

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang terencana dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam pelaksanaannya, proses pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti kemampuan individu, motivasi belajar, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran, serta faktor eksternal yang meliputi didalam lingkungan belajar, situasi kondisi keluarga, latar belakang sosial ekonomi, dan perhatian dari orang tua. Interaksi antara faktor-faktor tersebut menciptakan dinamika proses pendidikan yang terjadi di sekolah, yang ditandai dengan adanya pertukaran pengetahuan dan keterampilan antara pendidik dan peserta didik. Pendidikan, dalam kerangka ini, dipandang sebagai kebutuhan mendasar manusia yang esensial untuk mencapai tujuan hidupnya (Khoirul Abidin & Suharjo, 2021). Dalam kaitannya dengan pembangunan masyarakat, pendidikan memiliki peranan fundamental dalam mendorong kemajuan dan kesejahteraan suatu kelompok manusia. Tanpa pendidikan, perkembangan sosial dan peningkatan kualitas hidup sulit untuk dicapai (Salsabila, 2020).

Sejalan dengan itu, belajar merupakan proses yang berorientasi pada perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian seseorang, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman yang berlangsung secara berulang dalam situasi tertentu, dan bukan semata-mata hasil dari kematangan biologis atau bawaan. Proses belajar akan terjadi apabila stimulus tertentu, bersama dengan informasi yang tersimpan dalam ingatan, mampu memengaruhi individu hingga menimbulkan perubahan performa sebelum dan sesudah mengalami situasi tersebut. Dengan kata lain, belajar merupakan proses internal yang mendorong transformasi perilaku melalui pengalaman dan pemaknaan terhadap stimulus yang diterima.

Wujud konkret dari proses belajar dapat diidentifikasi melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup dimensi pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keberadaan hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran. Evaluasi terhadap hasil belajar memberikan gambaran tentang sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Secara umum, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama, yaitu: (a) domain kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman; (b) domain psikomotorik yang mencakup keterampilan dan kebiasaan; serta (c) domain afektif yang meliputi sikap dan aspirasi peserta didik.

Dalam konteks pendidikan formal, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Motivasi belajar merupakan faktor esensial yang berkontribusi besar terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (Dalam Ali, 2022), motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri individu yang mendorong terjadinya perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi ini mencakup dua aspek, yaitu dorongan intrinsik seperti keinginan untuk sukses, dan dorongan ekstrinsik seperti adanya penghargaan atau lingkungan belajar yang mendukung. Motivasi memengaruhi sejauh mana siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi ajar dan berupaya untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Ketika motivasi belajar rendah, siswa cenderung menunjukkan sikap pasif, kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan mengalami hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara psikologis, motivasi mencakup seluruh kekuatan internal yang mendorong siswa untuk belajar, menjaga kontinuitas aktivitas belajar, dan memberikan arah yang jelas dalam mencapai tujuan pendidikan (Sardiman, 2016).

Untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi tersebut, guru diharapkan menerapkan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Menurut Santika (2024) Model PAIKEM adalah pendekatan pembelajaran yang membekali peserta didik untuk berpikir secara aktif, inovatif, dan kreatif, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pendekatan ini, peran aktif siswa sangat ditekankan, bukan hanya aktivitas guru. PAIKEM bertujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana siswa terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses belajar. Efektivitas pendekatan ini sangat bergantung pada pemilihan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai. Namun, dalam praktiknya, metode dan strategi tertentu yang digunakan secara terus-menerus tanpa variasi berisiko menimbulkan kejenuhan pada siswa. Sejalan dengan itu, belajar merupakan proses yang berorientasi pada perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian seseorang, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman yang berlangsung secara berulang dalam situasi tertentu, dan bukan semata-mata hasil dari kematangan biologis atau bawaan. Proses belajar akan terjadi apabila stimulus tertentu, bersama dengan informasi yang tersimpan dalam ingatan, mampu memengaruhi individu hingga menimbulkan perubahan performa sebelum dan sesudah mengalami situasi tersebut. Dengan kata lain, belajar merupakan proses internal yang mendorong transformasi perilaku melalui pengalaman dan pemaknaan terhadap stimulus yang diterima.

