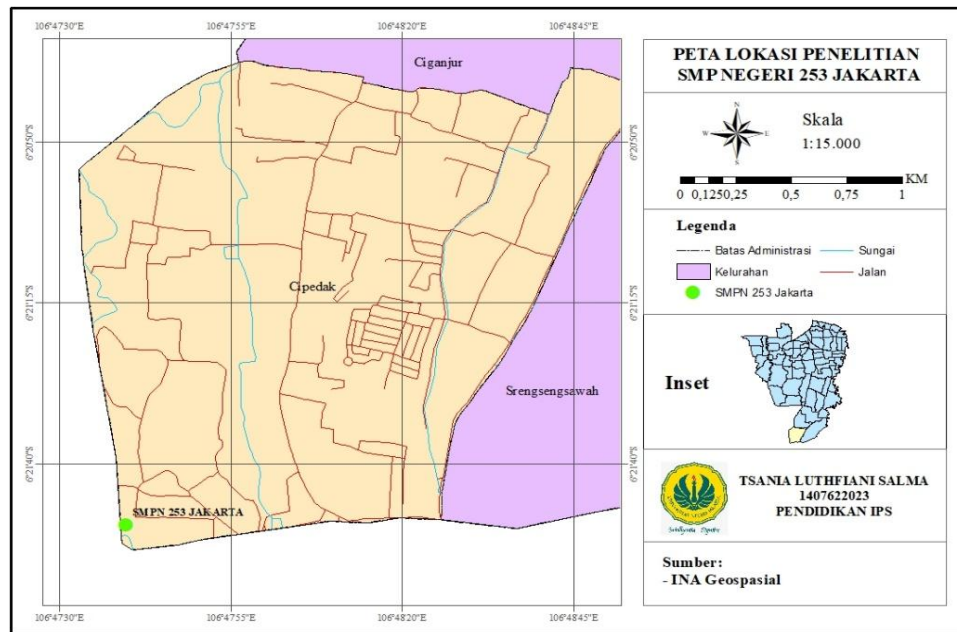


BAB IV PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian



Sumber: (Pengolahan Data ArcGIS, 2026)

Gambar 4.1 Peta Lokasi SMP Negeri 253 Jakarta

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 253 Jakarta yang merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berstatus negeri. Sekolah ini berlokasi di Jalan Antariksa Kp. Alang-Alang RT 009/02, Kelurahan Cipadak, Kecamatan Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Sekolah ini berdiri pada tanggal 17 Juni 1985 dengan akreditasi yang dimiliki yaitu A. SMP Negeri 253 Jakarta terdiri atas 24 rombongan belajar yang memiliki gedung dengan 3 lantai, dengan luas tanah 3437 m² dan fasilitas yang cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran. Akses menuju sekolah ini mudah, bisa dilalui mobil, motor, kendaraan umum, maupun berjalan kaki.

SMP Negeri 253 Jakarta memiliki visi “Berakhlak Mulia, Berprestasi, Kreatif, dan Berwawasan Lingkungan” sebagai landasan dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan. Adapun misi dari SMP Negeri 253 Jakarta yaitu:

1. Meningkatkan wawasan pengetahuan, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama yang dianut.
2. Menerapkan pendidikan karakter sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara intensif dan efisien sehingga setiap peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimilikinya.
4. Memberdayakan sarana dan prasarana pendidikan secara maksimal untuk meningkatkan prestasi akademik dan non akademik peserta didik.
5. Melaksanakan gerakan literasi sekolah.
6. Mengoptimalkan sumber daya manusia yang kreatif.
7. Menciptakan lingkungan sekolah yang asri, bersih, indah, hijau, dan nyaman.
8. Mengutamakan kesehatan dan keselamatan seluruh warga sekolah.

SMP Negeri 253 Jakarta juga memiliki motto yaitu “Raih Cita Taat Norma.” Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sekolah ini dibimbing oleh 44 orang guru profesional di bidangnya dan melayani sebanyak 885 siswa. SMP Negeri 253 Jakarta telah meraih predikat akreditasi A berdasarkan SK BAN-SM Nomor 752/BAN-SM/SK/2019 pada tanggal 9 September 2019 dan menyelenggarakan layanan pendidikan sehari penuh selama lima hari dalam seminggu.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi peserta didik di SMP Negeri 253 Jakarta berjumlah 862 peserta didik yang terdiri atas 406 peserta didik perempuan dan 456 peserta didik laki-laki. Sekolah ini memiliki tiga jenjang pendidikan, di antaranya kelas VII, VIII, IX, masing-masing jenjang dari delapan rombongan belajar (rombel). Setiap kelas berisi sekitar 35-36 peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan subjek penelitian. Pemilihan teknik ini didasarkan pada data nilai rata-rata

Asesmen Akhir Semester (AAS) yang menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih berada di bawah KKTP Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara rinci, data nilai rata-rata siswa pada Asesmen Akhir Semester (AAS) kelas VIII disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 1 Nilai Rata-Rata IPS Kelas VIII pada AAS

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1.	VIII-A	85
2.	VIII-B	86
3.	VIII-C	85
4.	VIII-D	85
5.	VIII-E	76
6.	VIII-F	75
7.	VIII-G	82
8.	VIII-H	78

Sumber: SMP Negeri 253 Jakarta, 2026

Berdasarkan data tersebut, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan subjek penelitian. Pemilihan teknik ini didasarkan pada hasil observasi awal serta nilai rata-rata AAS (Asesmen Akhir Semester) paling rendah dibandingkan kelas lainnya, yaitu kelas VIII-F. Hal ini dapat ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebanyak 51,42% atau 18 siswa dinyatakan belum tuntas. Sampel penelitian ini berjumlah 35 orang siswa, terdiri dari 18 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Kelas VIII-F dipilih karena dengan harapan intervensi pembelajaran IPS dengan media *Interacty* dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

C. Deskripsi Subjek Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran pada tanggal 2 Februari 2026. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan media seperti *quizizz (wayground)* dan *canva* untuk pengerjaan tugas dan kuis, tetapi belum maksimal untuk meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa terkadang sulit untuk memahami materi pembelajaran yang kompleks.

Kondisi juga didukung oleh observasi langsung pada saat peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selama kegiatan berlangsung, kondisi kelas terlihat kurang kondusif dan kerja sama antar peserta didik belum optimal. Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran terkait partisipasi dan keaktifan siswa, kelas VIII-F cenderung rendah dibandingkan kelas lainnya, seperti VIII -E, VIII G dan, VIII H.

D. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap ini dilakukan sebelum tindakan, peneliti dan guru kolaborator menyiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Seperti RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam), media pembelajaran *Interacty*, menyiapkan alat pembelajaran yaitu, laptop, proyektor, spidol, dan papan tulis. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi peserta didik dan guru, menyiapkan lembar keaktifan siswa, menyiapkan soal yang akan digunakan dalam *post-test trivia quiz* pada web *Interacty* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan materi tema 03, sub tema pergerakan pada zaman pendudukan Jepang. Dalam pelaksanaannya, peneliti bersama guru kolaborator menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan media *Interacty* dan di akhir pertemuan setiap siklus I dan II dilakukan *post-test* sebagai pengukur hasil belajar IPS siswa setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media *Interacty*.

Tabel 4. 2 Pelaksanaan Siklus I

Tanggal Pelaksanaan dan Topik	Tahap Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan
Pertemuan 1 Kamis, 2 April 2026 Pergerakan masa pendudukan Jepang	Perencanaan	a. Guru dan peneliti merencanakan pembelajaran dengan media <i>Interacty</i> yang akan diterapkan dalam pembelajaran. b. Guru dan peneliti mengembangkan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam). c. Guru dan peneliti mempersiapkan lembar observasi guru dan peserta didik.
	Tindakan	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa. b. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar. c. Guru melakukan <i>ice breaking</i> d. Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran. e. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dipelajari. f. Guru menyampaikan garis besar pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran. g. Guru menampilkan materi melalui proyektor dan peserta didik menyimak penjelasan dari guru. h. Selama penyampaian materi, guru mengajak peserta didik untuk aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. i. Guru membagi siswa ke dalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. j. Setiap kelompok memilih 1 orang untuk dijadikan ketua kelompok. k. Guru memberikan arahan terkait pelaksanaan diskusi. l. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab penuh dalam menyelesaikan dan menjawab seluruh pertanyaan. m. Setiap kelompok menuliskan hasil diskusinya di selembar kertas. n. Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya

Pertemuan 2 Senin, 6 April 2026 Pergerakan masa pendudukan Jepang		mengenai materi yang belum dipahami. o. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan berdoa.
	Observasi	Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan melakukan <i>ice breaking</i>. Guru melakukan apersepsi sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran. Guru menyampaikan materi melalui proyektor dan mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam diskusi. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Hasil diskusi akan dipresentasikan di depan kelas pada pertemuan berikutnya.
	Refleksi	Pada pertemuan ke-1 di siklus I, kondisi kelas cukup kondusif. Pada saat penyampaian pertanyaan pemantik, hanya terdapat beberapa siswa yang aktif dalam menjawab dari guru. Pada kegiatan diskusi kelompok, kondisi kelas kurang kondusif dikarenakan banyak siswa yang bingung penempatan kelompoknya. Selama berlangsungnya kegiatan diskusi, terlihat bahwa kelompok ada yang sangat aktif dan juga pasif.
	Perencanaan	a. Guru dan peneliti merencanakan pembelajaran dengan media <i>Interacty</i> yang akan diterapkan dalam pembelajaran. b. Guru dan peneliti mengembangkan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam). c. Guru dan peneliti mempersiapkan lembar observasi guru dan peserta didik. d. Guru dan peneliti mempersiapkan soal <i>post-test</i> siklus I.
	Tindakan	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa. b. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar. c. Guru melakukan <i>ice breaking</i> d. Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran.

