

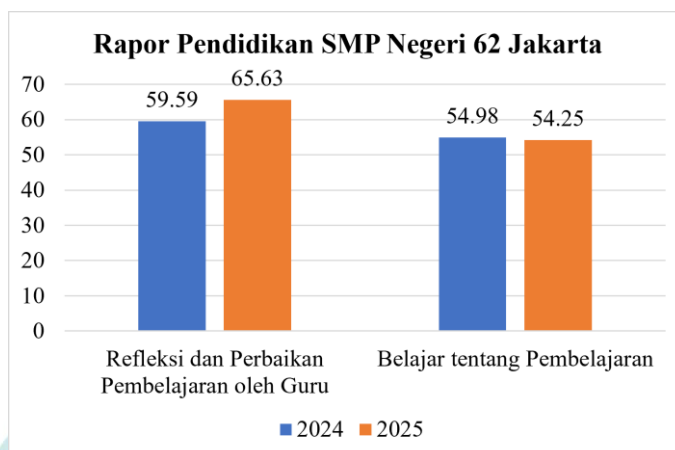
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Pertama merupakan proses pembelajaran yang mempelajari berbagai ilmu sosial meliputi geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi. Pembelajaran tersebut menghasilkan cakupan materi yang padat, luas, dan kompleks sehingga peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan dalam memahami, menganalisis, serta menghubungkan berbagai fenomena sosial dari berbagai sudut pandang keilmuan yang berbeda. IPS memungkinkan peserta didik melihat suatu peristiwa secara komprehensif, misalnya dengan memahami bagaimana suatu kejadian sejarah dapat berdampak pada kondisi sosial budaya masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS juga memiliki peranan strategis untuk mengembangkan berbagai kemampuan pada abad ke-21 seperti keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis, serta mampu menganalisis fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Ekaprasetya *et al.*, 2022). Kemampuan tersebut penting dimiliki oleh peserta didik karena dapat membantu mereka untuk menghadapi perubahan dan rintangan di era global saat ini, sekaligus memungkinkan mereka lebih ikut serta dalam berkegiatan di masyarakat.

Karakteristik materi IPS yang cukup luas dan kompleks sering kali menjadi tantangan bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran yang akurat. Metode konvensional seperti ceramah yang hanya menekankan penyampaian teori dan konsep secara satu arah masih cenderung banyak digunakan oleh guru dalam kelas. Metode tersebut dapat membantu penyampaian informasi dalam waktu singkat, tetapi tidak memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga cenderung lebih sering belajar melalui bacaan buku teks, hafalan materi, dan merangkum materi yang menyebabkan proses pembelajaran terkesan monoton, membosankan, dan sulit dipahami, terutama dalam pembelajaran IPS yang membutuhkan pendekatan belajar lebih aplikatif dan kontekstual.



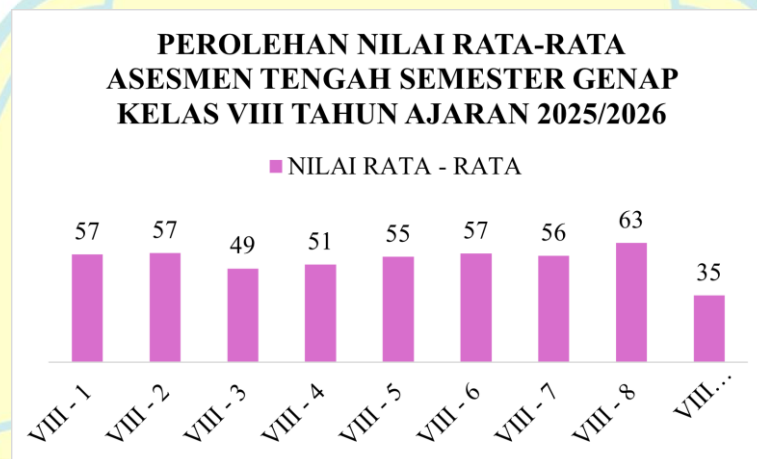
Gambar 1.1 Histogram Rapor Pendidikan SMP Negeri 62 Jakarta

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026)

