

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan sumber daya manusia adalah faktor utama dalam menentukan keberhasilan pembangunan suatu negara. Di mana pendidikan sendiri merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kemampuan, mengembangkan potensi, dan menambah wawasan agar tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas, baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, maupun pembangunan suatu negara (Faizah & Kamal, 2024). Proses pembangunan suatu negara, memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas, karena sumber daya manusia yang berkualitas akan menentukan bagaimana sumber daya yang ada dikelola dengan baik.

Proses pembelajaran di lembaga pendidikan dirancang agar interaktif dan inspiratif. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan keingintahuan peserta didik agar mereka lebih bersemangat dalam belajar sehingga mereka akan berupaya dalam meningkatkan kemampuan dirinya pada saat pembelajaran (Ga et al., 2022). Peningkatan motivasi ini memiliki peran penting sebagai faktor pendorong internal yang mampu menggerakkan siswa agar mampu berpartisipasi aktif, berusaha keras, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi segala tantangan yang ditemukan dalam pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Hasil belajar merupakan proses evaluasi kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menguasai dan memahami materi pelajaran. Pencapaian hasil belajar diperoleh melalui tahapan proses pembelajaran yang efektif terhadap materi yang diajarkan. Secara umum, hasil belajar mencerminkan bagaimana peserta didik dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran (Sumarni et al., 2023). Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan

dalam mengukur dan menilai sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Secara keseluruhan, hasil belajar ini juga dapat digunakan sebagai tolok ukur utama untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

Peran guru pada pembelajaran saat ini adalah sebagai fasilitator, di mana guru membimbing, mengarahkan, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Setiap peserta didik memiliki karakteristik, kemampuan, dan gaya belajarnya masing-masing. Gaya belajar tersebut di antaranya yaitu, visual (melalui penglihatan), auditori (melalui pendengaran), dan kinestetik (sambil bergerak), di mana gaya belajar ini masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Sehingga, guru dituntut agar mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya sekedar penyampaian materi, tetapi juga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari.

Guru perlu menerapkan pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Perencanaan pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam mengelola kelas, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menciptakan pembelajaran yang kondusif. Selain itu, perencanaan pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya aktif dalam menerima informasi, tetapi juga dalam kegiatan, seperti berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, atau membuat sebuah proyek. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran pun menjadi lebih bermakna, di mana siswa dapat bereksplorasi, berinteraksi, dan berkreasi tanpa takut untuk salah.

Guru juga perlu memperhatikan sarana pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran. Salah satu sarana penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih informatif dan jelas, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang berharga

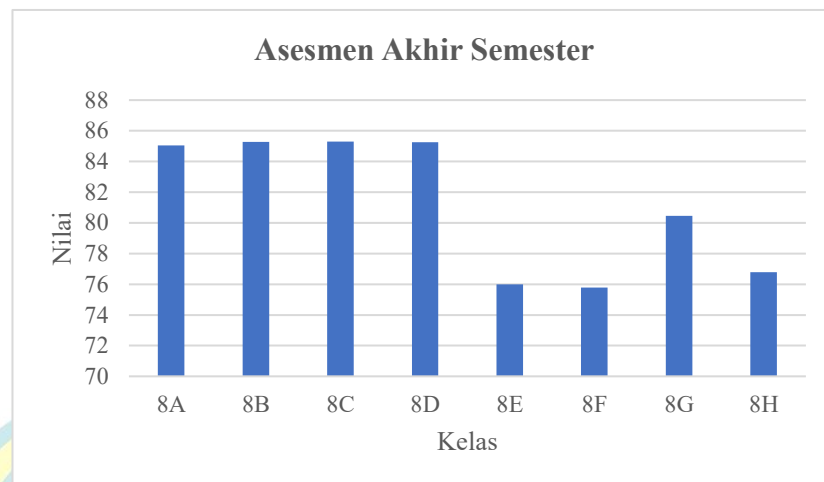
kepada siswa, dan mendorong minat siswa untuk membandingkan teori dengan dunia nyata (Pranoto, 2022). Hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar yang memuaskan, karena media tidak hanya menjadi alat komunikasi tetapi juga dalam menciptakan suasana belajar yang efektif.

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran yang digunakan pun terus berubah. Penggunaan media digital menjadi salah satu upaya yang tepat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran digital seperti video, *podcast*, gamifikasi, *powerpoint* interaktif, google classroom, edmodo, *e-book*, dan lain sebagainya mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Media-media tersebut memiliki banyak fitur menarik dan mudah digunakan baik oleh peserta didik maupun oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan sesuai dengan karakter peserta didiknya yang akrab dengan teknologi.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS menjadi salah satu solusi dalam memahami materi yang kompleks. Materi yang kompleks ini mencakup berbagai konsep seperti, ruang, waktu, perubahan sosial, interaksi antar negara, cuaca iklim, bentuk muka bumi, dan dinamika kependudukan. Sehingga diperlukan integrasi teknologi untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi secara jelas dan kontekstual agar peserta didik tidak hanya belajar dengan cara menghafal konsepnya saja tetapi juga mampu menerapkannya dalam dunia nyata.