		e. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dipelajari. f. Guru menyampaikan garis besar pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran. g. Guru mereview materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan peserta didik menyimak penjelasan guru. h. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami. i. Guru menjelaskan teknik presentasi di depan kelas. j. Kelompok yang ingin mengajukan presentasi pertama, akan mendapatkan nilai tambahan. k. Setelah semua kelompok selesai presentasi dan diskusi tanya jawab, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kembali menggunakan media <i>Interacty crossword</i>. l. Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menjawab seluruh pertanyaan yang tersedia. Kelompok yang menyelesaikan <i>crossword</i> paling awal akan mendapatkan poin. m. Setelah diskusi selesai, siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing untuk melaksanakan <i>post-test</i>. n. Guru menampilkan QR code yang berisi pertanyaan <i>post-test</i> pada media <i>Interacty trivia quiz</i>. o. Setelah selesai menyelesaikan <i>post-test</i>, guru memberikan apresiasi kepada siswa dan menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.
	Observasi	Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan melakukan <i>ice breaking</i>. Guru melakukan apersepsi sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran. Guru menyampaikan <i>review</i> materi yang telah dipelajari sebelumnya dan mengarahkan peserta didik untuk aktif bertanya terkait materi yang belum

		dipahami. Guru mengarahkan siswa untuk duduk berkelompok, menyimak setiap kelompok yang presentasi dan mencatat poin-poin penting. Kelompok <i>audiens</i> dipersilakan bertanya kepada kelompok yang presentasi. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi menjawab pertanyaan yang ada pada media <i>Interacty</i> yaitu <i>crossword</i> . Di akhir pembelajaran, peserta didik melaksanakan <i>post-test</i> di web <i>Interacty</i> dengan fitur <i>trivia quiz</i> dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan berdoa.
	Refleksi	Pada pertemuan ke-2 di siklus I, kondisi kelas cukup kondusif. Pada saat penyampaian <i>review</i> materi, siswa terlihat fokus dan mulai memahami materi. Pada kegiatan presentasi, beberapa anggota kelompok, masih terlihat gugup dan ragu dalam menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. Pada pelaksanaan <i>post-test</i> , siswa kondusif dan fokus menjawab soal. Namun, terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala karena sinyal.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

c. Pengamatan

Tahap ini dilaksanakan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, dimana guru kolaborator melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar aktivitas siswa (terlampir). Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini, masih belum efektif karena hasil belajar yang rendah ditunjukkan dengan nilai hasil belajar belum mencapai IPH (Indikator Pencapaian Hasil) yang ditentukan. Hal ini dikarenakan, masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami materi, kurang fokus, dan pasif pada saat pelaksanaan diskusi sehingga pemahaman materi belum maksimal. Dari pelaksanaan tindakan selama dua pertemuan, hasil yang diperoleh yaitu berupa data hasil belajar dan pemantauan tindakan berupa catatan observasi. Berikut ini adalah penjabarannya:

a) Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

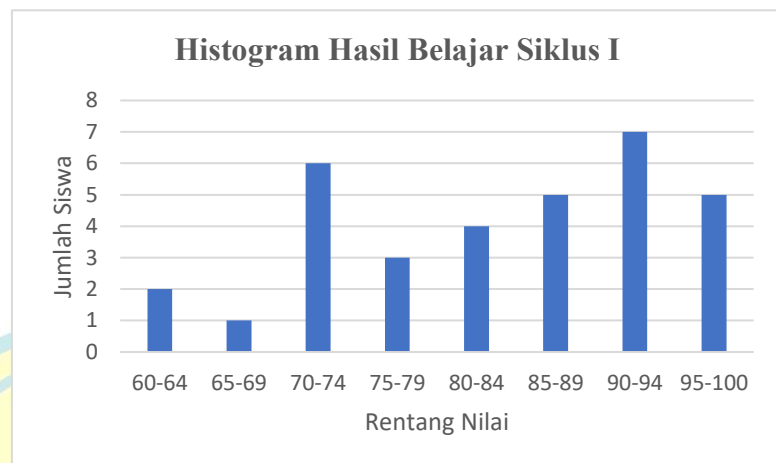
Data hasil belajar siswa dilihat dari nilai *post-test*, berikut adalah distribusi frekuensi hasil belajar siklus I.

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus I

No	Skor Nilai	Hasil Belajar	
		F	%
1.	60-64	1	2,86%
2.	65-69	1	2,86%
3.	70-74	6	17,14%
4.	75-79	3	8,57%
5.	80-84	3	8,57 %
6.	85-89	5	14,29%
7.	90-94	8	22,86%
8.	95-100	8	22,86%
Jumlah		35	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan tabel 4.3 distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas VIII pada siklus I, diperoleh nilai yang bervariasi mulai dari skor 60 hingga 100. Siswa yang mendapatkan nilai terendah berada di rentang nilai 60-66 dan 65-69 sebesar 2,86% atau 1 siswa. Selanjutnya rentang nilai 70-74 sebanyak 6 siswa atau sebesar 17,14%, rentang 75-79 dan 80-84 sebanyak 3 siswa atau sebesar 8,57%, rentang nilai 85-89 sebesar 14,29% atau sebanyak 5 siswa, rentang nilai 90-94 dan 95-100 sebesar 22,86% atau sebanyak 8 siswa dan rentang nilai tertinggi yaitu 95-100 sebanyak 5 siswa atau sebesar 14,29%. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada siklus I tersebut, maka histogram hasil belajar siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan histogram hasil belajar siswa kelas VIII siklus I, terlihat bahwa sebagian besar siswa telah memperoleh nilai pada kategori tinggi. Data menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) lebih banyak dibandingkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Sebanyak 24 orang siswa atau sekitar 68,57% memperoleh nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sedangkan sebanyak 11 orang siswa atau sekitar 31,43% masih memperoleh nilai di bawah KKTP.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Interacty* pada siklus I sudah cukup membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan menunjukkan bahwa hasil belajar yang diharapkan belum mencapai Indeks Pencapaian Hasil (IPH) yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 85\%$. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaan siklus I, siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap penggunaan media *Interacty* yang belum pernah diterapkan sebelumnya dalam proses pembelajaran.

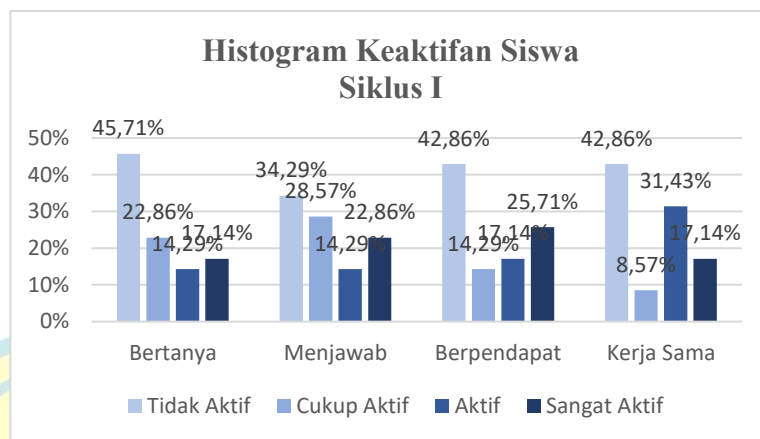
b) Data Keaktifan Siswa Siklus I

Tabel 4. 4 Persentase Keaktifan Siswa Siklus I

Siklus I				
Aspek	Tidak Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif
Bertanya	45,71%	22,86%	14,29%	17,14%
Menjawab	34,29%	28,57%	14,29%	22,86%
Berpendapat	42,86%	14,29%	17,14%	25,71%
Kerja Sama	42,86%	8,57%	31,43%	17,14%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan tabel 4.4 pembelajaran siklus I, diperoleh data keaktifan peserta didik, mencakup aspek beberapa aspek seperti, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, kemampuan berpendapat, dan kemampuan bekerja sama selama proses pembelajaran. Pada aspek (a) kemampuan bertanya sebanyak 45,71% atau 16 siswa tidak aktif, sebanyak 22,86% atau 8 siswa cukup aktif, sebanyak 14,29% atau 5 orang siswa aktif, dan sebanyak 17,14% atau 6 siswa sangat aktif. Selanjutnya, pada aspek (b) kemampuan menjawab sebanyak 34,29% atau 12 siswa tidak aktif, sebanyak 28,57% atau 10 siswa cukup aktif, sebanyak 14,29% atau 5 orang siswa aktif, dan sebanyak 22,86% atau 8 siswa sangat aktif. Adapun pada aspek (c) kemampuan berpendapat sebanyak 42,86% atau 15 siswa tidak aktif, sebanyak 14,29% atau 5 siswa cukup aktif, sebanyak 17,14% atau 6 orang siswa aktif, dan sebanyak 25,71% atau 9 siswa sangat aktif. Sementara itu, pada aspek (d) kemampuan bekerja sama sebanyak 42,86 % atau 15 siswa tidak aktif, sebanyak 8,57% atau 3 siswa cukup aktif, sebanyak 31,43% atau 11 orang siswa aktif, dan sebanyak 17,14% atau 6 siswa sangat aktif. Persentase keaktifan peserta didik pada siklus I disajikan dalam bentuk histogram berikut ini:



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.3 Histogram Keaktifan Siswa Siklus I

Berdasarkan gambar 4.3, keaktifan siswa yang mencakup aspek kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerja sama yang didominasi oleh kategori tidak aktif. Hal ini dikarenakan siswa masih dalam tahap pengenalan pembelajaran menggunakan media *Interacty*, selain itu siswa juga masih enggan untuk mengemukakan pendapatnya karena takut jawabannya salah. Dalam hal diskusi dan kerja sama dalam kelompok, masih banyak ditemukan siswa yang kurang berbaur dengan teman sekelompoknya, mereka cenderung pasif dan mengandalkan temannya, sehingga kolaborasi antar anggota perlu ditingkatkan lagi. Di mana hal juga berdampak pada pemahaman materi yang belum maksimal serta kurang kompaknya kelompok pada saat kegiatan presentasi dan *games*.

d. Refleksi

Adapun refleksi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dapat digambarkan melalui tabel berikut ini, untuk kemudian dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4. 5 Poin Revisi Pembelajaran Siklus I

Pertemuan	Poin yang Direvisi
Pertemuan ke-1	1) Guru harus merombak kembali pembagian kelompok, agar setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dengan baik. 2) Guru harus bisa menyesuaikan waktu pada saat penyampaian materi agar lebih optimal. 3) Guru harus mendorong dan memotivasi siswa supaya aktif dalam pembelajaran.
Pertemuan ke-2	1) Guru harus menegaskan kembali waktu dalam pengorganisasian kelompok dan pengerjaan tugas diskusi. 2) Guru harus bisa melakukan pengkondisian kelas secara lebih tegas agar kegiatan diskusi dapat berjalan kondusif.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahap ini dilakukan sebelum tindakan, peneliti dan guru kolaborator menyiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Seperti RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam), media pembelajaran *Interacty*, menyiapkan alat pembelajaran yaitu, laptop, proyektor, spidol, dan papan tulis. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi peserta didik dan guru, menyiapkan lembar keaktifan siswa, menyiapkan soal yang akan digunakan dalam *post-test* dengan fitur *trivia quiz* pada web *Interacty* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan materi tema 03 sub tema tentang konflik sosial. Dalam pelaksanaannya, peneliti bersama guru kolaborator menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan media *Interacty* dan di akhir pertemuan siklus II dilakukan *post-test* sebagai pengukur hasil belajar IPS

siswa setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media *Interacty*.