Situasi tersebut sejalan dengan temuan pada Data Laporan Pendidikan SMP Negeri 62 Jakarta Tahun 2025. Pada indikator Refleksi dan Perbaikan Pembelajaran oleh Guru, terjadi peningkatan skor sebesar 6,04, yaitu dari 59,59 pada tahun 2024 menjadi 65,63 pada tahun 2025. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa guru telah memiliki kesadaran untuk merefleksikan dan memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sebaliknya, pada indikator Belajar tentang Pembelajaran terjadi penurunan skor sebesar 0,73, yaitu dari 54,98 pada tahun 2024 menjadi 54,25 pada tahun 2025. Perbedaan kedua indikator tersebut mengindikasikan bahwa meskipun guru memiliki kemauan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, upaya tersebut belum sepenuhnya didukung oleh peningkatan kompetensi dalam mempelajari dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga perlu adanya penerapan model pembelajaran yang lebih inventif sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pra-penelitian tanggal 19 November 2025 di kelas VIII SMP Negeri 62 Jakarta menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif ketika pembelajaran IPS dilakukan melalui ceramah. Peserta didik terlihat kurang antusias, jarang bertanya, dan kesulitan menjawab pertanyaan yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam. Minimnya aktivitas peserta didik selama proses belajar menunjukkan bahwa pembelajaran masih bertitik berat pada guru atau *teacher centered*, sehingga peserta didik hanya berperan sebagai penerima

informasi tanpa berkesempatan untuk mengeksplorasi materi secara lebih aktif. Kondisi tersebut menandakan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam, terutama dalam mata pelajaran IPS yang idealnya memerlukan aktivitas diskusi, pemecahan masalah, dan telaah fenomena sosial secara langsung. Terbatasnya partisipasi aktif tersebut berpengaruh langsung terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan nilai rata-rata kelas VIII asesmen tengah semester genap menunjukkan banyak peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 77.



Gambar 1.2 Histogram Nilai Rata-Rata ASTS Semester Genap Kelas VIII

(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026)

Gambar histogram di atas menunjukkan seluruh kelas belum mendekati nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu pada kelas VIII-1 dengan nilai 57, VIII-2 dengan nilai 57, VIII-3 dengan nilai 49, kelas VIII-4 dengan nilai 51, kelas VIII-5 dengan nilai 55, kelas VIII-6 dengan nilai 57, kelas VIII-7 dengan nilai 56, kelas VIII-8 dengan nilai 63, dan kelas VIII Terbuka dengan nilai 35. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesusahan dalam mempelajari materi. Kondisi ini tidak hanya menggambarkan rendahnya hasil belajar peserta didik dari segi kognitif, tetapi juga mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam membantu peserta didik membangun pemahaman bermakna dan mendalam pada Mata Pelajaran IPS.

Inovasi diperlukan dalam proses pembelajaran IPS sehingga peserta didik dapat lebih berpera serta dalam proses pembelajaran serta mampu melibatkan materi pembelajaran dengan pengalaman atau kejadian di kehidupan nyata. Pembelajaran harus berfokus pada peserta didik atau *student centered* yang memberikan peluang bagi peserta didik untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah selama proses pembelajarannya. Penggunaan model, metode, atau media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi pilihan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan berkesadaran (Windasari *et al.*, 2024). Pendekatan pembelajaran inovatif tidak hanya membuat peserta didik mengerti materi secara lebih mudah, tetapi dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kerja sama dalam kelompok, dan membangkitkan rasa penasaran terhadap fenomena sosial di lingkungan mereka.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang membagi peserta didik kedalam kelompok kecil selama kegiatan belajar mengajar agar mereka dapat saling berinteraksi (Putri *et al.*, 2024). Penerapan pembelajaran kooperatif relevan dengan karakteristik pembelajaran IPS yang bersifat konseptual, kontekstual, serta menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial. Melalui interaksi sosial dalam kelompok, peserta didik ditempatkan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Model pembelajaran kooperatif ini dibagi menjadi beberapa tipe seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Numbered Head Together* (NHT), *Think Pair Share* (TPS), *Teams Games Tournaments* (TGT), dan lain sebagainya. Di antara berbagai tipe pembelajaran kooperatif tersebut, STAD merupakan salah satu tipe yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS karena mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kerja sama dan diskusi kelompok.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang diyakini mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPS yang bersifat konseptual dan menuntut pemahaman mendalam karena memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman melalui diskusi dan penjelasan ulang dalam kelompok yang dibentuk secara heterogen, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk saling belajar (Pinem *et al.*, 2025). Interaksi yang terjadi melalui diskusi aktif dalam penyelesaian masalah bersama juga memberikan rasa kewajiban dan tanggung jawab pada setiap anggota kelompok untuk meraih keberhasilan bersama, sehingga menimbulkan proses pembelajaran positif yang saling mendukung satu sama lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dipilih karena memiliki struktur yang lebih sistematis dibandingkan pembelajaran kooperatif biasa. STAD tidak hanya mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok majemuk, tetapi juga menekankan adanya akuntabilitas individu melalui pemberian kuis dan perhitungan skor peningkatan individu yang berkontribusi pada skor kelompok. Dengan demikian, setiap peserta didik terdorong untuk memahami materi secara sungguh-sungguh karena keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh usaha belajar masing-masing anggotanya.

