

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya (SDM). SDM yang unggul akan mampu mengelola kekayaan sumber daya alam sehingga memajukan pembangunan nasional, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan berperan penting sebagai wadah untuk mencetak generasi yang berkualitas, melalui pendidikan diharapkan bangsa Indonesia mampu bersaing dan maju bersama bangsa lain. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah, namun juga terjadi di lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan proses membantu manusia mengembangkan diri agar mampu menghadapi perubahan dan menyelesaikan permasalahan hidup. Melalui pendidikan, diharapkan terbentuk karakter manusia pelaksana nilai-nilai luhur bangsa dan agama, bukan sekadar sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan. (Sapitri dkk., 2025)

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, berbagai pembaharuan terus dilakukan. Peningkatan kualitas pendidikan hanya dapat dicapai jika seluruh komponen pendidikan bersedia melakukan perubahan ke arah yang lebih baik, termasuk penyediaan fasilitas pendukung peserta didik dan ketersediaan guru yang berkualitas. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan mendorong peserta didik belajar secara optimal. Pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik,

sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berfungsi menyampaikan pesan dan memperjelas informasi untuk memudahkan transformasi pengetahuan kepada peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran di era digital saat ini adalah *Edu-games EducaPlay*. *EducaPlay* adalah *Edu-games* berbasis web yang menawarkan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan pencocokan, peta interaktif, dan masih banyak lagi. Media berbasis *EducaPlay* memanfaatkan audio visual dan interaktivitas sehingga peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti berbagai jenis template, kemudahan pembuatan konten, hasil aktivitas yang langsung dapat diukur, dan integrasi dengan *Edu-games* pembelajaran lain, *EducaPlay* memudahkan guru menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Media ini juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan memperkuat motivasi belajar peserta didik. (Motivasi dkk., 2025)

Mata pelajaran IPS memiliki peranan penting karena materi yang dipelajari dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan mempelajari IPS, peserta didik dapat berkembang menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Mengingat pentingnya Ilmu Pengetahuan Sosial, upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS perlu

dilakukan, salah satunya dengan menciptakan lingkungan belajar yang mampu memacu hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sangat penting sebagai tolok ukur kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi awal di MTsN 6 Agam, pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu masih sangat minim. Guru IPS cenderung hanya menggunakan media spidol, papan tulis, dan paket buku, meskipun fasilitas seperti proyektor dan speaker telah tersedia. Guru masih mengalami kesulitan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran karena kurangnya literasi mengenai penggunaan media digital. Metode pembelajaran yang digunakan umumnya berupa ceramah dan tanya jawab tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer atau internet, mengakibatkan pembelajaran IPS kurang menarik dan peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi. Gejala yang terjadi meliputi kurangnya fokus peserta didik, motivasi yang rendah, keseluruhan di kelas, serta hasil belajar yang belum memuaskan. Hasil wawancara dengan salah satu guru IPS di MTsN 6 Agam menunjukkan bahwa nilai ulangan tengah semester kelas VIII tahun ajaran 2025/2026 didominasi oleh nilai yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 78.

Tabel 1.1. Rekapitulasi Nilai Harian Semester Ganjil Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 6 Agam Tahun Ajaran 2025/2026

KKTP	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	
			Tuntas	Belum Tuntas
78	VIII 1	32	12	20
	VIII 2	32	10	22
	VIII 3	31	9	22
	VIII 4	32	10	20
	VIII 5	32	12	20
	VIII 6	30	11	19
	VIII 7	31	10	21
	VIII 8	30	11	19

Sumber: Guru IPS MTsN 6 Agam

Hasil belajar merupakan gambaran akhir dari proses pendidikan sekaligus sebagai tolak ukur sejauh mana pengetahuan yang diperoleh peserta didik selama mengikuti proses pendidikan. Hasil belajar merupakan bukti untuk mengetahui seseorang tersebut apakah tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru haruslah mengupayakan peningkatan penguasaan materi peserta didik yang mana salah satunya dengan menggunakan *Edu-games EducaPlay* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan Widiyati dkk. (2025) pada 32 peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Lawangan Daya II, berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan rata-rata nilai IPS dari 50,62 (*pretest*) menjadi 93,75 (*posttest*), dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan *Asymp.* 0,000 < 0,05. Studi Ge'e & Dahlan (2025) di SMP Negeri 7 Kota Medan pada 70 peserta didik kelas VII menunjukkan kelompok eksperimen (*Educaplay*) naik dari 68,54 menjadi 85,14, sementara kelompok

kontrol hanya dari 56,34 menjadi 58,83, dibuktikan dengan uji-t independen (Sig. 0,001).