Tabel 4. 6 Pelaksanaan Siklus II

Tanggal Pelaksanaan dan Topik	Tahap Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan
Pertemuan 1 Kamis, 16 April 2026 Konflik Sosial	Perencanaan	a. Guru dan peneliti merencanakan pembelajaran dengan media <i>Interacty</i> yang akan diterapkan dalam pembelajaran. b. Guru dan peneliti mengembangkan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam). c. Guru dan peneliti mempersiapkan lembar observasi guru dan peserta didik.
	Tindakan	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa. b. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar. c. Guru melakukan <i>ice breaking</i> . d. Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran. e. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dipelajari. f. Guru menyampaikan garis besar pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran. g. Guru menampilkan materi melalui proyektor dan peserta didik menyimak penjelasan dari guru. h. Selama penyampaian materi, guru mengajak peserta didik untuk aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. i. Guru membagi siswa ke dalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. j. Setiap kelompok memilih 1 orang untuk dijadikan ketua kelompok. k. Guru memberikan arahan terkait pelaksanaan diskusi. l. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab penuh dalam menyelesaikan dan menjawab seluruh pertanyaan.

		m. Setiap kelompok menuliskan hasil diskusinya di selembar kertas. n. Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya mengenai materi yang belum dipahami. o. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan berdoa.
	Observasi	Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan melakukan <i>ice breaking</i>. Guru melakukan apersepsi sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran. Guru menyampaikan materi melalui proyektor dan mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam diskusi. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Kelompok memuliskan jawaban diskusi masing-masing kelompoknya.
	Refleksi	Pada pertemuan ke-1 di siklus II, kondisi kelas sudah lebih kondusif dibanding siklus I. Pada saat penyampaian pertanyaan pemantik, hampir seluruh siswa aktif dalam menjawab dari guru. Pada kegiatan diskusi kelompok, kondisi kelas juga sudah lebih kondusif karena masing-masing anggotanya sudah mulai bekerja sama dengan baik.
Pertemuan 2 Senin, 20 April 2026 Pergerakan masa pendudukan Jepang	Perencanaan	a. Guru dan peneliti merencanakan pembelajaran dengan media <i>Interacty</i> yang akan diterapkan dalam pembelajaran. b. Guru dan peneliti mengembangkan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam). c. Guru dan peneliti mempersiapkan lembar observasi guru dan peserta didik. d. Guru dan peneliti mempersiapkan soal <i>post-test</i> siklus I.
	Tindakan	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa. b. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar.

		c. Guru melakukan <i>ice breaking</i>. d. Guru menjelaskan aturan dalam kegiatan pembelajaran. e. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dipelajari. f. Guru menyampaikan garis besar pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran. g. Guru mereview materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan peserta didik menyimak penjelasan guru. h. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami. i. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk berkelompok. j. Guru menjelaskan teknik diskusi dan <i>games</i> dengan menggunakan media <i>Interacty crossword</i>. k. Guru membagikan lembar petunjuk soal <i>crossword Interacty</i>. l. Masing-masing kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi sebelum menjawab setiap pertanyaan dalam <i>crossword Interacty</i>. m. Setelah waktu habis, ketua kelompok akan maju ke depan untuk melakukan suit dan memperebutkan soal yang ingin dijawab. n. Kelompok yang kalah suit akan mendapatkan soal yang tersisa, jika tidak dapat menjawab, pertanyaan dilempar ke kelompok lain. o. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan paling banyak akan menjadi pemenang. p. Setelah <i>games</i> dan diskusi selesai, siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing untuk melaksanakan <i>post-test</i>. q. Guru menampilkan QR code yang berisi pertanyaan <i>post-test</i> pada media <i>Interacty trivia quiz</i>. r. Setelah selesai menyelesaikan <i>post-test</i>, guru memberikan apresiasi kepada siswa dan
--	--	---

		menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.
	Observasi	Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan kabar, dan melakukan <i>ice breaking</i> . Guru melakukan apersepsi sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran. Guru menyampaikan <i>review</i> materi yang telah dipelajari sebelumnya dan mengarahkan peserta didik untuk aktif bertanya terkait materi yang belum dipahami. Guru mengarahkan siswa untuk duduk berkelompok, menyimak setiap kelompok yang presentasi dan mencatat poin-poin penting. Kelompok <i>audiens</i> dipersilakan bertanya kepada kelompok yang presentasi. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi menjawab pertanyaan yang ada pada media <i>Interacty</i> yaitu <i>crossword</i> . Di akhir pembelajaran, peserta didik melaksanakan <i>post-test</i> dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan berdoa.
	Refleksi	Pada pertemuan ke-2 di siklus II, kondisi kelas sudah lebih kondusif dibandingkan siklus I. Pada saat penyampaian <i>review</i> materi, siswa sangat aktif dalam bertanya dan menjawab, siswa juga terlihat fokus dan mulai memahami materi. Pada pelaksanaan <i>post-test</i> , siswa kondusif dan fokus menjawab soal. Namun, masih terdapat siswa yang mengalami kendala karena sinyal buruk.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

c. Pengamatan

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan materi tema 03 sub tema konflik sosial. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan selama tindakan siklus II, proses pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini ditandai dengan pemahaman siswa terhadap materi dan keaktifan siswa dengan menggunakan media *Interacty*, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan hasil belajar yang meningkat.

Pada tahap ini, guru melakukan pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar aktivitas peserta didik dan nilai peserta didik berdasarkan lembar kerja serta lembar keaktifan peserta didik. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai data hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas VIII-F pada pembelajaran siklus II:

1) Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Data hasil belajar siswa dilihat dari nilai *post-test*, berikut adalah distribusi frekuensi hasil belajar siklus II.

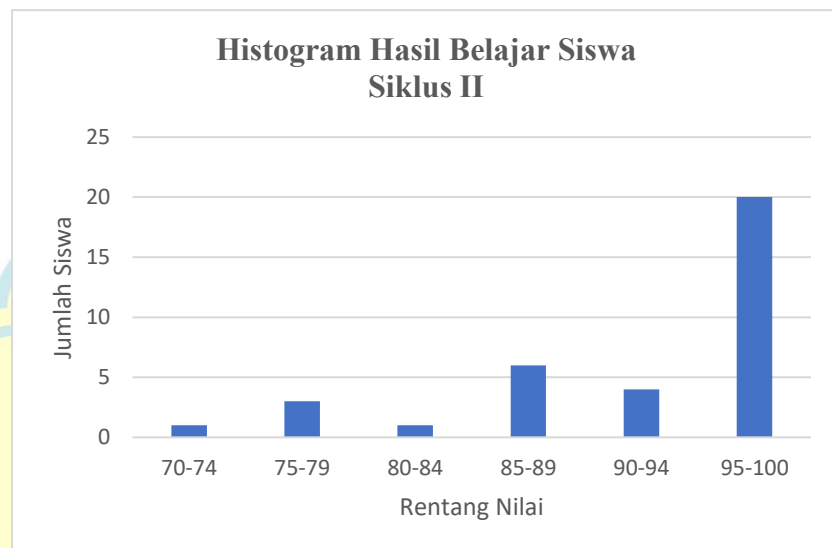
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II

No	Skor Nilai	Hasil Belajar	
		F	%
1.	70-74	1	2,86%
2.	75-79	3	8,57%
3.	80-84	1	2,86%
4.	85-89	6	17,14%
5.	90-94	4	11,43%
5.	95-100	20	57,14%
Jumlah		35	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan tabel 4.7, distribusi frekuensi data hasil belajar siswa kelas VIII-F pada siklus II, diperoleh nilai yang bervariasi mulai dari rentang 70 hingga 100. Pada rentang nilai 70-74 terdapat 1 siswa atau sebesar 2,86%. Selanjutnya, rentang nilai 75-79 sebanyak 3 siswa atau 8,57%, sedangkan rentang nilai 80-84 sebanyak 1 siswa atau sebanyak 2,86%, rentang 85-89 sebanyak 6 siswa atau sebesar 17,14% rentang nilai 90-94 sebanyak 4 siswa atau sebesar 11,43% dan rentang nilai tertinggi yaitu 95-100 sebanyak 20 siswa atau sebanyak 57,14%. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi

hasil belajar siswa tersebut, maka histogram hasil belajar siswa siklus II dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.4 Histogram Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel 4.7 distribusi frekuensi dan gambar 4.4 histogram hasil belajar siswa kelas VIII-F pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP yaitu 78 sebanyak 31 siswa atau sebesar 88,57%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP sebanyak 4 siswa atau sebesar 11,43%. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai Indikator Pencapaian Hasil (IPH) yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 85\%$. Pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar karena siswa sudah mulai terbiasa dalam penggunaan media Interacty sehingga mereka mampu memahami materi pelajaran dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

