

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membantu setiap individu untuk mengembangkan dan memaksimalkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran yang terencana serta berkelanjutan. Umumnya, proses tersebut berlangsung di lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Sekolah berperan penting sebagai wadah belajar yang tersusun secara sistematis berdasarkan jenjang dan tahap perkembangan siswa. Melalui proses belajar mengajar, sekolah diharapkan mampu membekali siswa dengan pengerjaan dan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, menghafal, berhitung dan berkomunikasi. Keberadaan siswa yang terarah tersebut, sekolah diharapkan mampu mencetak sumber daya manusia yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, melainkan memiliki karakter yang kuat, mampu bersaing yang sehat, serta memiliki pengalaman dan pemahaman relevan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan sosial dunia kerja di masa depan.

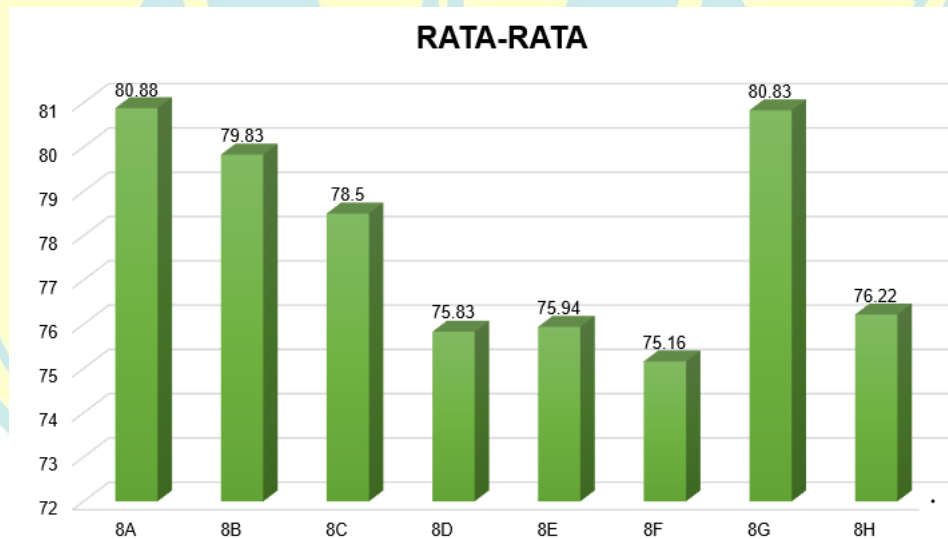
Peran tersebut menjadi semakin penting pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena siswa berada pada tahap perkembangan yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka. Pada fase ini, siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi serta memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas yang bersifat visual dan interaktif. Kondisi tersebut menuntut proses pembelajaran di tingkat SMP untuk tidak lagi bergantung pada metode konvensional yang bersifat satu arah, melainkan dirancang secara lebih inovatif dan partisipatif. Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan era globalisasi, dunia pendidikan dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Penerapan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar. Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah melalui rangkaian kegiatan pembelajaran. Capaian tersebut biasanya dituangkan dalam bentuk skor atau nilai yang diberikan oleh Guru sesuai dengan kompetensi yang telah diajarkan. Hasil belajar memiliki peran penting sebagai acuan untuk menilai keberhasilan proses pendidikan. Melalui hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana strategi dan media pembelajaran yang diterapkan telah efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang dirancang secara tepat tidak hanya membantu siswa memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk dapat memahami makna materi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui nilai yang diperoleh siswa, tetapi juga dapat dinilai dari sejauh mana siswa memahami materi serta mampu menampilkan hasil belajarnya melalui sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir siswa. Hasil belajar yang termasuk dalam pemahaman konsep dan ketuntasan belajar, sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, tingkat kecerdasan, bakat, minat, serta motivasi siswa dalam belajar. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, dukungan sosial di sekolah, serta strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami berbagai aspek kehidupan sosial seperti interaksi antarmanusia perkembangan masyarakat serta dinamika sosial dan budaya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS lebih menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis analitis dan reflektif terhadap berbagai fenomena sosial ekonomi dan sejarah. Melalui mata pelajaran ini siswa diharapkan mampu memahami konsep dasar tentang masyarakat mengenali fungsi lembaga sosial serta menganalisis proses perubahan sosial di lingkungan sekitarnya. Selain berorientasi pada penguasaan pengetahuan IPS juga berperan dalam membentuk karakter sosial moral dan sikap kewarganegaraan siswa.