Dapat peneliti simpulkan, penelitian sebelumnya dengan menggunakan *Edu-games Educaplay* dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan *Edu-games* ini, peserta didik dapat belajar dari aktivitas interaktif secara mandiri. Sehingga diharapkan peserta didik mampu lebih berpikir kritis, aktif, dan mengembangkan potensi dirinya sehingga tercapai hasil belajar yang diinginkan

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu maka , diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dan hasil belajar meningkat. Penggunaan media pembelajaran modern dan interaktif seperti *EducaPlay* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, kemudahan memahami materi, serta hasil belajar peserta didik Ilmu Pengetahuan Sosial. *EducaPlay* memiliki banyak kelebihan: tampilan menarik, beragam jenis aktivitas, umpan balik langsung, serta kemudahan integrasi dengan Edu-games lain (W dkk., 2021). Penggunaan *EducaPlay* sebagai media pembelajaran menjadi solusi di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Edu-games EducaPlay* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 6 Agam”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti *Edu-games Educaplay*, di MTsN 6 Agam masih sangat minim dan guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah serta media tradisional.
2. Rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS disebabkan oleh kurangnya variasi dan inovasi media pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang mampu memahami materi.
3. Hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang efektif dan perlu peningkatan melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Maka peneliti dapat mengidentifikasi batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Edu-games Educaplay* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VIII MTsN 6 Agam.
2. Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan *Edu-games Educaplay* hasil belajar peserta didik IPS, tanpa membahas faktor lain

seperti metode pembelajaran konvensional, kondisi sekolah, maupun faktor eksternal peserta didik lainnya.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Gambaran hasil *pretest* sebelum menggunakan *Edu-games Educaplay* pada hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam?
2. Bagaimana Gambaran hasil *posttest* sesudah menggunakan *Edu-games Educaplay* pada hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam?
3. Apakah terdapat pengaruh menggunakan *Edu-games Educaplay* pada hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran hasil *pretest* sebelum menggunakan *Edu-games Educaplay* pada hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam?
2. Untuk mengetahui gambaran hasil *posttest* sesudah menggunakan *Edu-games Educaplay* pada hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh menggunakan *Edu-games Educaplay* pada hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam?

F. Definisi Operasional

1. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah pelaksanaan pembelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial (ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi dan sebagainya) yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaan bagi peserta didik dan kehidupannya. (Wahab Syakrani dkk., 2022)

2. *Edu-games Educaplay*

Edu-games Educaplay merupakan *Edu-games* pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat konten interaktif berupa permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Fitur utamanya meliputi kuis, teka-teki, fill-in-the-blank, katak melompat, dan permainan serupa yang mendukung gamifikasi pembelajaran.

Educaplay menyediakan berbagai aktivitas seperti permainan memori, teka-teki silang, dan video interaktif yang mudah dibuat guru tanpa keahlian pemrograman tinggi. *Edu-games* ini gratis dengan opsi premium, mendukung multibahasa termasuk Indonesia.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar disini adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* atau hasil dari sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan kepada peserta didik di kelas.

G. Manfaat Dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait penggunaan *Edu-games Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis kognitif peserta didik, khususnya dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta solusi permasalahan sosial. Serta, Membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan pengalaman dan pemahaman praktis tentang penggunaan *Edu-games Educaplay* dalam pembelajaran IPS. Membantu guru merancang pembelajaran yang lebih inovatif.

c. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan penggunaan *Edu-games Educaplay*. Mendukung program pengembangan kompetensi peserta didik sesuai Kurikulum Merdeka.

Mendorong budaya pembelajaran aktif, kreatif, dan berpikir kritis di lingkungan sekolah.

d. Bagi Dinas Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan empiris bagi Dinas Pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPS, khususnya dalam pengembangan dan penggunaan *Edu-games Educaplay*.

e. Bagi Padi Tadris IPS

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik bagi Program Studi Tadris IPS sebagai referensi ilmiah dalam pengembangan kajian dan praktik pembelajaran IPS, serta menjadi bahan pengayaan dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis kognitif peserta didik.

f. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan untuk meneliti lebih lanjut tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan penggunaan *Edu-games Educaplay* dalam proses pembelajaran. Dan Memberikan data empiris yang dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan dan publikasi ilmiah terkait *Edu-games Educaplay*.