2) Data keaktifan Siswa Siklus II

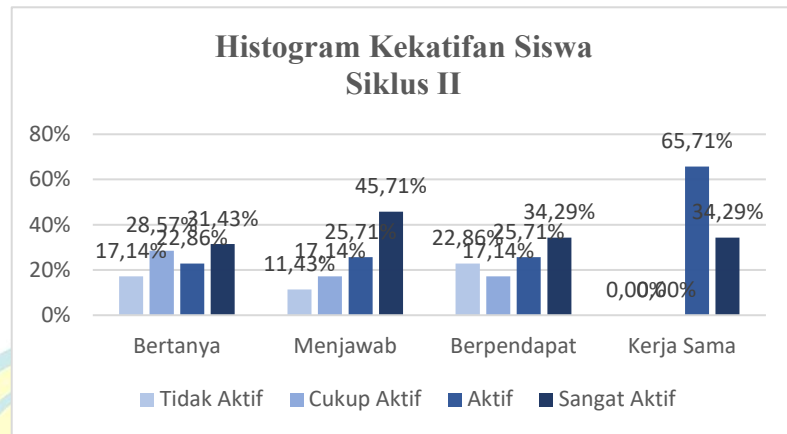
Pada siklus II, pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa berdasarkan aspek seperti, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta kerja sama. Berikut ini merupakan tabel data keaktifan siswa pada siklus II:

Tabel 4. 8 Persentase Keaktifan Siswa Siklus II

Siklus II				
Aspek	Tidak Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif
Bertanya	17,14%	28,57%	22,86%	31,43%
Menjawab	11,43%	17,14%	25,71%	45,71%
Berpendapat	22,86%	17,14%	25,71%	34,29%
Kerja Sama	0%	0%	65,71%	34,29%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan tabel 4.8 pada pembelajaran siklus II, diperoleh data keaktifan peserta didik, mencakup aspek beberapa aspek seperti, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, kemampuan berpendapat, dan kemampuan bekerja sama selama proses pembelajaran. Pada aspek (a) kemampuan bertanya sebanyak 17,14% atau 6 siswa tidak aktif, sebanyak 28,57% atau 10 siswa cukup aktif, sebanyak 22,86% atau 8 orang siswa aktif, dan sebanyak 31,43% atau 11 siswa sangat aktif. Selanjutnya, pada aspek (b) kemampuan menjawab sebanyak 11,43% atau 4 siswa tidak aktif, sebanyak 17,14% atau 6 siswa cukup aktif, sebanyak 25,71% atau 9 orang siswa aktif, dan sebanyak 45,71% atau 16 siswa sangat aktif. Adapun pada aspek (c) kemampuan berpendapat sebanyak 22,86% atau 8 siswa tidak aktif, sebanyak 17,14% atau 6 siswa cukup aktif, sebanyak 25,71% atau 9 orang siswa aktif, dan sebanyak 34,29% atau 12 siswa sangat aktif. Sementara itu, pada aspek (d) kemampuan bekerja sama kategori tidak aktif dan cukup aktif sebanyak 0% atau 0 siswa, sebanyak 65,71% atau 23 orang siswa aktif, dan sebanyak 34,29% atau 12 siswa sangat aktif. Persentase keaktifan peserta didik pada siklus I disajikan dalam bentuk histogram berikut ini:



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.5 Histogram Keaktifan Siswa Siklus II

Berdasarkan gambar 4.5, keaktifan siswa yang mencakup aspek kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerja sama didominasi oleh kategori aktif. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan dan penyempurnaan oleh peneliti dan guru kolaborator terkait pelaksanaan tindakan pada siklus II. Selain itu, siswa juga sudah mulai berani untuk mengemukakan pendapatnya, mereka tidak lagi takut salah dalam menjawab pertanyaan dari guru dan juga bertanya tentang hal yang belum dipahami. Selain itu, adanya perombakan kelompok oleh guru kolaborator dan peneliti, berdampak pada kegiatan diskusi yang lebih kondusif, tiap anggota kelompok bersama-sama untuk melakukan kegiatan diskusi dengan baik dan tidak lagi mengandalkan temannya. Tingginya persentase pada aspek kerja sama yaitu sebesar 65,71% menunjukkan bahwa mereka sudah bisa beradaptasi dengan kelompoknya dan bersama-sama untuk mencapai satu tujuan. Hal ini tentunya berdampak pada pemahaman materi yang lebih luas dan mendalam serta tingginya kolaborasi antar anggota kelompok.

d. Refleksi

Adapun refleksi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dapat digambarkan melalui tabel berikut ini, untuk kemudian dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4. 9 Poin Revisi Pembelajaran Siklus II

Pertemuan	Poin yang Direvisi
Pertemuan ke-1	Guru harus bisa melakukan pengkondisian kelas secara lebih tegas agar kegiatan diskusi dapat berjalan kondusif.
Pertemuan ke-2	Pembelajaran dengan menerapkan media <i>Interacty</i> sudah baik dan kondusif, siswa mulai terlibat aktif dalam kegiatan diskusi dan sangat antusias. Selain itu, hasil belajar yang didapatkan peserta didik juga sudah mencapai target IPH yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 85\%$.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

E. Analisis Data dan Pembahasannya

a. Analisis Data

Data yang dikumpulkan adalah data hasil pengamatan selama berlangsungnya penelitian. Data-data tersebut mencakup, lembar aktivitas peserta didik dan guru, serta lembar keaktifan peserta didik selama 2 siklus (terlampir). Selain itu, analisis data dan pembahasan meninjau kelebihan dan kekurangan yang ditemukan pada setiap siklus. Berikut ini adalah uraian analisis dan pembahasan selama pelaksanaan tindakan:

1. Siklus I

Berdasarkan penerapan media *Interacty* pada pembelajaran IPS di kelas VIII-F, sebanyak 24 atau sebesar 68,57% siswa memperoleh nilai di atas KKTP sedangkan yang belum mencapai nilai KKTP (78) sebanyak 11 siswa atau sebesar 31,43%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I, belum mencapai Indikator Pencapaian Hasil (IPH) yang ditetapkan sebesar $\geq 85\%$.

Selain hasil belajar, ditemukan juga data keaktifan siswa yang meliputi beberapa aspek seperti, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, kemampuan berpendapat, serta kemampuan kerja sama. Pada siklus I, keaktifan siswa berada pada kategori kurang aktif karena masih dalam tahap pembiasaan penggunaan media *Interacty*. Pada pelaksanaan siklus I, ditemukan juga kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran. Untuk kekurangannya yaitu, siswa masih banyak yang terlambat masuk ke dalam kelas setelah istirahat pertama, siswa juga masih terlihat enggan berpendapat karena takut jawabannya kurang tepat ataupun salah. Kemudian pada kegiatan diskusi beberapa kelompok terlihat pasif pada kegiatan diskusi dan dari mereka masih ada yang belum serius dalam kegiatan diskusi sehingga mereka mengandalkan anggota yang lain. Siswa juga terlalu sering mengulur waktu dalam kegiatan diskusi sehingga kondisi kelas menjadi kurang kondusif dan hasil diskusinya menjadi kurang maksimal. Adapun kelebihan pada siklus I yaitu, siswa antusias dalam penggunaan media *Interacty* karena visualisasinya yang menarik dan banyak fitur yang menyenangkan. Siswa dapat memperhatikan materi yang diberikan guru dengan baik serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, terutama jika materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

2. Siklus II

Berdasarkan penerapan media *Interacty* pada pembelajaran IPS di kelas VIII-F, terjadi peningkatan pada nilai *post-test* dari siklus sebelumnya. Pada siklus I, sebesar 68,57% atau 24 siswa memperoleh nilai di atas KKTP. Sementara itu, pada siklus II meningkat menjadi 88,57% atau sebanyak 31 siswa memperoleh nilai di atas KKTP. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II sudah mencapai target yang ditentukan berdasarkan Indikator Pencapaian Hasil (IPH), yaitu sebesar $\geq 85\%$ siswa memperoleh nilai di atas KKTP (78), sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Selain hasil belajar, ditemukan juga data keaktifan siswa yang meliputi beberapa aspek seperti, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, kemampuan berpendapat, serta kemampuan kerja sama. Pada siklus II, keaktifan siswa didominasi oleh kategori aktif karena siswa sudah mulai terbiasa dalam penggunaan media *Interacty*. Pada siklus II, keaktifan siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, khususnya pada aspek kerja sama. Hal ini terlihat pada persentase sebesar 65,71% atau sebanyak 23 orang siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Interacty* dapat membantu siswa dalam berpartisipasi aktif, baik kegiatan individu maupun kelompok.

Pada pelaksanaan siklus II, ditemukan juga kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran. Untuk kekurangannya yaitu, siswa masih lambat ketika guru mengoordinasikan kelas untuk duduk berkelompok dan terkendala sinyal pada pengerjaan *post-test*. Adapun kelebihan pada siklus I yaitu, siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan dari guru, berpendapat, serta pada pelaksanaan *games*. Pada saat pelaksanaan *post-test*, peserta didik mengerjakan dengan fokus dan tenang, sehingga nilai yang didapatkan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, peserta didik sudah menguasai materi pelajaran dengan penerapan media *Interacty*, sehingga pembelajaran berjalan secara efektif.

a) Data Hasil Belajar Peserta Didik

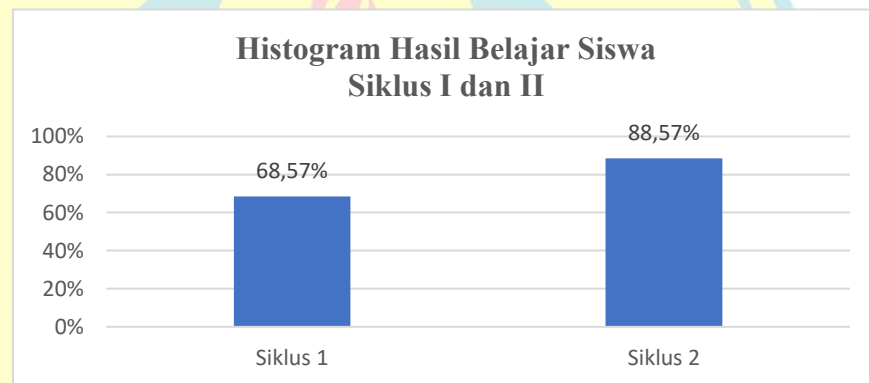
Berdasarkan penerapan media *Interacty* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-F, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat melalui nilai *post-test* yang diperoleh siswa di setiap siklusnya. Berikut ini adalah data yang didapatkan dari pertemuan ke-1 dan ke-2 pada setiap siklusnya:

Tabel 4. 10 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Siklus	Nilai Rata-Rata	Peserta Didik yang Tuntas	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar
I	83,71	24	68,57%
II	91,14	31	88,57%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan data hasil belajar tersebut, peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-F pada setiap siklus, dapat lebih difokuskan dengan melihat persentase ketuntasan hasil belajar yang disajikan dalam bentuk histogram berikut ini:



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.6 Histogram Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan histogram tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar yang diperoleh yaitu sebesar 68,57% dengan rata-rata nilai sebesar 83,57. Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar yang didapatkan meningkat menjadi 88,57% dengan nilai rata-rata sebesar 91,14. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan dihentikan setelah siklus dua. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh adanya perbaikan tindakan yang dilakukan berdasarkan poin refleksi yang ditemukan pada setiap siklus. Peneliti bersama guru kolaborator melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapan media *Interacty* pada pembelajaran IPS.

b) Data Keaktifan Peserta Didik

Pada tahap ini, keaktifan peserta didik diukur dengan meliputi beberapa aspek seperti, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, kemampuan mengemukakan pendapat, dan kemampuan bekerja sama. Untuk melihat peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan media *Interacty* secara lebih rinci, akan dijelaskan pada tabel berdasarkan masing-masing aspek berikut ini:

Tabel 4. 11 Persentase Keaktifan Siswa Siklus I dan II

Indikator Keaktifan	Siklus I				Siklus 2			
	TA (%)	CA (%)	A (%)	SA (%)	TA (%)	CA (%)	A (%)	SA (%)
Bertanya	45,71	22,86	14,29	17,14	17,14	28,57	22,86	31,43
Menjawab	34,29	28,57	14,29	22,86	11,43	17,14	25,71	45,71
Berpendapat	42,86	14,29	17,14	25,71	22,86	17,14	25,71	34,29
Kerja Sama	42,86	8,57	31,43	17,14	0	0	65,71	34,29

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Keterangan tabel 4.10

KA: Tidak Aktif

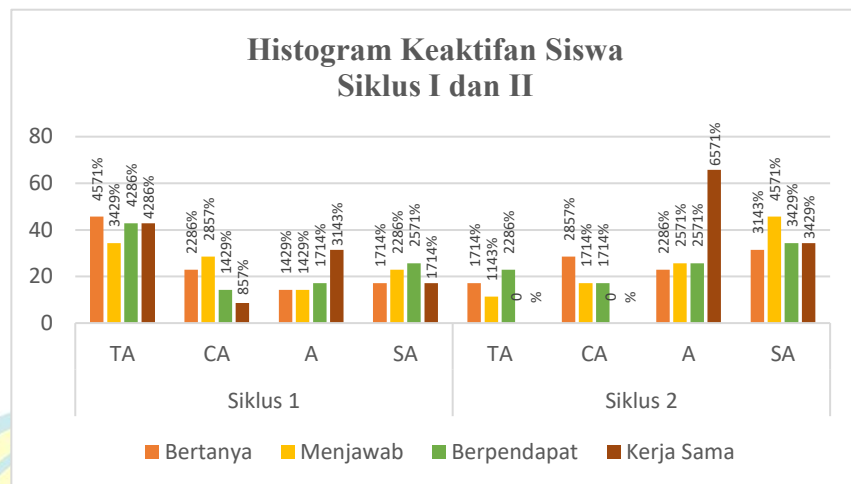
A: Aktif

CA: Cukup Aktif

SA: Sangat aktif

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam beberapa aspek. Berikut ini adalah grafik keaktifan siswa selama pelaksanaan tindakan:

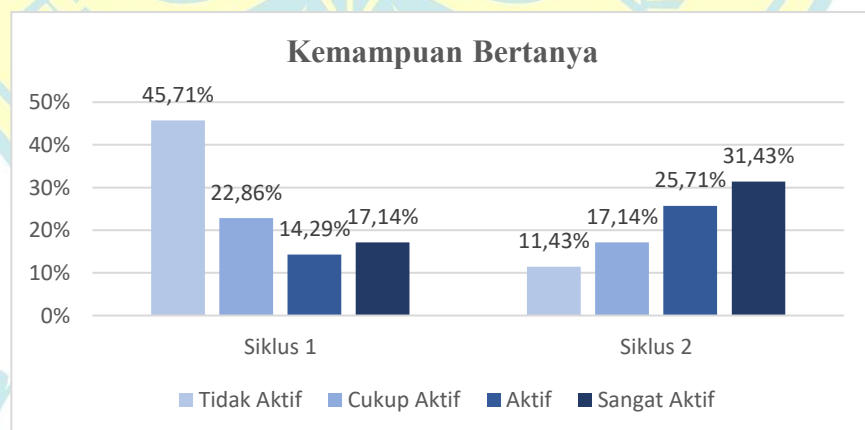
Intelligentia - Dignitas



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.7 Histogram Keaktifan Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan histogram tersebut, keaktifan peserta didik meningkat selama pelaksanaan siklus I hingga siklus II. Meskipun terdapat peserta didik yang kurang aktif, tetapi ada peningkatan keaktifan siswa pada aspek bertanya, menjawab, berpendapat, serta kerja sama dalam pembelajaran menggunakan media *Interacty*. Untuk melihat peningkatan keaktifan secara rinci, maka akan dijabarkan menggunakan histogram berikut ini berdasarkan masing-masing aspek:

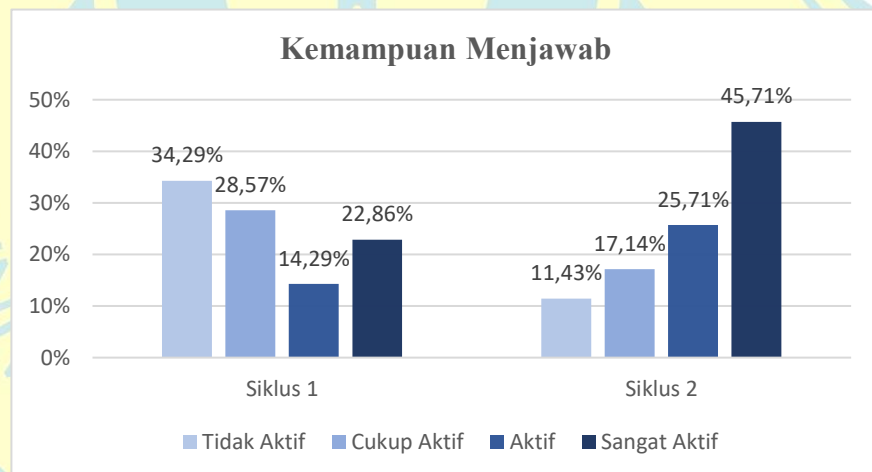


Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.8 Histogram Keaktifan Aspek Bertanya

Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada aspek kemampuan bertanya selama dua siklus pembelajaran.

Pada siklus I, persentase siswa yang tidak aktif dalam bertanya yaitu sebesar 45,71%, sementara yang cukup aktif 22,86%, sedangkan siswa yang berada pada kategori aktif sebesar 14,29% dan sangat aktif sebesar 17,14%. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, terjadi perubahan yang cukup signifikan, ditunjukkan dengan menurunnya persentase siswa pada kategori tidak aktif menjadi 11,43% dan meningkatnya kategori aktif menjadi 25,71% serta meningkatnya siswa kategori sangat aktif menjadi 31,43%. Hal tersebut menunjukkan bahwa, siswa mulai lebih berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, setelah guru memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

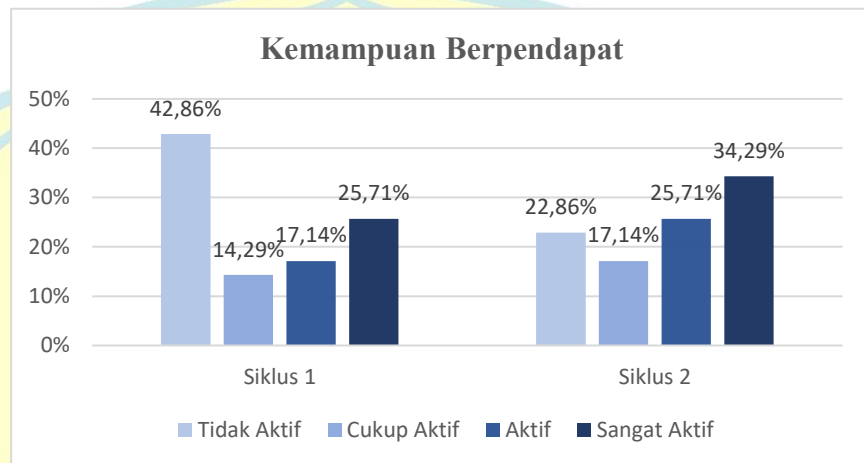


Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.9 Histogram Keaktifan Aspek Menjawab

Berdasarkan gambar 4.9, peningkatan keaktifan siswa juga terlihat pada aspek kemampuan menjawab. Pada siklus I, didominasi oleh kategori tidak aktif yaitu sebesar 34,29%, sedangkan kategori cukup aktif sebesar 28,57%, kategori aktif sebesar 14,29% dan sangat aktif sebesar 22,86%. Setelah dilaksanakan siklus II, persentase siswa persentase siswa kategori tidak aktif menurun menjadi 11,43%, sedangkan kategori cukup aktif meningkat menjadi 17,14%, kategori aktif meningkat menjadi 25,71%, dan kategori sangat aktif meningkat menjadi 45,71%. Kondisi tersebut

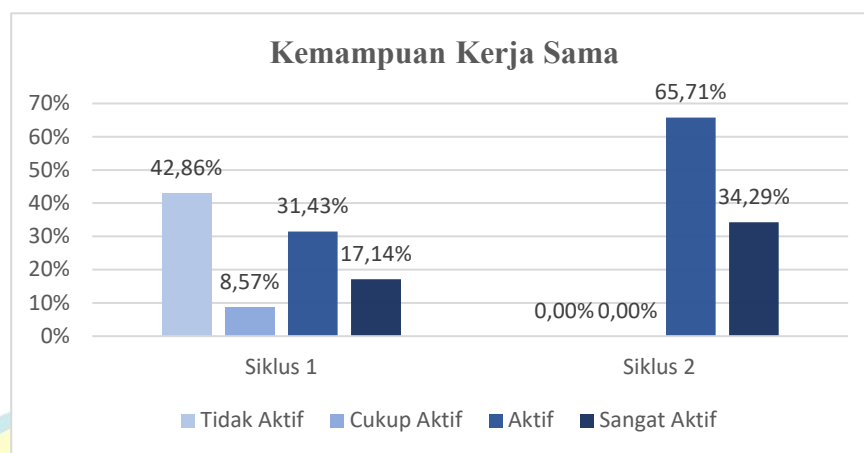
menunjukkan bahwa siswa mulai lebih berani dan percaya diri dalam menjawab dan menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. Mereka juga sudah lebih percaya diri dalam mengungkapkan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami dan sudah mulai terbiasa dalam penggunaan media *Interacty*.



