

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran IPS berbasis digital, diperlukan pendekatan pembelajaran untuk memahami proses siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Pemanfaatan teknologi digital menuntut adanya pendekatan yang mampu menciptakan interaksi dan mendorong keaktifan siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini, istilah partisipasi siswa merujuk pada konsep *student engagement* (keterlibatan siswa), yaitu keterlibatan aktif siswa yang ditunjukkan melalui kegiatan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, dan menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, penelitian ini berpijak pada tiga teori utama, yaitu Teori Konstruktivisme, Teori Pembelajaran Sosial, dan Teori *Student engagement*, yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran digital *Wordwall*.

Masalah rendahnya partisipasi siswa juga ditemukan di SMP Assalafiyah Krangkeng. Wawancara awal dengan guru IPS mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Observasi awal di kelas menunjukkan sekitar 30-35% siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam diskusi. Sementara itu, 65-70% siswa lainnya cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan respons. Data tersebut diperoleh melalui pengamatan langsung selama tiga kali pertemuan di kelas VIII pada pertengahan semester ganjil.

Guru IPS mengidentifikasi beberapa faktor penyebab rendahnya partisipasi. Faktor utama adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, dominasi metode ceramah dan penugasan konvensional menyebabkan siswa mudah mengalami kebosanan. Pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah baik dalam pembelajaran luring maupun daring turut memperkuat sikap pasif siswa. Kondisi

ini sejalan dengan temuan penelitian di MTs Manba'ul Ulum Kudus, di mana metode konvensional yang kurang interaktif menjadi faktor utama rendahnya Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS (Rahmalina, 2024).

Dalam skala nasional, persoalan ini tercermin dari capaian kompetensi yang belum optimal. Laporan Kinerja Kemendikbudristek tahun 2022 menunjukkan hanya 45,24% siswa mencapai kompetensi minimum dalam numerasi dan 59,49% dalam literasi. Angka ini mengindikasikan Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran masih belum maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar. Penelitian sebelumnya mengonfirmasi bahwa siswa cenderung pasif karena pembelajaran masih didominasi ceramah (Sari *et al.* , 2023), serta enggan merespons pertanyaan guru, berdiskusi, dan lambat menyelesaikan tugas sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif (Kanak-kanak *et al.* , 2023).

Beberapa penelitian telah membuktikan media digital mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Di SMPN 1 Gempol, penggunaan video pembelajaran dan *Wordwall* berhasil meningkatkan keaktifan siswa dari 46% menjadi hampir 90% pada siklus kedua (Rahmalina, 2024). Penelitian di SMPN 1 Barru juga menunjukkan kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS (M Choirul Muzaini, 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada hasil belajar kognitif dan motivasi belajar, belum secara spesifik mengkaji partisipasi aktif siswa seperti keberanian bertanya, Partisipasi dalam diskusi, dan ketepatan menyelesaikan tugas digital.

Dari kajian literatur di atas, teridentifikasi tiga kesenjangan penelitian: pertama, minimnya kajian yang secara spesifik mengukur partisipasi aktif siswa dengan indikator konkret seperti keberanian bertanya dan Partisipasi diskusi; kedua, belum banyak penelitian yang mengkaji pemanfaatan media digital secara klasikal (satu perangkat untuk satu kelas) di sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi; ketiga, belum ada kajian mendalam tentang penggunaan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah yang tidak semua siswanya memiliki gawai pribadi.

Keterbatasan sarana digital memang menjadi kendala di banyak sekolah,

termasuk keterbatasan perangkat, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta kurangnya inovasi media pembelajaran interaktif (Qonita & Handayani, 2023). Kondisi serupa ditemukan di SMP Assalafiyah Krangkeng. Namun, keterbatasan ini tidak seharusnya menghambat pembelajaran interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media digital secara klasikal yang ditampilkan melalui layar utama, sehingga seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi.