Penerapan strategi pembelajaran PAIKEM secara operasional di dalam kelas memerlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelaksanaan pembelajaran IPS di tingkat pendidikan dasar maupun menengah masih menghadapi tantangan berupa pendekatan pembelajaran yang cenderung konvensional dan minim inovasi. Pendekatan yang digunakan masih belum mencerminkan tuntutan zaman serta kurang relevan dengan konteks sosial tempat siswa berada. Oleh karena itu, dibutuhkan pembaruan dalam strategi pembelajaran IPS agar lebih

adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan lingkungan. Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Model pembelajaran kontekstual dipandang sebagai salah satu bentuk pembaruan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Somantri (Dalam Khoir, 2024), pembelajaran IPS yang berorientasi pada pendekatan kontekstual memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain: (1) materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik; (2) materi memberikan perhatian pada isu-isu sosial yang relevan; (3) fokus pada pengembangan keterampilan, terutama keterampilan inkuiri atau penyelidikan; serta (4) perhatian terhadap pemanfaatan dan pelestarian lingkungan sekitar. Dengan mengadopsi prinsip-prinsip tersebut, proses pembelajaran IPS diharapkan dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dan realitas sosial yang mereka hadapi.

Kendatipun demikian, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran IPS. Permasalahan lain yang turut melemahkan kualitas pembelajaran IPS adalah adanya persepsi negatif terhadap mata pelajaran ini, baik dari peserta didik, orang tua maupun pengambil kebijakan. Pendidikan IPS sering dianggap kurang bermanfaat dibandingkan mata pelajaran lain seperti IPA, sehingga menurunkan apresiasi terhadap pentingnya penguasaan materi IPS. Pandangan ini berdampak pada rendahnya motivasi dan input akademik dalam program pembelajaran IPS, padahal sesungguhnya materi IPS menuntut kecakapan intelektual dan motivasi belajar yang tinggi, namun pembelajaran IPS sering dianggap kurang aplikatif dalam kehidupan nyata. Materi yang diajarkan belum sepenuhnya menggambarkan konteks sosial budaya yang ada di sekitar siswa. Sebagaimana disampaikan oleh al-Muchtar (Dalam Putra, 2022), nilai-nilai sosial budaya yang berkembang di masyarakat sekitar peserta didik belum dijadikan sebagai sumber utama pembelajaran IPS. Jika pun dimasukkan, hanya

sebatas pelengkap, bukan sebagai inti dari pembelajaran yang bertujuan melatih penalaran nilai. Akibatnya, pembelajaran IPS belum mampu menjembatani siswa dengan lingkungannya dan belum berfungsi secara optimal sebagai sarana pengembangan penalaran nilai sosial.

Implementasi model pembelajaran di kelas dieksekusi melalui penerapan metode pembelajaran tertentu. Pendekatan konvensional yang masih dominan digunakan guru menunjukkan sejumlah kelemahan, meskipun berbagai inovasi telah diupayakan. Salah satu kelemahan utamanya adalah minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang menitikberatkan pada hafalan informasi historis atau tokoh, tanpa melakukan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif siswa, partisipasi yang tinggi, serta interaksi yang konstruktif antara pendidik dan peserta didik. Namun, dalam praktik pembelajaran tidak sedikit guru menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik. Rendahnya motivasi ini berdampak langsung pada minimnya partisipasi siswa dalam kelas, menurunnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif, salah satunya adalah melalui teknik permainan edukatif (*gamification*) dan kuis interaktif.

Agar metode pembelajaran interaktif tersebut dapat terlaksana secara optimal, dibutuhkan dukungan media pembelajaran yang relevan dan menarik untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Rivai (dalam Pratiwi & Meilani, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas pengajaran. Kemajuan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media

pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara lebih interaktif, visual dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

Dalam konteks pendidikan, media dipahami sebagai alat perantara dalam proses komunikasi pembelajaran, yakni sebagai saluran penyampai pesan dari pengirim (sumber atau guru) kepada penerima (peserta didik) (Mahmudi, 2019). Scramm (dalam Ahmad, 2016) menjelaskan bahwa media merupakan suatu bentuk teknologi yang berfungsi sebagai pembawa pesan dan dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mentransmisikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Pandangan ini berlandaskan pada anggapan bahwa proses pendidikan sejatinya merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan berbagai komponen, antara lain sumber pesan, isi pesan, penerima pesan, media, serta umpan balik. Dalam hal ini, media dipahami sebagai alat atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan isi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi. Ketika media difungsikan sebagai sumber belajar, pengertiannya dapat diperluas mencakup manusia, objek atau peristiwa yang berpotensi memberikan pengalaman belajar serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Rohani, 2019).

