

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pesat terjadi pada bidang teknologi dan pengetahuan. Kemajuan tersebut terus menghasilkan berbagai inovasi yang mempermudah berbagai aktivitas manusia. Oleh karena itu, masyarakat modern saat ini tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi telah masuk ke berbagai aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Secara global menuntut dunia pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, terutama pada proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa diharapkan memiliki kemampuan belajar dan mengajar yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pada proses pembelajaran, metode dan media pembelajaran menjadi unsur penting di dalam proses pembelajaran, karena keduanya saling berkaitan dan berperan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Pemilihan metode pembelajaran akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran berguna untuk mendorong siswa selama proses belajar dan membuat pelajaran lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Guru selalu berusaha dalam menciptakan suasana belajar yang efektif serta menyenangkan. Pembelajaran yang efektif, perlu disusun dengan strategi pembelajaran yang berisikan pendekatan, metode, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Kegiatan belajar mengajar di kelas tidak lagi terbatas pada metode tradisional seperti ceramah atau latihan tertulis, melainkan telah memanfaatkan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif. Para guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada siswa. Peranan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar bagi guru. Media pembelajaran yang berupa mesin atau teknologi dipandang sebagai sarana ilmiah yang dapat berwujud media elektronik maupun perangkat pembelajaran lainnya, dan memiliki peran strategis dalam mempermudah

serta memperlancar proses belajar. Adanya media pembelajaran, proses belajar diharapkan ada komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Media pembelajaran yang dapat menciptakan komunikasi dua arah memiliki sifat interaktif. Penggunaan media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, dan dapat menciptakan suasana kelas menjadi aktif. Media interaktif menuntut guru menjadi lebih kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk memastikan proses belajar berjalan dengan lancar. Penggunaan media tidak bertujuan untuk menggantikan peran guru sebagai fasilitator utama, melainkan berfungsi sebagai pelengkap yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi atau informasi secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Melalui pemanfaatan media yang tepat, diharapkan tercipta interaksi yang lebih dinamis, sehingga terjadi komunikasi yang baik antar siswa maupun antara siswa dan guru. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menciptakan suasana kelas lebih menarik. Media yang digunakan secara tepat dapat mencairkan suasana kelas, mendorong keaktifan siswa dalam berpartisipasi, serta menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat. Media pembelajaran tidak hanya membantu dalam penyampaian informasi, tetapi juga merupakan alat yang meningkatkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan semangat mereka, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efisien.

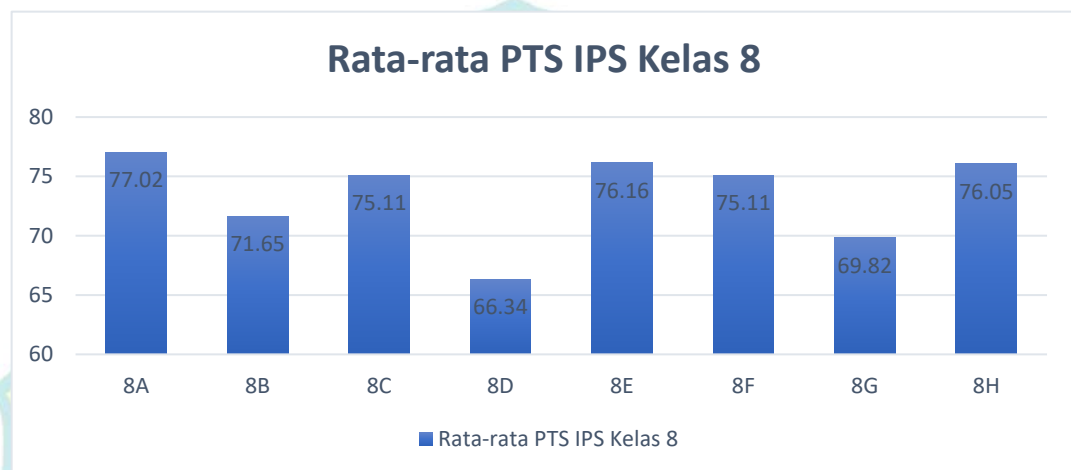
Ketika proses pembelajaran berlangsung, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai penyampai materi pelajaran, sedangkan siswa bertugas menerima materi yang dipaparkan. Selama proses ini, sering terjadi kegagalan komunikasi, yang berarti siswa tidak dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dengan baik. Kondisi ini dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang berkualitas seharusnya menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran.

