

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia secara umum menghadapi permasalahan proses pembelajaran yang belum optimal, ditandai dengan dominasi metode *teacher-centered* yang membuat siswa pasif dan kurang termotivasi (Tayeb & Maryati, 2025). Berbagai kajian dalam satu dekade terakhir mengungkapkan bahwa pembelajaran sering kali monoton, minim variasi teknik, serta kurang mengintegrasikan teknologi dan konteks nyata, sehingga menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Kondisi ini diperburuk oleh keterbatasan sarana prasarana, seperti buku ajar yang tidak menarik dan akses media digital yang rendah, yang menyebabkan siswa sulit terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Prestasi hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia masih menghadapi tantangan serius yang mencerminkan kelemahan sistemik pendidikan nasional dalam satu dekade terakhir. (Maria 2024) menunjukkan bahwa rata-rata prestasi siswa SMP berada pada level rendah, dengan hanya 52,80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran inti, dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat belajar rendah dan eksternal seperti lingkungan sekolah yang kurang kondusif. Penelitian (Maryam et al., 2025) mengonfirmasi bahwa 80% siswa kelas VIII gagal memenuhi KKM akibat kurangnya konsentrasi dan metode pengajaran monoton. Salah satu mata Pelajaran yang memiliki permasalahan serius dalam proses pembelajaran dan prestasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS), yang tercermin dari rendahnya penguasaan konsep terpadu dan motivasi siswa dalam satu dekade terakhir. Proses pembelajaran IPS sering kali masih bersifat terpisah-pisah antar disiplin ilmu (geografi, ekonomi, sosiologi), dengan guru mengalami kesulitan mengintegrasikan materi, memilih media yang tepat, dan menerapkan metode variatif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang kritis dalam menganalisis isu sosial kontekstual (Kenedi & Besar 2023). Hal ini berdampak pada prestasi hasil belajar yang rendah, di mana banyak siswa gagal mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena minimnya interaksi guru-siswa dan kurangnya strategi pembelajaran yang menarik.

Pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Jawa Barat menghadapi permasalahan serius terkait proses pembelajaran dan prestasi hasil belajar siswa dalam satu dekade terakhir, yang mencerminkan ketimpangan kualitas antar wilayah. Proses pembelajaran sering kali masih berpusat pada guru dengan metode ceramah monoton, minim inovasi teknologi, dan kurangnya integrasi media interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan sulit mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini diperburuk oleh keterbatasan kompetensi pedagogik guru serta infrastruktur digital yang tidak merata, menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dan efektivitas pengajaran di banyak SMP negeri dan swasta provinsi ini (Nasution et al., 2025).

Prestasi hasil belajar siswa SMP Jawa Barat tercatat rendah pada asesmen nasional, dengan rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran inti seperti matematika dan IPA, dipengaruhi faktor internal seperti motivasi lemah serta eksternal seperti kepadatan kelas dan fasilitas terbatas. Studi di Kabupaten Bekasi dan Kota Bandung menunjukkan ketuntasan

klasikal hanya 50-60%, dengan disparitas signifikan antara sekolah unggulan dan pinggiran akibat pemangkasan waktu belajar dan kurangnya evaluasi formatif (Maryam et al., 2025a).

Permasalahan serupa semakin menonjol akibat ketimpangan sumber daya antar sekolah, di mana proses pembelajaran IPS dihadapkan pada kendala pemetaan tematik dan pengembangan materi yang tidak sesuai latar belakang pendidikan guru, menyebabkan siswa kesulitan memahami hubungan antar konsep IPS secara holistik. Prestasi siswa IPS di provinsi ini tercatat rendah pada asesmen nasional, dengan faktor internal seperti kurangnya konsentrasi siswa dan eksternal seperti fasilitas terbatas menjadi pemicu utama ketidak sukaan pada mata Pelajaran IPS, sehingga rata-rata nilai kelas berada di bawah standar kompetensi dasar.

Kota Bekasi, sebagai wilayah metropolitan di Jawa Barat, permasalahan dalam proses pembelajaran SMP semakin kompleks akibat kepadatan siswa dan ketidakmerataan infrastruktur digital, meskipun fasilitas fisik relatif lebih baik. Studi kasus mengindikasikan bahwa pembelajaran sering terhambat oleh kurangnya keterlibatan siswa dan minimnya media interaktif, guru kesulitan mengadaptasi kurikulum nasional ke konteks lokal perkotaan yang dinamis (Satrio et al., 2025). Hal ini menuntut intervensi spesifik seperti penerapan augmented reality dan strategi diferensiasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat lokal.

Prestasi siswa SMP di Kota Bekasi relatif lebih baik namun masih menghadapi tantangan ketidak merataan antar sekolah, di mana siswa di SMP

pinggiran kota sering gagal mencapai target akademik akibat beban kepadatan kelas dan minimnya program pengayaan. Data rapor pendidikan menegaskan bahwa prestasi di Bekasi dipengaruhi oleh disparitas fasilitas digital, sehingga ketuntasan klasikal pada ujian sekolah tetap rendah meskipun infrastruktur fisik lebih maju dibanding daerah lain (Asih et al., 2025).