Dalam perkembangan teknologi pendidikan saat ini, salah satu bentuk media pembelajaran digital yang banyak digunakan adalah *wayground*. *wayground* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memungkinkan dilaksanakannya aktivitas pembelajaran secara multi pemain dalam lingkungan kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Platform ini berbasis kuis daring yang menerapkan unsur gamifikasi dalam kegiatan belajar, sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Fitur-fitur seperti tampilan visual yang menarik, papan peringkat (leaderboard), penilaian langsung, dan batasan waktu dirancang untuk mendorong siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Melalui mekanisme tersebut, siswa dilatih untuk tidak hanya menjawab pertanyaan dengan benar, tetapi juga

dengan cepat dan tepat. Penggunaan *wayground* diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan *wayground* dalam kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan capaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, *wayground* pada hakikatnya berkedudukan sebagai media pembelajaran utuh bukan sekadar alat evaluasi, karena mengintegrasikan penyampaian materi dengan stimulus visual, interaktivitas dua arah, dan umpan balik secara langsung (Riani, 2026). Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran berbasis digital ini belum merata di seluruh satuan pendidikan, terutama di sekolah-sekolah yang belum terbiasa mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Selain itu, kajian empiris yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan *wayground* terhadap motivasi belajar siswa di jenjang sekolah menengah pertama masih tergolong terbatas, khususnya dalam konteks kelas dengan karakteristik siswa yang beragam.

Salah satu institusi pendidikan yang menjadi fokus kajian ini adalah SMP Negeri 16 Kota Sukabumi, yang merupakan sekolah formal di wilayah Kota Sukabumi. Seperti halnya sekolah negeri lainnya, SMP Negeri 16 Kota Sukabumi menyelenggarakan pembelajaran untuk sepuluh mata pelajaran inti, antara lain Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Seni Budaya, PJOK, serta Prakarya atau Informatika. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah ini menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial dan memahami dinamika kehidupan sosial yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap isu-isu sosial dan mampu melakukan analisis kritis serta mengambil tindakan yang sesuai berdasarkan pemahaman yang dimiliki.

Penelitian ini dilakukan di kelas 8 SMP Negeri 16 Kota Sukabumi, berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa adanya masalah yang terjadi

yaitu sejumlah kendala dalam proses pemanfaatan media pembelajaran IPS yang digunakan guru di sekolah masih bersifat terbatas. Guru cenderung menggunakan media yang bersifat konvensional seperti PowerPoint, buku paket dan lembar kerja siswa (LKS). Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital lain seperti *wayground* atau platform interaktif sejenis lainnya yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran masih belum dioptimalkan guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Beberapa permasalahan yang teridentifikasi meliputi ketergantungan siswa terhadap gawai (gadget), kurangnya konsentrasi yang ditandai dengan siswa sering mengantuk saat pelajaran berlangsung, serta kejenuhan dalam belajar akibat metode pengajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal tanpa melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Jadi permasalahan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran di kelas hendaknya menjadi perhatian utama bagi seorang pendidik, agar dapat segera diidentifikasi dan diselesaikan melalui pendekatan yang tepat, efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, diperlukan kehadiran media pembelajaran yang mampu berfungsi sebagai solusi alternatif untuk menjawab berbagai tantangan pembelajaran, khususnya dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran *wayground* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Pemahaman terhadap pengaruh tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik saat ini. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan tepat sasaran dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis, maka identifikasi masalahnya mencakup:

1. Apakah media pembelajaran *wayground* dapat berdampak positif pada perbaikan kualitas pendidikan Indonesia ?
2. Apakah media pembelajaran *wayground* menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan pada peserta didik ?
3. Apakah media pembelajaran *wayground* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 16 Kota Sukabumi ?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi biar menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah untuk memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh persepsi penggunaan media pembelajaran *wayground* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 16 Kota Sukabumi.

D. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh persepsi penggunaan media pembelajaran *wayground* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 16 Kota Sukabumi ?”

E. Kegunaan Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi peneliti dan maupun pembaca, ada pun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah untuk menambah literatur ataupun bahan bacaan berkenaan dengan media pembelajaran *wayground*. Selain itu, menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian ilmiah.

2. Secara Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru khususnya supaya dapat mengaplikasikan media yang sesuai dengan karakteristik serta minat peserta didik supaya dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