Dalam konteks ini, *Wordwall* menjadi pilihan yang relevan. Media pembelajaran berbasis gamifikasi ini menyajikan kuis dan aktivitas interaktif yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian belajar, kreativitas guru, serta pemanfaatan teknologi. Pemerintah juga mendorong digitalisasi pembelajaran melalui penyediaan perangkat TIK dan Platform Merdeka Mengajar (Aisyah *et al.* , 2024). Penelitian menunjukkan *Wordwall* mampu meningkatkan ketertarikan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS (Pradani, 2022; Rahmalina, 2024), memungkinkan pembelajaran lebih variatif melalui kuis dan permainan interaktif (Ghozal & Irawan, 2024), serta memudahkan guru mengevaluasi partisipasi dan hasil belajar siswa secara langsung (Yusuf *et al.* , 2024).

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS digital menggunakan *Wordwall* , khususnya di sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi. Penelitian ini secara spesifik mengkaji indikator partisipasi aktif seperti keberanian bertanya, Partisipasi dalam diskusi, dan ketepatan mengerjakan tugas digital, serta penerapan *Wordwall* secara klasikal dengan satu perangkat untuk satu kelas. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran IPS digital yang lebih inklusif dan partisipatif, khususnya di sekolah dengan infrastruktur teknologi terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS digital di SMP Assalafiyah Krangkeng. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran IPS digital yang lebih inklusif dan partisipatif di Indonesia.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar kajian penelitian ini, yaitu:

1. Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah, terlihat dari kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
2. Pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat secara aktif.
3. Media digital interaktif belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPS.
4. Keterbatasan perangkat digital di kelas menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.

## C. Fokus Penelitian

Penelitian ini memusatkan kajian pada partisipasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi interaksi sosial di Kelas VIII SMP Assalafiyah Krangkeng melalui pemanfaatan media *Wordwall*. Fokus penelitian diarahkan untuk menganalisis bagaimana penggunaan *Wordwall* dapat mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS digital, khususnya dalam kondisi keterbatasan fasilitas teknologi.

Partisipasi siswa yang dikaji dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek. Pertama, partisipasi fisik, yang ditunjukkan melalui keaktifan siswa bergerak ke depan kelas untuk menggunakan media *Wordwall*, antusiasme mengangkat tangan, serta Partisipasi langsung dalam aktivitas pembelajaran. Kedua, partisipasi kognitif, yaitu keterlibatan siswa dalam memahami materi interaksi sosial, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan soal atau kuis melalui *Wordwall*. Ketiga, partisipasi emosional, yang terlihat dari respons afektif siswa seperti rasa senang, antusias, motivasi belajar, serta ketegangan positif selama mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

Selain itu, penelitian ini juga menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi siswa, baik yang berasal dari keterbatasan sarana pembelajaran digital maupun strategi adaptasi yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menjaga partisipasi dan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pemanfaatan media *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas VIII, khususnya pada sekolah dengan keterbatasan fasilitas teknologi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS digital di kelas VIII?
2. Bagaimana bentuk dan karakteristik partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS digital di SMP Assalafiyah Krangkeng ketika menggunakan *Wordwall* ?
3. Apa saja faktor yang mendukung serta menghambat penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS digital?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS digital di kelas VIII, termasuk bagaimana media ini digunakan guru, aktivitas siswa, dan interaksi yang terjadi selama pembelajaran
2. Menganalisis bentuk dan karakteristik partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS digital di kelas VIII SMP Assalafiyah Krangkeng setelah diterapkannya media *Wordwall* .

3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan media *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS digital di kelas VIII SMP Assalafiyah Krangkeng.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis pada pengembangan teori *student engagement* yang mencakup keterlibatan fisik, kognitif, dan emosional siswa dalam pembelajaran IPS digital. Selain itu, penelitian ini memperkaya teori pembelajaran berbasis teknologi serta teori gamifikasi dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran interaktif di tingkat SMP.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan *Wordwall* secara klasikal (satu perangkat untuk satu kelas), sehingga guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, dan kuis interaktif, serta memahami faktor pendukung dan penghambat penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS digital.
- b. Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, dan melatih keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas berbasis gamifikasi.
- c. Bagi Sekolah: Menjadi dasar evaluasi pengembangan pembelajaran digital, mendorong optimalisasi penggunaan teknologi, serta mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi rujukan awal untuk penelitian terkait media pembelajaran interaktif dan pengembangan model gamifikasi dalam pembelajaran IPS.