Proses pembelajaran IPS di Kota Bekasi pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) diperburuk oleh rendahnya partisipasi siswa kelas VIII, minimnya tanggapan terhadap pertanyaan guru, dan kurangnya penggunaan media audiovisual yang efektif, meskipun infrastruktur relatif lebih baik. Prestasi hasil belajar IPS di sini menunjukkan pola ketidak merataan, dengan siswa sering mengalami masalah belajar akibat pengajaran yang kurang efektif dan pola tingkah laku negatif seperti kurang perhatian, yang berdampak pada rendahnya minat dan pencapaian akademik secara keseluruhan (Mariana et al., 2025).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menjadikan permasalahan nyata sebagai titik awal proses belajar. Melalui tahapan orientasi terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, menganalisis data, serta menyusun solusi berdasarkan hasil pemikirannya. Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi yang menjadi tuntutan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah Problem Based Learning (PBL). Model ini menempatkan permasalahan nyata sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, menganalisis, dan menemukan solusi secara mandiri maupun berkelompok. Agar implementasi Problem Based Learning berlangsung lebih efektif, diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Wordwall dan Educaplay. Kedua media tersebut dapat dimanfaatkan pada setiap tahapan Problem Based Learning, mulai dari penyajian masalah, eksplorasi konsep, diskusi, hingga evaluasi pembelajaran melalui aktivitas berbasis permainan (gamification). Dengan demikian, penggunaan media interaktif dalam model Problem Based Learning diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, bermakna, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Wordwall merupakan platform berbasis permainan edukatif (gamified learning) yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif. Wordwall merupakan platform digital pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk pendidik, dengan fitur utama berupa pembuat game edukatif berbasis gamification yang dapat disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Aplikasi ini menyediakan lebih dari 50 template aktivitas siap pakai, seperti kuis (kuis pilihan ganda dengan waktu), Match Up (mencocokkan pasangan konsep),

Wordsearch (teka-teki silang kata), Wheel of Names (roda acak untuk memilih siswa atau topik), Maze Chase (pemburu labirin), dan Snake and Blocks (permainan ular klasik dengan soal).

Implementasi Wordwall juga selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran diferensiasi dan proyek berbasis HOTS. Tantangan potensial seperti ketergantungan gadget diatasi dengan rotasi kelompok dan sesi hibrida, sementara evaluasi formatif melalui dashboard Wordwall memungkinkan guru identifikasi kesulitan siswa secara real-time, sehingga proses remedial lebih tepat sasaran. Secara keseluruhan, Wordwall bukan sekadar media, melainkan ekosistem pembelajaran yang scalable, terukur, dan inklusif untuk mengubah paradigma pendidikan SMP dari hafalan pasif menjadi eksplorasi aktif.

Educaplay merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai fitur seperti quiz, matching game, crossword, video quiz, dan Froggy Jumps, Educaplay dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk melatih pemahaman, konsentrasi, serta kemampuan berpikir peserta didik secara lebih interaktif. Selain itu, penggunaan Educaplay juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena tampilannya yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa (Kholfadina, 2022).

Platform Educaplay mendukung pendekatan pembelajaran interaktif yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Melalui berbagai aktivitas edukatif yang tersedia, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan, kuis, dan tantangan edukatif yang menarik. Penggunaan platform ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, Educaplay juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. (Sari & Astuti, 2025).

Seperti penelitian (Sinaga, 2025) berjudul Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS di SD Negeri 132406 Tanjungbalai difokuskan pada pengukuran efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini difokuskan pada level dasar kognitif, yaitu C1 – Mengingat (*Remembering*) di mana siswa mengingat fakta dan konsep IPAS seperti kekayaan budaya Indonesia melalui pengenalan definisi, nama, atau contoh sederhana dalam kuis Wordwall, C2 – Memahami (*Understanding*) yang menekankan pemahaman konsep melalui kemampuan mengklasifikasikan, menjelaskan, atau memilih jawaban benar pada aktivitas interaktif, serta C3 – Menerapkan (*Applying*) secara terbatas, yakni saat siswa mengaitkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari melalui elemen gamifikasi Wordwall, meskipun dibatasi oleh format pilihan ganda yang belum menuntut

aplikasi prosedural kompleks. Level lebih tinggi C4–C6 (menganalisis, mengevaluasi, mencipta) belum dicakup karena instrumen tidak mendukung analisis mendalam, penilaian kritis, atau produksi orisinal, yang sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

Penelitian (Purnamasari et al, 2019) berjudul Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall menerapkan Taksonomi Bloom pada ranah kognitif tingkat rendah hingga menengah untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis game Wordwall, dengan fokus dominan pada C1 – Mengingat (Remembering) di mana siswa mengingat istilah, konsep, dan materi pelajaran melalui aktivitas menjawab kuis Wordwall serta mengenali kata/konsep yang ditampilkan dalam permainan, C2 – Memahami (Understanding) yang tercermin dalam pemahaman materi melalui respons terhadap soal berbentuk game, diskusi, serta tanya jawab yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa, serta C3 – Menerapkan (Applying) secara terbatas, yakni saat siswa dan guru menggunakan Wordwall untuk evaluasi serta menerapkan pengetahuan dalam praktik game, meskipun belum dominan karena absennya tugas pemecahan masalah kontekstual, studi kasus, atau proyek yang menuntut aplikasi prosedural lebih dalam. Belum mencakup C4 – C6 karena keterbatasan penelitian.