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.10 Histogram Keaktifan Aspek Berpendapat

Berdasarkan gambar 4.10, peningkatan keaktifan siswa juga terlihat pada aspek berpendapat. Pada siklus I, persentase peserta didik dalam aspek berpendapat kategori tidak aktif sebesar 42,86%, kategori aktif sebesar 14,29%, kategori aktif sebesar 17,14% dan kategori sangat aktif sebesar 25,71%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, persentase siswa pada kategori tidak aktif mengalami penurunan menjadi 22,86%, kategori aktif meningkat menjadi 25,71% dan sangat aktif meningkat menjadi 34,29%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menyampaikan pendapat dan ide baik dalam kegiatan diskusi individu maupun kelompok. Siswa tidak lagi merasa takut atau ragu untuk berpendapat karena guru secara aktif membimbing, membantu, dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam kegiatan belajar.



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.11 Histogram Keaktifan Aspek Kerja Sama

Selanjutnya, berdasarkan gambar 4.11 keaktifan siswa aspek kerja sama mengalami peningkatan yang paling tinggi dibandingkan aspek lain. Pada siklus I, kategori tidak aktif mendominasi dengan persentase 42,86%, sedangkan kategori aktif sebesar 31,43%, dan sangat aktif sebesar 17,14%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori aktif menjadi 65,71% dan sangat aktif menjadi 34,29%, sementara kategori tidak aktif dan cukup aktif menurun mencapai 0%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dalam diskusi kelompok, saling bekerja sama, serta berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. siswa juga sudah mulai terbiasa dengan penggunaan media *Interacty* dalam pengerjaan tugas kelompok dan mengikuti arahan serta masukan yang diberikan guru selama pembelajaran.

Tabel 4. 12 Persentase Keaktifan Siswa Berdasarkan Nilai

No	Nilai	F	Siklus I															
			Bertanya				Menjawab				Berpengantar				Kerja Sama			
			TA	CA	A	SA	TA	CA	A	SA	TA	CA	A	SA	TA	CA	A	SA
1.	60-64	1	3%				3%				3%				3%			
2.	65-69	1	3%					3%				3%			3%			
3.	70-74	6	12%	3%		3%	12%			6%	12%			6%	12%			6%
4.	75-79	3	6%			3%	3%	6%			6%		3%		6%	3%		
5.	80-84	3	9%				3%	6%			9%				3%	6%		
6.	85-89	5	6%	3%	3%	3%	9%			6%	6%	3%		6%	9%		6%	
7.	90-94	8	6%	9%	6%	3%	6%	12%	6%		6%	9%	6%	3%	3%	3%	18%	
6.	95-100	8	3%	9%	6%	6%		6%	6%	12%	3%	3%	9%	9%	3%		12%	9%
Jumlah		35	100%				100%				100%				100%			

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan tabel 4.12, persentase keaktifan siswa pada nilai 60-64 menunjukkan bahwa sebanyak 3% siswa tergolong tidak aktif dalam aspek bertanya, 3% tidak aktif dalam menjawab, 3% tidak aktif dalam berpendapat, 3% tidak aktif dan pada aspek kerja sama.

Pada nilai 65-69, persentase keaktifan siswa menunjukkan bahwa sebanyak 3% siswa tidak aktif dalam bertanya, 3% cukup aktif dalam menjawab, 3% cukup aktif dalam menjawab, dan 3% tidak aktif dalam kerja sama.

Pada nilai 70-74, persentase keaktifan siswa menunjukkan bahwa sebanyak 12% siswa tidak aktif, 3% cukup aktif dan 3% sangat aktif dalam bertanya. Aspek berpendapat sebanyak 12% siswa tidak aktif dan 6% siswa sangat aktif. Kemudian aspek kerja sama, sebanyak 12% siswa tidak aktif dan 6% siswa sangat aktif.

Pada nilai 75-79, sebanyak 6% siswa tidak aktif dan 3% siswa sangat aktif dalam bertanya. Aspek menjawab, sebanyak 3% siswa tidak aktif dan 6% siswa cukup aktif. Dalam aspek berpendapat, sebanyak 6% siswa tidak aktif dan 3% siswa aktif. Kemudian, aspek kerja sama sebanyak 6% siswa tidak aktif dan 3% siswa cukup aktif.

Pada nilai 80-84, sebanyak 9 siswa tidak aktif dalam bertanya, kemudian 3% siswa tidak aktif dalam menjawab, 6% siswa cukup aktif dalam menjawab. Aspek berpendapat, sebanyak 9% siswa aktif dan aspek kerja sama sebanyak 3% siswa tidak aktif serta 6% siswa cukup aktif.

Pada nilai 85-89, sebanyak 6% siswa tidak aktif, 3% siswa cukup aktif, 3% siswa aktif dan 3% siswa cukup aktif dalam bertanya. Kemudian, aspek menjawab sebanyak 9% siswa tidak aktif dan 6% siswa sangat aktif. Aspek berpendapat, sebanyak 6% siswa tidak aktif, 3% siswa cukup aktif, dan 6% siswa sangat aktif.

Dalam aspek kerja sama, sebanyak 9% siswa tidak aktif dan 6% siswa sangat aktif.

Pada nilai 90-94 aspek bertanya, sebanyak 6% siswa tidak aktif, 9% siswa cukup aktif, 6% aktif dan 3% siswa sangat aktif. Dalam aspek menjawab, sebanyak 6% siswa tidak aktif, 12% siswa cukup aktif, dan 6% siswa aktif. Kemudian aspek berpendapat, sebanyak 6% siswa tidak aktif, 9% siswa cukup aktif, 6% siswa aktif, dan 3% siswa sangat aktif. Aspek kerja sama, sebanyak 3% siswa tidak aktif, 3% siswa cukup aktif, dan 18% siswa aktif.

Pada nilai 95-100 aspek bertanya, sebanyak 3% siswa tidak aktif, 9% siswa cukup aktif, sebanyak 6% siswa aktif, dan 6% siswa sangat aktif. Dalam aspek menjawab, sebanyak 6% siswa cukup aktif, 6% siswa aktif, dan 12% siswa sangat aktif. Kemudian aspek berpendapat, sebanyak 3% siswa tidak aktif, 9% siswa cukup aktif, 9% siswa aktif, dan 3% siswa sangat aktif. Dalam aspek kerja sama, sebanyak 12% siswa aktif dan 9% siswa sangat aktif.

Tabel 4. 13 Persentase Keaktifan Siswa Berdasarkan Nilai

No	Nilai	F	Siklus II											
			Bertanya				Menjawab				Berpendapat			
			TA	CA	A	SA	TA	CA	A	SA	TA	CA	A	SA
1.	70-74	1	3%				3%				3%			
2.	75-79	3	3%		6%		3%		6%		3%		3%	
3.	80-84	1	3%				3%				3%			
4.	85-89	6	3%	9%	6%		3%	6%	6%	3%			12%	
5.	90-94	4	6%	3%		3%	3%	3%	6%		9%			3%
6.	95-100	20		18%	12%	30%	3%		18%	39%	9%	9%	15%	27%
Jumlah		35	100%				100%				100%			

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan tabel 4.13, persentase keaktifan siswa siklus II pada nilai 70-74 menunjukkan bahwa sebanyak 3% siswa tidak aktif dalam bertanya, kemudian 3% kurang tidak dalam menjawab, 3% cukup aktif dalam berpendapat, dan 3% aktif dalam kerja sama.

Kemudian, pada nilai 75-79 aspek bertanya sebanyak 3% siswa tidak aktif, dan 6% siswa aktif. Dalam aspek menjawab, sebanyak 3% siswa cukup aktif dan 6% siswa sangat aktif. Selanjutnya, aspek berpendapat sebanyak 3% siswa tidak aktif, 3% siswa cukup aktif, dan 3% siswa sangat aktif. Aspek kerja sama

menunjukkan bahwa sebanyak 6% siswa aktif dan 3% siswa sangat aktif.

Pada nilai 80-84, sebanyak 3% siswa tidak aktif dalam bertanya, 3% siswa cukup aktif dalam menjawab, 3% siswa tidak aktif dalam berpendapat, serta 3% siswa aktif dalam aspek kerja sama.

Pada nilai 85-89, sebanyak 3% siswa tidak aktif, 9% siswa cukup aktif, dan 6% siswa aktif dalam aspek bertanya. Selanjutnya, dalam aspek menjawab sebanyak 3% siswa tidak aktif, 6% siswa cukup aktif, 6% siswa aktif, dan 3% siswa sangat aktif. Dalam aspek berpendapat, sebanyak 6% siswa tidak aktif dan 12% siswa sangat aktif. Serta dalam aspek kerja sama, sebanyak 12% siswa sangat aktif.