Pendekatan ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, termasuk dalam bertanya, berpikir, dan berpartisipasi pada proses pembelajaran. Siswa tidak hanya dapat menerima materi secara pasif, tetapi mereka juga dapat memperbaiki pemahaman mereka, kemampuan mereka, dan cara mereka berpikir. Oleh karena itu, untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan bermakna, guru perlu merancang strategi pembelajaran secara matang. Strategi tersebut mencakup pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta pengelolaan berbagai aspek pendukung lainnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kurikulum di Indonesia sudah berganti beberapa kali dan paradigma pembelajaran mengalami pergeseran yang signifikan, dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Saat ini pendidikan di Indonesia telah menerapkan kurikulum merdeka, dalam kurikulum tersebut sangat menekankan bahwa pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa didorong untuk aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang signifikan, diskusi, eksplorasi, dan refleksi. Guru tidak lagi menjadi pusat informasi dalam memberikan materi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses belajar siswa.

Proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 hingga saat ini masih berfokus pada peran guru sebagai pusat kegiatan pembelajaran, dimana guru lebih dominan dalam menjelaskan materi, sementara siswa sebagai penerima informasi secara pasif. *Teacher centered* merupakan paradigma lama dalam pembelajaran, sedangkan kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum merdeka. Seharusnya dalam kurikulum merdeka sudah ditekankan pada *student centered*, bukan lagi menggunakan *teacher centered*. Selain itu, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi rendah. Para siswa cenderung mudah merasa bosan

terhadap materi pelajaran IPS. Meskipun proses pembelajaran dilaksanakan dengan tenang, tetapi banyak di antara mereka yang tidak fokus dan justru sibuk dengan aktivitas masing-masing, seperti melamun, mengobrol dengan teman sebangku, atau memainkan benda yang ada di meja mereka. Kondisi tersebut turut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.



Gambar 1. 1 Rata-rata PTS IPS Kelas 8

(Sumber Data: Lembar Penilaian Guru IPS Kelas 8)

Berdasarkan data di atas diketahui kelas 8A memperoleh rata-rata nilai tertinggi, yaitu 77,02, diikuti oleh kelas 8E (76,16) dan 8H (76,05). Lalu kelas 8C dan 8F yang berada di posisi tengah dengan masing-masing sebesar 75,11. Sementara itu, kelas 8B dan 8G menunjukkan rata-rata nilai yang relatif lebih rendah, masing-masing sebesar 71,65 dan 69,82. Adapun kelas 8D memiliki rata-rata nilai terendah, yaitu 66,34. Sedangkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan SMP Negeri 275 untuk mata pelajaran IPS kelas 8 adalah 79, artinya semua kelas 8 memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 8 secara umum belum merata dan masih terdapat beberapa kelas yang memperoleh nilai di bawah rata-rata kelas lainnya.

Pendekatan pembelajaran berkaitan dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan. Pendekatan merupakan cara pandang terhadap proses pembelajaran. Pendekatan tersebut berfungsi sebagai landasan utama yang mengarahkan jalannya pembelajaran, menentukan

peran guru dan siswa, serta mengatur pola interaksi yang terjadi selama proses belajar mengajar. Lalu Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan pendekatan yang dipilih. Sedangkan media pembelajaran merupakan alat fisik yang membantu guru dalam menjelaskan materi pada metode yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pendekatan, metode, dan media pembelajaran saling berkaitan dan saling mendukung satu sama lain dalam proses pembelajaran. Jika ketiganya dipilih dan digunakan dengan tepat, maka dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan maksimal.

Kurikulum merdeka menekankan pada *student centered*, maka metode yang dipilih harus mendorong partisipasi siswa, seperti diskusi, *problem based learning*, atau *Game-based learning*. Dimana metode tersebut membutuhkan media pembelajaran yang mendukung interaksi dan keterlibatan siswa secara langsung. Oleh karena itu, metode dan pendekatan yang digunakan memengaruhi pemilihan media. Penggunaan media interaktif berbasis permainan seperti *QuizWhizzer* menjadi relevan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 karena sesuai dengan pendekatan berpusat pada siswa dan metode pembelajaran aktif yang diinginkan.