Penelitian (Kartini, 2024) memfokuskan kajian pada membahas pengaruhnya penggunaan media Educaplay terhadap motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn. Menggunakan kemampuan kognitif C1 – Mengingat (Remembering), C2 – Memahami (Understanding), C3 – Menerapkan (Applying).

Ketiga penelitian diatas secara konsisten menerapkan Taksonomi Bloom revisi (Anderson & Krathwohl, 2001) pada ranah kognitif tingkat rendah hingga menengah, dengan dominasi C1 Mengingat melalui hafalan fakta dan konsep via kuis Wordwall dan Educaplay, C2 Memahami yang tercermin dalam pemahaman konsep melalui respons game dan diskusi, serta C3 Menerapkan secara terbatas pada aplikasi praktik dalam evaluasi berbasis game.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan ketiga penelitian sebelumnya yaitu terletak pada pengintegrasian Taksonomi Bloom ranah kognitif hingga level C4 yaitu Menganalisis (Analyzing) secara dominan melalui soal Wordwall dan Educaplay.

Pada saat observasi menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPS kelas VIII, siswa cenderung pasif dengan tingkat partisipasi hanya sekitar 30-40%, di mana mayoritas duduk diam, jarang menjawab pertanyaan guru, dan fokus pada hafalan catatan manual tanpa diskusi atau analisis konteks lokal Bekasi seperti dinamika ekonomi kawasan industri. Kondisi ini selaras dengan temuan nasional tentang dominasi metode teacher-centered yang menyebabkan kebosanan dan prestasi di bawah KKM, di mana observasi mencatat rata-rata nilai harian IPS hanya 65-70, dengan ketuntasan klasikal 55%, memperburuk ketimpangan motivasi siswa akibat minimnya media ajar interaktif.

Hasil observasi lebih lanjut menguatkan keterbatasan media ajar di SMP Negeri 19 Kota Bekasi, di mana guru mengandalkan papan tulis dan buku teks statis, sehingga siswa kurang aktif bereksplorasi konsep terpadu IPS seperti interelasi geografi sosiologi, dengan durasi interaksi siswa guru hanya 30 menit

per jam pelajaran. Hal ini berkorelasi langsung dengan rekomendasi media interaktif seperti Wordwall , yang terbukti dalam penelitian terdahulu meningkatkan keaktifan hingga 80% melalui kuis, namun belum diadopsi di sekolah ini meskipun akses internet dan proyektor tersedia. Observasi juga mengidentifikasi pola serupa dengan permasalahan regional Bekasi, di mana kepadatan kelas 35-40 siswa memperparah ketidaklibatan, sehingga prestasi rendah menjadi isu kronis yang diamati secara konsisten selama 4-5 kali pengamatan.

Atas dasar uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang perbandingan media Wordwall dan media Educaplay, dengan harapan dapat memberikan bukti ilmiah apakah media pembelajaran ini benar-benar mampu menjawab permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar yang selama ini teridentifikasi. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan ilmu pendidikan IPS dan media pembelajaran interaktif, tetapi juga kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum serta karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa kelas VIII IPS akibat metode monoton dan minim media interaktif.

2. Prestasi belajar di bawah KKM karena kurangnya variasi teknik pengajaran dan integrasi konteks nyata.
3. Keterbatasan media ajar yang menarik, seperti buku teks tidak efektif, meski infrastruktur digital ada.

C. Rumusan Masalah dan Batasan masalah

1. Rumusan masalah penelitian ini :

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah penggunaan media ajar Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
- b. Apakah penggunaan media ajar Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media ajar Wordwall dan siswa yang menggunakan media ajar Educaplay?

2. Batasan masalah penelitian ini :

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan tidak meluas dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup tertentu. serta ruang lingkup penelitian sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan media pembelajaran Wordwall dan Educaplay dalam pembelajaran IPS.
- b. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada materi banjir sesuai dengan capaian pembelajaran IPS kelas VIII SMP.

- c. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII.A dan VIII.B SMP Negeri 19 Kota Bekasi, dengan kelas VIII.A menggunakan media Educaplay dan kelas VIII.B menggunakan media Wordwall.
- d. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif, khususnya kemampuan menganalisis (C4) berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi, dan tidak membahas aspek afektif maupun psikomotor secara mendalam.
- e. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design, sehingga hasil penelitian hanya berlaku pada subjek penelitian dengan karakteristik yang sejenis.

Batasan ini bertujuan untuk menghindari generalisasi yang terlalu luas dan memastikan hasil penelitian dapat diuji secara empiris.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media ajar *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media ajar *Educaplayl* dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media ajar *Wordwall* dengan menggunakan media ajar *Educaplay*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar IPS serta menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran IPS berbasis teknologi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan Wordwall dan Educaplay pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau aspek pembelajaran lainnya.