Namun dalam praktik pembelajaran di kelas masih banyak guru yang cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya interaksi belajar dan terbatasnya kesempatan siswa untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

Hasil observasi awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian pada kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMP Negeri 213 Jakarta, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konseptual siswa terhadap hasil belajar. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai Assessment Tengah Semester (ATS) tahun pelajaran 2025/2026 sebagai berikut:



(Sumber: Buku Nilai Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII tahun 2025/2026)

Gambar 1. 1 Histogram Rata-rata ATS IPS Semester Ganjil Kelas VIII di SMP 213 Jakarta Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan data histogram hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 213 Jakarta, rata-rata nilai tertinggi pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 hanya mencapai 80,88 sedangkan nilai rata-rata terendah mencapai 75,16 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 85. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum

mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hal tersebut adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Sekolah telah menetapkan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, dalam praktiknya kegiatan belajar masih didominasi metode ceramah, penjelasan yang bersifat satu arah. Bentuk pembelajaran yang dilakukan di sekolah misalnya guru menjelaskan materi di depan kelas kemudian meminta siswa membuat rangkuman, mengerjakan latihan soal, atau menyusun presentasi PowerPoint secara berkelompok dalam presentasi tersebut seringkali siswa hanya berupa pembacaan isi slide di layar papan tulis tanpa adanya eksplorasi gagasan atau diskusi yang mendalam. Metode kooperatif seperti diskusi kelompok dan Think, Pair, Share memang digunakan untuk mendorong interaksi antarsiswa. Proses pelaksanaannya kegiatan tersebut masih cenderung berfokus pada jawaban akhir yang telah ditentukan guru sehingga proses berpikir kritis dan pertukaran ide belum berkembang secara optimal.

Diskusi kelompok terkadang menjadi sarana pembagian tugas, bukan ruang untuk membangun pemahaman bersama. Guru tetap memegang kendali utama terhadap arah pembelajaran sehingga siswa belum sepenuhnya diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban atau mengemukakan pendapat secara bebas. Kondisi ini berdampak pada pembelajaran yang tampak aktif secara prosedural tetapi belum sepenuhnya bermakna secara konseptual. Selain itu, guru terkadang memilih jalan pintas dalam proses pembelajaran misalnya dengan hanya memberikan tugas berupa menjawab soal secara tertulis. Meskipun cara ini dapat membantu siswa belajar pendekatan tersebut cenderung membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna. Akibatnya tugas-tugas yang diberikan seringkali hanya berfokus pada hafalan dan latihan soal sehingga kesempatan bagi siswa untuk bertanya, berdiskusi, berpikir kritis serta menganalisis permasalahan menjadi sangat terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep secara mendalam yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka (Ningtyas & Pradikto, 2025).

Pola pembelajaran tersebut akhirnya membentuk persepsi bahwa IPS hanyalah mata pelajaran yang menuntut hafalan konsep dan peristiwa sejarah, bukan sebagai media untuk memahami makna materi serta keterkaitannya dengan realitas sosial dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan informasi yang mereka pelajari dengan konteks kehidupan di sekitarnya. Ketika penyampaian materi saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa terlihat kurang fokus bahkan ada yang sampai tertidur karena materi disajikan secara monoton dan tidak melibatkan mereka secara aktif (Iyai & Zahara, 2025). Kondisi ini semakin tampak ketika guru memberikan pertanyaan pemantik saja sebagian besar siswa tampak kesulitan menjawab meskipun pertanyaan yang diberikan termasuk sederhana. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih rendah dan proses pembelajaran belum mampu mendorong kegiatan berpikir kritis maupun partisipasi aktif sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran IPS. Kondisi adanya kesenjangan yang kemudian menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam menghubungkan materi dengan konteks nyata, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi belajar, minimnya keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, serta kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap materi IPS. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Melalui media yang efektif proses belajar dapat berlangsung lebih menyenangkan dan interaktif serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Peran guru dalam pembelajaran tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi melainkan sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran yang kreatif. Guru dituntut mampu memilih dan mengelola media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan media yang tepat proses belajar mengajar dapat berlangsung secara interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pemahaman. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif turut menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna serta mendorong motivasi belajar