Mengenai hal tersebut, peneliti telah melakukan pra penelitian yang dilaksanakan di kelas VIII SMPN 253 Jakarta, di mana hasil belajar IPS pada *pre-test* yaitu sebagai berikut:

Intelligentia - Dignitas



Sumber: Hasil pengolahan data peneliti, 2026

Gambar 1.1 Nilai Rata-Rata IPS Asesmen Akhir Semester Kelas VIII

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VIII pada Asesmen Akhir Semester (AAS) belum sepenuhnya mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 78. Hasil belajar menunjukkan bahwa, masih terdapat beberapa kelas yang memperoleh nilai rata-rata di bawah KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa, meskipun proses pembelajaran telah berlangsung, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS belum merata secara keseluruhan sehingga perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di VIII SMPN 253, guru telah mengintegrasikan media digital seperti *quizizz* (*wayground*) dan *canva* dalam pengerjaan tugas presentasi, dan kuis di akhir pembelajaran. Namun, pada awal kegiatan masih didominasi oleh metode ceramah, kemudian mencatat poin penting yang disampaikan oleh guru sebagai acuan untuk melaksanakan *post-test* di akhir pembelajaran, sehingga penggunaan media belum secara optimal untuk memperkuat pemahaman konsep siswa secara berkelanjutan selama proses pembelajaran.

Capaian hasil belajar siswa sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dialami masing-masing individu, sehingga semakin besar rasa senang dan keterlibatan siswa dalam belajar, semakin tinggi juga

kemungkinan mereka untuk mencapai hasil yang optimal (Kurnia Pradana & Hidayati, 2024). Lebih lanjut, ketidaksesuaian antara praktik pembelajaran di kelas dengan prinsip Kurikulum Merdeka berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis permasalahan sosial, menghubungkan materi IPS dengan pengalaman sehari-hari, serta menjawab soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir kritis level tinggi. Di mana hal ini sangat penting bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan abad-21 seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas akan memudahkan mereka dalam belajar dan memahami segala fenomena yang terjadi dengan berbagai sudut pandang.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan adanya penerapan media digital yang tidak hanya mendukung aktivitas diskusi, tetapi juga mampu membantu siswa dalam memahami konsep, mengaitkan materi ke dalam kehidupan sehari-hari, serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap pemahaman siswa. Media *Interacty* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital interaktif yang menyediakan berbagai fitur untuk memperkuat pemahaman konsep siswa secara aktif dan mandiri.

Fitur *crossword*, menyajikan soal dalam bentuk teka-teki silang yang terdiri atas dua elemen (mendatar dan menurun), sehingga siswa dapat menjawab soal berdasarkan petunjuk yang diberikan. Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru dapat menggunakan fitur *trivia quiz* yang mempunyai tampilan visual yang menarik, umpan balik langsung, serta papan peringkat. Fitur-fitur tersebut tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, melatih kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan secara tepat dan benar, melatih kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, sehingga materi IPS yang abstrak dapat dipahami secara lebih konkret.

Pada penelitian sebelumnya oleh (Hamzah et al., 2025) yang berjudul “Penerapan PBL1 Berbantuan Interacty Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” menunjukkan bahwa penerapan media

Interacty dalam pembelajaran IPAS di SDN 9 Limboto secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, di mana ketuntasan hasil belajar meningkat dari 38,89% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II. Merujuk pada temuan tersebut serta kondisi yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media *Interacty* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 253 Jakarta.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka terdapat beberapa permasalahan yang ada pada penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Interacty* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas VIII SMP Negeri 253 Jakarta?
2. Apakah penerapan media *Interacty* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII di SMP Negeri 253 Jakarta?

C. Batasan Penelitian

Untuk mengatasi permasalahan yang dibahas pada penelitian agar tidak terlalu kompleks, maka peneliti perlu memberi batasan-batasan permasalahan. Adapun pembatasan dalam penelitian ini hanya pada meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-F SMPN 253 Jakarta dengan berbantuan media *Interacty*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan masukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya dalam membantu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 253 Jakarta, serta memperluas wawasan

mengenai relevansi penggunaan media digital dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta meningkatkan kemampuan peneliti yang selaras dengan perencanaan kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPS dengan penyajian yang lebih efektif dan menciptakan pembelajaran yang bermakna.

b. Bagi Siswa

Penerapan media *Interacty* dalam pembelajaran IPS, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar dan keaktifan belajar siswa meningkat.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru atau pengelola pendidikan yang lain dalam memperbaiki praktik pembelajaran IPS melalui penggunaan alternatif media pembelajaran berbasis digital dengan bantuan media *Interacty*.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang sesuai dan relevan, khususnya dalam menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Intelligentia - Dignitas