C SMPN 236 Jakarta.”

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Keaktifan siswa yang rendah mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih dibawa rata-rata, terutama pada mata pelajaran IPS yang berisi topik-topik sulit seperti sejarah, geografi, dan ekonomi.
2. Cara mengajar guru yang menggunakan model dengan media pembelajaran masih monoton, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang dibahas pada penelitian agar tidak terlalu kompleks, maka peneliti perlu memberi batasan-batasan permasalahan. Adapun pembatasan dalam penelitian hanya pada meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VII-C SMPN 236 Jakarta Timur melalui media pembelajaran berbasis permainan yakni Kartu Domino.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan pembatasan masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Game-Based Learning* dengan media Kartu Domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-C SMPN 236 Jakarta Timur dalam pembelajaran IPS?
2. Apakah penerapan model *Game-Based Learning* dengan media Kartu Domino dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII-C SMPN 236 Jakarta Timur dalam pembelajaran IPS?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan pendidikan dan memberikan kontribusi yang nyata dan berarti bagi dunia pendidikan, khususnya lembaga pendidikan di Indonesia sehingga dapat menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan berkualitas dengan segala potensi yang dimiliki pendidik dan siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan media pembelajaran berbasis permainan Kartu Domino diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Pendidik

Untuk dijadikan input bagi guru atau pengelola pendidikan yang lain dalam memperbaiki praktik pembelajaran IPS dengan adanya alternatif media pembelajaran berbasis permainan Kartu Domino, sehingga guru pun dapat meningkatkan kinerja mereka sebagai pendidik yang berkompeten.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi untuk mengembangkan bahan ajar lainnya yang relevan