Pada mata pelajaran IPS yang memuat konsep-konsep sosial dan peristiwa kehidupan masyarakat, penerapan STAD memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan diskusi dan pertukaran informasi dalam kelompok. Kegiatan diskusi memungkinkan peserta didik untuk menjelaskan kembali materi, menyampaikan pendapat, serta mengklarifikasi konsep yang belum dipahami. Proses ini membantu peserta didik dalam mengenal dan memahami konsep-konsep sosial yang bersifat abstrak dan kontekstual, sekaligus mendukung terbentuknya interaksi sosial antarpeserta didik. Dengan langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur dan mudah diimplementasikan, STAD dapat diintegrasikan dengan strategi pembelajaran diskusi dan pemecahan masalah yang umum digunakan dalam pembelajaran IPS.

Penerapan model kooperatif tipe STAD juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar, interaksi sosial antar peserta didik, dan menciptakan

iklim kelas yang lebih demokratis dan partisipatif (Amrulloh *et al.*, 2025). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bau Tiara (2024) dan Eka Murdani (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang dipadukan dengan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut membuktikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada jenjang sekolah dasar dengan menggunakan STAD berbantuan multimedia interaktif maupun platform kuis digital. Meskipun demikian, penelitian-penelitian yang dilakukan masih terbatas pada ilmu eksakta dan lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar, sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan karakteristik pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah pertama yang menuntut kemampuan analisis sosial yang lebih kompleks.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPS peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai kegiatan interaktif dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, puzzle, dan lain sebagainya yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Ge'e & Dahlan, 2025). Aktivitas-aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik untuk menguatkan pemahaman konsep sosial, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sosial, serta menerapkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan *Educaplay* dapat membantu menyajikan materi IPS yang bersifat abstrak dan meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Integrasi model STAD dengan media *Educaplay* juga diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran IPS yang lebih kolaboratif, kontekstual, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melihat histogram terkait hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 62 Jakarta sebelumnya yang belum mendekati nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), maka perlu dilakukan perbaikan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student*

Teams Achievement Division (STAD) berbantuan *Educaplay* karena model pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPS. Dengan demikian, judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbantuan *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik SMP Negeri 62 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat ditentukan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menekankan pada metode ceramah dalam pembelajaran IPS, yang membuat peserta didik kurang termotivasi untuk aktif ikut dalam kegiatan belajar.
2. Proses pembelajaran yang monoton dan rendahnya keikutsertaan peserta didik berdampak pada hasil belajar Mata Pelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata asesmen tengah semester ganjil yang belum mendekati kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus, efektif, dan efisien, maka perlu ditentukan permasalahannya sebagai berikut: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik SMP Negeri 62 Jakarta”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, dirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik SMP Negeri 62 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya jika ingin melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik terkhususnya pada pembelajaran IPS di sekolah.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meraih hasil belajar yang maksimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti
Memberikan pemahaman dan pengalaman mendalam mengenai proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Educaplay* dalam lingkungan sekolah yang nyata.
- b. Bagi peserta didik
Secara aktif dapat menciptakan lingkungan belajar positif yang partisipasi dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi guru
Memberikan pertimbangan bagi guru bahwa model pembelajaran STAD berbantuan *Educaplay* dapat menjadi alternatif pembelajaran IPS yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.
- d. Bagi sekolah
Dapat menjadi acuan bagi sekolah atau guru mata Pelajaran lain untuk mengimplementasikan model pembelajaran STAD berbantuan *Educaplay* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.