Pada nilai 90-94 aspek bertanya, sebanyak 6% siswa tidak aktif, sebanyak 3% siswa cukup aktif dan 3% siswa sangat aktif. Dalam aspek menjawab, sebanyak 3% siswa tidak aktif, 3% siswa cukup aktif, dan 6% siswa sangat aktif. Kemudian, dalam aspek berpendapat sebanyak 9% siswa tidak aktif, dan 3% siswa sangat aktif. Dalam aspek kerja sama sebanyak 12% siswa berada pada kategori sangat aktif.

Selanjutnya nilai 95-100 aspek bertanya, sebanyak 18% siswa cukup aktif, 12% siswa aktif, dan 30% siswa sangat aktif. Kemudian aspek menjawab, sebanyak 3% siswa tidak aktif, 18% siswa aktif, dan 39% siswa sangat aktif. Aspek berpendapat, sebanyak 9% siswa tidak aktif, 9% siswa cukup aktif, 15% siswa aktif, dan 27% siswa sangat aktif. Dalam aspek kerja sama, sebanyak 24% siswa aktif dan 30% siswa kategori sangat aktif.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi tindakan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi KKTP (Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan Indikator Pencapaian Hasil (IPH) yang telah ditetapkan sebesar $\geq 85\%$. Namun, setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif pada penelitian ini, dihimpun melalui lembar observasi aktivitas siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai kognitif melalui tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir pembelajaran di setiap siklus.

Hipotesis awal peneliti menunjukkan bahwa penerapan media *Interacty* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena media yang digunakan mendukung siswa untuk aktif, baik dalam kegiatan individu maupun kelompok. Media yang digunakan tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan mengadaptasi prinsip gamifikasi, yaitu belajar seperti sedang bermain *games*, tetapi juga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan baik. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, kolaborasi, serta pemecahan masalah. Hal ini dapat terlihat dari tingginya antusiasme siswa pada saat kegiatan diskusi dan *games* yang dilakukan secara berkelompok selama berlangsungnya pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus II, mengadopsi tahapan yang sama dengan tindakan siklus I, namun terdapat beberapa perbedaan yang mendasar pada aspek perencanaan. Pada tahap perencanaan siklus II, didasarkan pada hasil refleksi yang ditemukan selama tindakan siklus I, di mana kelemahan dan kendala yang muncul dapat diantisipasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan pada siklus II. Keberhasilan tindakan siklus II terlihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar di atas KKTP yaitu sekitar 31 siswa dari total 35 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi media *Interacty* pada mata pelajaran IPS telah berjalan secara efektif.

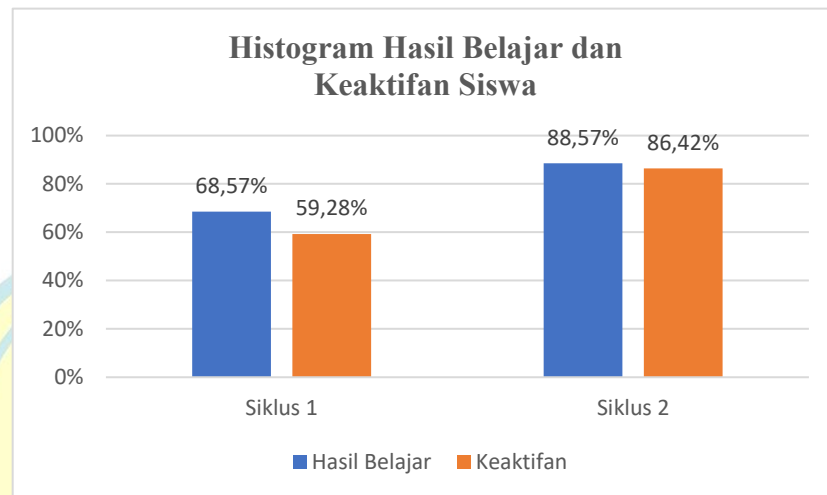
Secara rinci, pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Siklus I: pembelajaran berfokus pada materi pergerakan masa pendudukan jepang dan proses proklamasi kemerdekaan Indonesia. Model yang digunakan adalah *discovery learning* dengan metode diskusi dan tanya jawab. Guru memaparkan materi melalui proyektor disertai tanya jawab interaktif, selanjutnya peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan pemahaman materi dalam bentuk studi kasus. Peserta didik diarahkan untuk aktif dalam bekerja, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi bersama kelompoknya masing-masing untuk kemudian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pada siklus I, pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman bahwa perjuangan para tokoh nasional bisa diadaptasi untuk menjalankan kehidupan pada masa kini demi menciptakan generasi yang berjiwa nasionalisme dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pada pertemuan kedua, guru memandu peserta didik untuk bermain dan berdiskusi dalam *games* kelompok menggunakan fitur *crossword Interacty*. Masing-masing kelompok akan mendiskusikan pertanyaan yang terdapat dalam *crossword Interacty* sebelum menjawab pertanyaan yang tersedia. Setiap sesi permainan dipimpin oleh guru dengan waktu yang telah ditentukan, kelompok yang menyelesaikan seluruh pertanyaan dengan benar dalam *crossword Interacty* akan mendapatkan poin tambahan. Hal ini mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan kelompok, terbukti dari antusiasme masing-masing kelompok dalam menjawab pertanyaan, meskipun hasil belajar dan keaktifan siswa pada siklus I ini belum mencapai target yang telah ditetapkan.
- b) Siklus II: pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah yang sama seperti pada siklus I yaitu materi

konflik sosial. Hal yang membedakan antara siklus I dan siklus II adalah pada langkah perencanaannya. Perencanaan siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I, sehingga kekurangan dan kesalahan tidak terjadi pada siklus II. Terdapat dua perbaikan utama yang disepakati antara peneliti dan guru kolaborator. Pertama, kegiatan diskusi pada siklus I masih banyak anggota kelompok yang pasif, sehingga diperlukan perombakan anggota kelompok. Kedua, model yang digunakan diperbarui yaitu dengan mengombinasikan model *cooperative learning* menggunakan metode diskusi dan tanya jawab. Kegiatan diskusi dilakukan dengan menggunakan fitur *crossword Interacty*, di mana masing-masing kelompok akan memilih satu anggota untuk dijadikan ketua kelompok dan sebelum menjawab pertanyaan, kelompok diberi waktu untuk berdiskusi. Setelah itu, ketua kelompok akan maju dan melakukan suit dan memperebutkan soal yang ingin dijawab oleh kelompoknya, kelompok yang paling banyak dan tepat dalam menjawab pertanyaan akan mendapat poin tambahan. Kegiatan ini mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam berkolaborasi, kerja sama dan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan. Dalam hal ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman dan penguasaan materi secara kompleks, tetapi juga membantu siswa dalam bekerja sama dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan tetapi tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Intelligentia - Dignitas

Hasil belajar dan keaktifan siswa dari siklus I hingga siklus II, mengalami peningkatan, berikut ini akan dijabarkan dalam histogram berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Gambar 4.12 Histogram Hasil Belajar dan Keaktifan

Berdasarkan gambar tersebut, menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 83,71 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,57%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran siklus I belum mencapai Indikator Pencapaian Hasil (IPH) yang telah ditentukan. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,57% dan nilai rata-rata sebesar 91.14.

Penggunaan media *Interacty* ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media digital mampu membantu siswa untuk lebih semangat, fokus, dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Di mana suasana kelas yang tadinya pasif, terkesan penuh hafalan, dan membosankan berubah menjadi suasana yang menyenangkan, kompetitif, dan seru namun tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain pada ranah kognitif, pembelajaran IPS dengan media *Intercaty* ini juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Indikator keaktifan seperti kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, kemampuan berpendapat, serta kemampuan kerja sama meningkat sebesar 59,28% pada siklus I menjadi 86,42% pada siklus II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Burton dalam (Faizah & Kamal, 2024) yang mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapatkan melalui interaksi, baik antar individu maupun individu dengan lingkungannya yang dilakukan secara sadar untuk mencapai perubahan tertentu. Lebih lanjut, efektivitas penggunaan media berbasis teknologi juga menjadi kriteria keberhasilan dalam belajar. Menurut (Rohmah, 2017) perubahan perilaku sebagai hasil belajar bersifat berkelanjutan, positif, bermanfaat, serta memiliki tujuan yang jelas. Keberhasilan tersebut sangat bergantung pada bagaimana seluruh komponen pembelajaran mulai dari guru, siswa, pendekatan, hingga sumber belajar yang digunakan berjalan selaras dan saling berinteraksi. Dalam penelitian ini, pada saat menggunakan fitur *crossword Interacty* siswa secara aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tantangan, bekerja sama, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Hal ini membuat pembelajaran IPS yang sebelumnya cenderung dengan kegiatan menghafal menjadi lebih menarik, menyenangkan, seru, dan menantang. Dengan demikian, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang dipelajari sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II.

Teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vgotsky dan Vong Glaserfeld menekankan bahwa pembentukan pengetahuan merupakan proses aktif yang dilakukan oleh peserta didik ketika mereka memecahkan berbagai tugas di kelas. Belajar bukan hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga bagaimana peserta didik mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki melalui eksplorasi, diskusi, dan refleksi (Hartati & Mardiana, 2023). Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan diskusi dalam mengerjakan LKPD, anggota kelompok memahami materi pelajaran berdasarkan pengetahuan yang dimiliki kemudian mengintegrasikannya ke dalam pengetahuan baru dari hasil diskusi dan eksplorasinya. Jadi, meskipun studi kasus yang diberikan

sama, setiap kelompok mempunyai cara pandang dan solusinya masing-masing dalam melihat permasalahan tersebut.