siswa. Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis kreativitas kolaborasi dan literasi digital. Laporan OECD Education Report tahun 2025 menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sosial dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga media interaktif berbasis digital memiliki peran strategis dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital memiliki peran strategis dalam membantu siswa tidak hanya memahami fakta, tetapi juga menafsirkan makna sosial dibalik peristiwa.

Inovasi digital dalam dunia pendidikan yang semakin banyak dimanfaatkan saat ini adalah *Gimkit* yaitu platform pembelajaran berbasis game-based learning yang mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas belajar akademik. Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Gimkit* dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS karena menyajikan materi melalui tampilan visual yang menarik serta suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara positif. Penggunaan sistem poin dan fitur permainan yang mendorong partisipasi aktif siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Penerapannya siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif menjawab pertanyaan bekerja sama dan berkompetisi secara sehat sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Berdasarkan kondisi tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Gimkit* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 213 Jakarta. Penerapan *Gimkit* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendorong pemahaman materi secara konseptual dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi

pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa di sekolah. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti mengangkat judul:

“Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif *Gimkit* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 213 Jakarta.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, pembelajaran IPS di SMP Negeri 213 Jakarta masih menghadapi permasalahan dalam penggunaan metode dan media pembelajaran. Meskipun pembelajaran dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, dalam praktiknya sebagian guru masih menggunakan metode konvensional sehingga partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa belum optimal. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VIII belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal secara merata. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Gimkit*. Namun, penelitian empiris mengenai pemanfaatan *Gimkit* pada jenjang SMP masih terbatas. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Gimkit* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 213 Jakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini perlu dibatasi agar pembahasan tetap terfokus dan tidak melebar. Penelitian ini difokuskan pada efektivitas media pembelajaran interaktif *Gimkit* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 213 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Media Pembelajaran Interaktif *Gimkit* Efektif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 213 Jakarta”

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memahami peran media pembelajaran interaktif berbasis *Gimkit* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian literatur mengenai penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang menuntut integrasi antara teknologi digital dan strategi pembelajaran aktif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan teori tentang efektivitas media interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang sangat bermakna.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, yaitu :

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif, inovatif dan menyenangkan. Dengan penggunaan media *Gimkit*, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi IPS, tetapi juga berlatih berpikir kritis, berkompetisi sehat, serta berkolaborasi dengan teman sebaya. Melalui suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat karena mereka lebih mudah memahami materi, aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Temuan penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media berbasis teknologi seperti *Gimkit* untuk

menciptakan suasana belajar yang dinamis, menarik, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan memperluas penerapan media pembelajaran digital sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi sekolah mengenai pentingnya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya melalui pemanfaatan media interaktif seperti *Gimkit* yang relevan dengan karakteristik siswa di era digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan landasan dalam penyusunan program pengembangan profesionalisme guru, terutama di bidang teknologi pendidikan dan digitalisasi pembelajaran. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mendorong kegiatan pelatihan bagi guru agar lebih terampil dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi. Sekolah diharapkan mampu membangun ekosistem pembelajaran yang modern, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pijakan awal bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media gamifikasi atau platform digital interaktif lainnya dalam pembelajaran. Selain itu, Temuan penelitian ini dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media *Gimkit* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta dapat dibandingkan atau dikembangkan dengan media digital lainnya seperti Kahoot, Quizizz, atau Wordwall. Penelitian ini juga dapat menjadikan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi aspek-aspek lain dari penggunaan media berbasis teknologi, seperti pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif siswa di

berbagai jenjang pendidikan maupun mata pelajaran lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

