

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar menjadi suatu inti dalam semua aktivitas yang berlangsung di sekolah, di mana belajar mencakup serangkaian tahapan yang harus dilalui oleh murid dan guru untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap langkah proses belajar, interaksi antara murid dan guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penguasaan materi. Guru berperan sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi murid melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membimbing murid dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran yang terjadi saat ini pun tidak lagi hanya berpusat pada guru saja, tapi juga berpusat pada murid yang dimana guru hanya diposisikan sebagai fasilitator. Oleh karena itu, guru harus dapat merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan murid. Penyesuaian model, metode, strategi dan juga media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif dan tercapai tujuan pembelajarannya.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen ajar yang secara umum merujuk pada alat-alat atau sumber daya yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Elemen-elemen ini berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi murid (Zhao et al, 2022). Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan jenis, mulai dari alat fisik hingga teknologi digital yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat merangsang minat dan perhatian murid, sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Adapun secara keseluruhan, media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara guru dan murid dalam proses pendidikan. Segala sesuatu yang digunakan untuk

membantu murid memahami materi pelajaran dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam belajar dapat dianggap sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS juga sangat diperlukan, karena selama ini banyak murid yang menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang tidak terlalu penting dan kurang menarik untuk dipelajari. Padahal pembelajaran IPS memiliki tujuan penting untuk melatih murid agar mampu berpikir kritis dan responsif dalam menghadapi berbagai masalah yang ada di masyarakat. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua murid memiliki pandangan positif terhadap pembelajaran IPS. Sering kali, pengajaran IPS di sekolah bersifat tekstual, di mana guru hanya menyampaikan konsep - konsep yang terdapat dalam buku, serta pembelajarannya cenderung berpusat pada dominasi guru, serta dengan metode ceramah. Hal ini tentu membuat murid menjadi pasif dan merasa kurang tertarik, karena sudah dianggap tidak efektif dalam menjadikan pembelajaran yang bermakna. Selain itu, pembelajaran IPS yang monoton dan membosankan juga akan berdampak buruk pada motivasi belajar murid dalam pembelajaran tersebut.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan murid selama proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, murid cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang rendah. Dalam pembelajaran IPS, sering dijumpai murid yang kurang memiliki motivasi, baik karena materi dianggap kurang menarik maupun karena penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi, baik dari faktor internal murid maupun melalui dorongan eksternal di kelas. Rendahnya motivasi yang muncul selama pembelajaran IPS inilah yang turut menjadi penyebab rendahnya hasil belajar murid.

Hasil belajar mencerminkan perubahan sikap, perilaku, dan moral murid yang melibatkan ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan fisik), serta menjadi salah satu acuan dalam

mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar ini diukur dari penilaian yang dilakukan setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar murid.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 4 Desember 2024 yang dilakukan di SMPN 74 Jakarta menunjukkan hasil ASAS (Asesmen Sumatif Akhir Semester) pada mata pelajaran IPS di kelas VIII yang rata-rata hasil ASAS tersebut di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Berikut hasil rata-rata nilai ASAS Ganjil pada mata pelajaran IPS pada kelas VIII di SMPN 74 Jakarta.

**Tabel 1. 1 Daftar Rata-rata Nilai
Hasil ASAS Ganjil Kelas VIII Tahun Ajaran 2024/2025**

Kelas	Rata – Rata Nilai ASAS
VIII A	71,3
VIII B	69,8
VIII C	69,8
VIII D	71,3
VIII E	69,8
VIII F	69,6
VIII G	71,5
VIII H	72,6

(Sumber: Guru IPS Kelas VIII SMPN 74 Jakarta)

Hasil belajar pada tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru berdasarkan pengamatan yaitu menerapkan pembelajaran yang monoton karena hanya menggunakan media PPT (*Power Point*) dan beberapa murid terlihat bosan mengikuti pelajaran IPS di kelas. Permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, dan salah satu komponennya yaitu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Variasi dalam menggunakan media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Salah satu solusi yang

potensial agar murid tidak merasa jenuh yaitu dengan memberikan selingan berupa penggunaan media permainan edukatif atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Game Based Learning*. *Games based learning* ini dibuat dengan menggabungkan materi pembelajaran dengan permainan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik minat belajar murid. Hal ini karena media pembelajaran berbasis permainan atau *games based learning* ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan murid untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi, dan kolaborasi. Adanya permainan edukatif juga menstimulasi daya pikir murid, diantaranya mampu meningkatkan kemampuan dalam berkonsentrasi dan kemampuan dalam pemecahan masalah. Adapun salah satu media pembelajaran berbasis permainan yaitu media *Uno Stacko*.

Uno Stacko adalah salah satu bentuk permainan edukatif, menawarkan peluang besar untuk dijadikan media pembelajaran. Dengan menggabungkan konsep permainan *Uno* dan edukasi berbasis blok (*stack*), *Uno Stacko* dapat dirancang untuk menyisipkan materi-materi IPS dalam bentuk pertanyaan, tantangan, atau diskusi. Media ini tidak hanya mengasah kemampuan kognitif murid, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik.

Permainan *Uno Stacko* memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran secara harmonis. Permainan ini dapat dirancang sedemikian rupa sehingga murid tidak hanya bermain, tetapi juga belajar melalui tantangan-tantangan yang diberikan selama permainan berlangsung. Dengan menerapkan *Uno Stacko* dalam pembelajaran IPS, murid dapat diajak untuk memahami konsep-konsep penting dalam materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan permainan ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan memecahkan masalah.

Sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai “Penerapan Permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas VIII di SMPN 74 Jakarta”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan Permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas VIII di SMPN 74 Jakarta?
2. Apakah penerapan Permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan belajar murid dalam pembelajaran IPS di SMPN 74 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan secara khusus, serta dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk penelitian selanjutnya dalam mencari referensi terkait dengan penggunaan permainan *Uno Staco* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan serta pemberian pengalaman baru bagi murid pada Pendidikan IPS di antaranya membiasakan murid dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah, dan meningkatkan hasil belajar serta kemampuan bekerja sama.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan alternatif bagi guru dalam mengimplementasikan media *Uno Stacko* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata Pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan atau referensi bagi sekolah dalam mengupayakan peningkatan hasil belajar peserta didik serta kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran.