Selain itu, meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media *Interacty* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga sejalan dengan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Menurut (Rosiyati et al., 2025) pendekatan *deep learning* memiliki tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan bermakna dengan tiga pilar utama yaitu pembelajaran yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Keberhasilan implementasi *deep learning* bergantung pada pemanfaatan teknologi untuk mendukung keterlibatan aktif siswa serta mengurangi sifat materi yang abstrak agar lebih mudah dipahami. Pendekatan *deep learning* mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara menyeluruh, menghubungkan pengetahuan baru yang telah dimiliki sebelumnya, serta menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari (Mandasari et al., 2025). Hal ini sejalan dengan penerapan media *Interacty* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi karena dapat menyajikan materi IPS yang abstrak ke dalam bentuk visual yang interaktif sehingga lebih mudah dipahami secara kontekstual.

Selama pelaksanaan tindakan, peserta didik tidak hanya mengingat informasi yang disampaikan guru, tetapi juga menganalisis suatu permasalahan ke dalam berbagai konsep yang diketahui, serta mencari solusi dan menyelesaikan permasalahan melalui aktivitas interaktif dalam media *Interacty*. Terbentuknya pemahaman yang mendalam dapat dijelaskan melalui Taksonomi SOLO yang dikembangkan oleh Biggs dan Collis. Taksonomi SOLO menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik berkembang dari tingkat yang paling sederhana hingga tingkatan yang paling kompleks. Tingkatan dalam taksonomi SOLO meliputi, *prestructural*, *unistructural*, *multistructural*, *relational*, dan, *extend abstract* menggambarkan peningkatan kualitas pemahaman dari tahap mengenali informasi hingga kemampuan mengaitkan berbagai konsep dan menggeneralisasikannya (Sudrajat et al., 2026). Pada awal pembelajaran, pemahaman peserta didik masih terbatas terhadap materi IPS, namun

melalui aktivitas pembelajaran menggunakan media *Interacty*, siswa terlibat aktif selama pembelajaran, di mana mereka memperoleh kesempatan untuk mengenali konsep-konsep dasar, memahami berbagai informasi, kemudian mampu menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh,

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan unsur-unsur gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran serta menumbuhkan motivasi intrinsik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme siswa menjadi faktor penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penyajian materi secara menarik, interaktif, dan kontekstual memungkinkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari (Anggraeni & Mulianingsih, 2026). Dengan demikian, penerapan gamifikasi tidak hanya menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa, meningkatkan penguasaan materi, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Aini & Husna, 2025).

Menurut Johnson dan J. Johnson pembelajaran kooperatif dapat mendorong peserta didik untuk mempelajari materi secara lebih mendalam, meningkatkan kenyamanan dan motivasi dalam belajar, serta memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Pembelajaran kooperatif juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan sikap positif terhadap materi pembelajaran, meningkatkan keterampilan bekerja sama, menjaga kondisi psikologis yang lebih baik, serta menumbuhkan sikap saling menghargai setiap perbedaan antar siswa (Nababan et al., 2023). Dalam pembelajaran kooperatif, siswa memiliki dua tanggung jawab utama, yaitu menguasai materi pembelajaran secara mandiri sekaligus membantu anggota kelompok agar dapat belajar dengan baik. Model ini terdiri atas dua komponen pokok, yaitu tugas kooperatif (*cooperative task*) dan struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif mengacu pada aktivitas yang mendorong setiap anggota kelompok untuk

saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sementara itu, struktur insentif kooperatif berperan sebagai faktor yang memotivasi setiap individu untuk berkontribusi secara optimal demi tercapainya tujuan bersama. Keberadaan struktur insentif ini menjadi ciri khas pembelajaran kooperatif karena mampu mendorong setiap anggota kelompok untuk belajar sungguh-sungguh, saling memberikan dukungan, serta membantu sesama anggota dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Tabrani & Amin, 2023). Dalam penelitian ini, terlihat dari kegiatan diskusi kelompok, di mana antar anggota kelompok saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, tidak hanya dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan, tetapi juga bertanggung jawab untuk memahami materi bersama teman-teman sekelompoknya. Dalam kelompok yang heterogen tersebut, tiap anggota akan berusaha untuk mengungkapkan ide dan gagasannya masing-masing untuk kemudian dipertimbangkan dalam membuat keputusan dan merumuskan suatu solusi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa, meskipun setiap anggota kelompok memiliki pendapat yang berbeda-beda, mereka harus menghargai perbedaan tersebut demi mencapai tujuan kelompok.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh (Luqman Afandi & Chayatun Machsunah, 2025) mengenai penggunaan media *Interacty.me* pada siswa SMP tidak hanya berdampak pada peningkatan capaian hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena fitur-fitur yang ada di dalam *Interacty* mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Dalam kegiatan interaktif, siswa tidak lagi pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan. Kondisi ini membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial.

Kelebihan media *Interacty* menurut (Wirahyuni et al., 2025) yaitu terkait penggunaan fitur yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar. *Interacty* memiliki berbagai fitur dan *template* yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari terutama pada pelajaran IPS yang memiliki cakupan materi yang luas dan kompleks. Dalam penelitian ini, penggunaan fitur seperti *crossword* dan *trivia quiz* menyesuaikan dengan kebutuhan materi yang dipelajari yaitu terkait materi pergerakan nasional pada zaman pendudukan Jepang dan konflik sosial. Dalam materi tersebut, beberapa istilah yang sulit dan terdengar asing bagi siswa akan lebih mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk yang menarik seperti teka-teki silang. Di mana teka-teki silang mampu membantu mereka dalam menjawab pertanyaan berdasarkan petunjuk yang telah ada, kemudian menghubungkannya terhadap materi yang telah mereka ketahui dan pahami. Selain itu, media *Interacty* juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran karena memiliki berbagai permainan yang interaktif. Media ini mampu menggabungkan berbagai jenis blok permainan dalam satu alur/tantangan mulai dari teks, video, hingga, kuis permainan sehingga yang dihasilkan bukan hanya alat evaluasi, melainkan pembelajaran yang lengkap. Dalam penelitian ini, permainan *crossword* tidak hanya dijadikan satu permainan dalam satu tantangan, tetapi digabungkan dengan peta interaktif dan pencarian harta karun untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik antusias dalam diskusi dan *games* kelompok, mereka saling bertukar pendapat untuk mendapatkan jawaban terbaik hingga kemudian mendapatkan poin tambahan di akhir pembelajaran berdasarkan hasil *leaderboard* yang tersedia di media *Interacty*.

Kelebihan media *Interacty* dalam membantu siswa mengingat konsep-konsep sosial yang abstrak diperkuat dengan penelitian oleh (Bawazeer et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa permainan edukatif seperti *crossword puzzle* mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan menciptakan lingkungan kelas yang kompetitif sehingga memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian oleh (Qutieshat et al., 2022) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif sangat efektif untuk membantu siswa dalam mengulas kembali materi pelajaran dan memperkuat ingatan terhadap istilah-istilah rumit yang ada dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian (Koç & Kanadlı, 2025) juga menyimpulkan tentang dampak lingkungan pembelajaran interaktif, di mana penggunaan media berbasis permainan digital interaktif (*interactive digital games*) terbukti jauh lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membawa dampak positif bagi aspek afektif seperti sikap dan motivasi siswa dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Lebih lanjut, penelitian oleh (Weinert et al., 2021) membuktikan bahwa gabungan antara elemen interaktif dan permainan dalam media digital mampu mendorong motivasi dan semangat dalam diri siswa untuk lebih berpartisipasi aktif di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kolaborator dan peserta didik, penerapan media *Interacty* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Peserta didik N-S-A mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media *Interacty*, memotivasi dirinya sendiri untuk lebih aktif dalam pembelajaran, baik kegiatan individu maupun kelompok. Penyajian materi yang berbentuk visual dan menarik, memudahkan dirinya untuk lebih paham terhadap konsep-konsep yang dijelaskan sehingga hasil belajarnya meningkat. Peserta didik juga M-R-F mengungkapkan bahwa selama pembelajaran menggunakan media *Interacty*, dirinya merasa lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya, adanya *games* kelompok dengan *crossword* juga mampu memotivasi dirinya untuk aktif dalam kegiatan kelompok sehingga suasana belajar menjadi lebih seru dan tidak mudah bosan. Guru kolaborator mengungkapkan bahwa selama pembelajaran dengan media *Interacty*, yang paling terlihat adalah dari keaktifan siswanya. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik yang keaktifannya paling menonjol adalah peserta didik A-S. Pada pembelajaran IPS sebelumnya, peserta didik tersebut cenderung pasif dan belum berani mengungkapkan ide gagasannya.

Setelah penggunaan media *Interacty* ini, perubahannya terlihat dari motivasi dan semangat belajarnya selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan temuan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Interacty* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-F SMP Negeri 253 Jakarta Tahun Ajaran 2025/2026 terbukti efektif. Penggunaan media ini tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mampu memotivasi semangat dan antusiasme peserta didik dalam belajar, sehingga keaktifannya meningkat selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini telah diupayakan berjalan sebaik mungkin dan disesuaikan dengan prosedur ilmiah yang ada. Namun, peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian sehingga memengaruhi kesempurnaan dari hasil penelitian ini, di antaranya:

1. Pada penelitian ini materi pembelajaran IPS dalam penelitian ini terbatas pada materi sejarah dan sosiologi, sehingga untuk pengintegrasian ke materi lain seperti geografi dan ekonomi belum dapat dilaksanakan secara menyeluruh.
2. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu yang terbatas sehingga hasil yang diperoleh lebih menggambarkan efektivitas media *Interacty* terhadap hasil belajar IPS dalam jangka pendek. Penelitian ini belum mengkaji keberlanjutan penggunaan media *Interacty* terhadap hasil belajar dalam jangka waktu yang panjang.
3. Dalam penelitian ini hanya menunjukkan efektivitas media menggunakan fitur *crossword* dan *trivia quiz* pada materi pergerakan pada zaman pendudukan jepang dan konflik sosial. Sehingga penggunaan media *Interacty* ke dalam materi IPS yang lebih kompleks, dapat mengombinasikan berbagai fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan belajar dan materi yang akan disampaikan.

4. Keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik masing-masing individu. Dengan demikian, data yang diperoleh menunjukkan kondisi pada subjek penelitian dan tidak dapat digeneralisasikan.



Intelligentia - Dignitas