QuizWhizzer merupakan aplikasi permainan berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, baik secara luring maupun daring, sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi kelas. Aplikasi ini berfungsi sebagai media interaktif yang tidak hanya membantu guru menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan tidak membosankan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis karena tampilannya yang menyerupai permainan papan digital (*board Game*). Melalui fitur-fitur yang disediakan, *QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan, siswa terdorong untuk berkompetisi secara sehat dan berusaha mencapai skor terbaik. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengetahui jawaban yang benar secara

langsung ketika mereka memberikan jawaban yang keliru. Mekanisme umpan balik (*feedback*) otomatis tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami kesalahan mereka secara mandiri serta menjadikannya sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

Media *QuizWhizzer* memiliki fitur *live race*, *sync race*, dan *homework*. Pada fitur *live race*, *QuizWhizzer* memberikan ruang untuk siswa terlibat secara aktif melalui menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik secara langsung, melihat peringkat secara real time, serta merefleksikan kesalahan yang dilakukan. Dengan fitur umpan balik secara langsung, siswa tidak hanya mengetahui jawaban yang benar atau salah, tetapi mereka juga dapat memahami konsep yang belum dikuasai. Sedangkan melalui fitur *sync race* siswa menjawab soal dan akan langsung dibahas oleh guru secara langsung, hal ini memunculkan komunikasi dua arah dari siswa dan guru, karena mereka diberikan kesempatan untuk membahasnya secara bersama. Interaktivitas ini menciptakan proses belajar yang dinamis, partisipatif, dan kompetitif secara sehat.

Penelitian menggunakan media interaktif *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar IPS perlu dilakukan agar pembelajaran menjadi aktif dan efisien. Penelitian mengenai media interaktif *QuizWhizzer* pada prodi pendidikan IPS belum banyak diteliti. Sementara itu, pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 belum bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif, sedangkan para siswa mudah merasa bosan dengan materinya. Maka dari itu, untuk menjauhkan rasa bosan, diperlukan media interaktif seperti *QuizWhizzer*, agar siswa termotivasi dengan proses pembelajaran, dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Berbagai penelitian telah banyak membahas penggunaan *QuizWhizzer* dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* memberikan dampak yang positif, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan hasil belajar. Beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media interaktif *QuizWhizzer* mengalami peningkatan yang signifikan

dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakannya. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *QuizWhizzer* juga cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ekspositori. Penggunaan *QuizWhizzer* terbukti mampu meningkatkan efikasi diri serta motivasi belajar siswa secara signifikan, khususnya dalam pembelajaran Sejarah. Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup jelas, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang positif, yaitu peningkatan yang signifikan. Berarti media interaktif *QuizWhizzer* cocok dipakai dalam proses pembelajaran. *QuizWhizzer* diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang efektif. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa, pemanfaatannya dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 275 hingga saat ini masih belum optimal. Berbagai studi sebelumnya lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran sains dan matematika, sehingga temuan mengenai efektivitas media interaktif, khususnya *QuizWhizzer*, dalam konteks pembelajaran IPS pada jenjang SMP masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang signifikan, terutama terkait kebutuhan untuk mengevaluasi pemanfaatan *QuizWhizzer* sebagai media alternatif yang mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi IPS, meningkatkan partisipasi aktif, serta mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran secara lebih efektif. Penelitian ini diperlukan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi terkait efektivitas *QuizWhizzer* dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Penelitian ini tentang **“Pengaruh Media Interaktif *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas 8 SMP**

Negeri 275” penting dilakukan sebagai upaya untuk menghadirkan solusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa kelas 8 mata pelajaran IPS SMP Negeri 275. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah berupa bukti empiris mengenai efektivitas media interaktif *QuizWhizzer* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan dasar pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi pendidikan guna menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media interaktif *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 8 pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 275?
2. Bagaimana penggunaan media interaktif *QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 8 pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 275?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini perlu diberikan batasan agar pembahasan tidak melebar dan tetap fokus pada aspek yang akan diteliti. Peneliti membatasi permasalahan yang dibahas tentang Pengaruh Media Interaktif *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas 8 SMP Negeri 275.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: “Apakah terdapat pengaruh media interaktif *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas 8 SMP Negeri 275?”.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoretis
 - a. Memperkuat kajian teori mengenai penerapan *Game-based learning* pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP.
 - b. Menambah literatur ilmiah tentang penggunaan media digital seperti *QuizWhizzer* sebagai inovasi dalam proses pembelajaran.
 - c. Menjadi landasan atau acuan bagi peneliti berikutnya yang berminat mengembangkan penelitian sejenis, baik pada mata pelajaran, tingkat pendidikan, maupun penggunaan media pembelajaran yang berbeda.
2. Kegunaan praktis
 - a. Bagi Guru
Memberikan pilihan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu guru meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
 - b. Bagi Siswa
Membantu siswa belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar.
 - c. Bagi Sekolah
Menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
 - d. Bagi Peneliti Lain
Menjadi referensi atau rujukan dalam melakukan penelitian lanjutan terkait penggunaan media digital, *Game-based learning*, atau strategi pembelajaran interaktif lainnya.