

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam mendapatkan pengetahuan dengan tujuan untuk memahami dan mengerti mengenai sesuatu. Menurut Undang-Undang N0. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Irawati & Susetyo, 2017).

Peranan pendidikan sangatlah penting dalam menjalankan tujuan utama pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, demi tercapainya kesejahteraan mereka dilingkungan masyarakat. Hal tersebut sudah menjadi peran pendidikan sebagaimana tercantumnya dalam Undang-Undang NO. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Noor, 2018).

Proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai macam media untuk membantu kelancaran prosesnya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu tenaga pengajar menyesuaikan dengan apa yang menjadi kebutuhan bagi siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan keaktifan belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara bagi siswa untuk belajar tentang pesan dan informasi yang diberikan oleh tenaga pengajar. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran menjadi lebih baik dan membentuk pengetahuan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat menarik perhatian siswa hingga memancing jiwa kompetitif sejak digunakan dari prosedur awal, yaitu dari saat guru membentuk kelompok, kemudian siswa satu persatu bergiliran untuk memilih nomor soal yang telah ditampilkan dalam media *Baamboozle* melalui LCD proyektor. Di sisi lain, media pembelajaran *Baamboozle* juga berkaitan erat dengan aktivitas komunikasi dengan guru karena siswa akan lebih mudah dalam memahami pertanyaan dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari apabila guru mampu menyampaikan komunikasi yang baik dan menyenangkan bagi siswa dan menjadikan siswa nyaman dalam proses pembelajaran (Sa'diyah, dkk,2021).

Keaktifan belajar merupakan cara memfungsikan seluruh potensi manusiawi melalui penyediaan belajar yang meliputi aspek-aspek bahan pelajaran, guru, media pembelajaran, suasana kelas dan sebagainya. Keaktifan Siswa adalah kegiatan belajar yang memfokuskan pemikiran dan pengetahuan Siswa untuk membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang akan dihadapi Siswa saat proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat dilihat yang berdasarkan perilaku yang timbul saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehubungan dengan proses belajar dan pembelajaran, maka Siswa akan menerima pembelajaran yang lebih baik dan tidak menjadi pasif sehingga Siswa akan memperoleh suasana yang menyenangkan melalui proses belajar mengajar (Nugraha, 2019).

Model *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan (Ayu, 2018).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menalar, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan-perpaduan. Pada dasarnya, Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat, lingkungan, dan budaya yang ada disekitar kita. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Siswa akan belajar mengenai sejarah

peradaban manusia, keanekaragaman budaya, struktur sosial, sistem ekonomi, serta permasalahan global yang sedang dihadapi oleh dunia saat ini. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan pembelajaran yang wajib di tingkat SMP (Humaisi, 2012).

Berdasarkan pra-survei yang dilakukan, pada pembelajaran IPS di MTsN 1 Kota Pariaman menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi Siswa dalam pembelajaran IPS ialah bahwa banyak siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan kurang bersemangat. Hal ini tentu saja menghambat proses pembelajaran yang efektif. Salah satu penyebab rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS adalah metode pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional, yang kurang menarik dan belum mampu mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif. Selain itu, minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi faktor penyebab kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah sering kali mengalami tantangan dalam mengembangkan keaktifan siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Keaktifan siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar, karena keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat memperdalam pemahaman materi yang diajarkan. Namun, dalam kenyataannya, keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya

pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendorong interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Desrina pada tanggal 14 Juli 2025 selaku pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih terfokus pada pendidik sebagai narasumber saja. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilakukan oleh pendidik kurang mengevaluasi Model pembelajaran, pendidik umumnya masih menggunakan metode ceramah, Tanya jawab sedangkan pada kurikulum merdeka diharapkan siswa terlibat aktif dan kreatif. Kesulitan yang dialami pendidik dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan siswa lebih cenderung pasif, siswa hanya mendengar, memperhatikan dan bertanya tanpa berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa, dari hasil wawancara dengan Aqila Humaira dan Irsa Arsyila menyampaikan bahwa siswa mengaku merasa bosan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial karena pembelajarannya tidak bervariasi. Siswa yang lain juga menambahkan bahwa kelasnya belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Jam siang, sehingga kebanyakan siswa merasa mengantuk saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas selanjutnya ini menjadi pertimbangan bagi pendidik dan juga peneliti, artinya perlu adanya upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran siswa. Salah satunya upaya dalam memperbaiki keaktifan belajar siswa yaitu dengan menerapkan model

pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

Sebagai alternatif, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Baamboozle*, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Meskipun *Baamboozle* sudah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, belum ada penelitian yang secara spesifik mengukur pengaruh penggunaan *Baamboozle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Elis,2022).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat beberapa masalah:

1. Minimnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, Guru IPS belum optimal memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Baamboozle*, yang memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

2. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS, siswa cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, diskusi, atau menjawab pertanyaan.
3. Respon siswa ketika pendidik menjelaskan pelajaran masih sedikit, hanya beberapa siswa saja yang berani memberikan tanggapan, sedangkan sebagian besar lainnya lebih memilih diam.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dapat terarah dan tidak meluas maka diperlukan adanya pembatasan masalah diantaranya:

1. Penelitian ini hanya difokuskan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *baamboozle* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.
2. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran keaktifan belajar siswa dikelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman?
2. Bagaimana gambaran keaktifan belajar siswa dikelas yang menggunakan model pembelajaran *Discoveri Learning* berbantuan *Baamboozle* pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman?

3. Apakah terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa kelas VII yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle* pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran keaktifan belajar siswa dikelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.
2. Untuk mengetahui Bagaimana gambaran keaktifan belajar siswa dikelas yang menggunakan model pembelajaran *Discoveri Learning* berbantuan *Baamboozle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.
3. Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa kelas VII yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle* pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori pembelajar aktif dengan menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS.

2. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Guru, Diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk memahami manfaat dan cara keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *baamboozle* pada mata pelajaran ips memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Bagi Siswa, Membantu meningkatkan keaktifan, motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS melalui model yang interaktif dan menyenangkan.
- c. Bagi Peneliti, Memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran interaktif serta menjadi bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan.
- d. Bagi Sekolah, memberikan ide atau masukan sebagai acuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan berkualitas disekolah tersebut.

G. Defenisi Operasional

Defenisi operasional variabel dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti. Adapun variabel-variabel yang akan dijelaskan dalam penelitian ini adalah:

1. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental didalam proses pembelajaran. Kegiatan fisik seperti mem-baca, mendengar, menulis, dan berlatih ke-terampilan. Sedangkan kegiatan bersifat mental yaitu dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam me-mecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan beberapa konsep menyimpulkan hasil percobaan, dan sebagainya (Sari, 2018)

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan (Ayu, 2018).

3. *Baamboozle*

Baamboozle merupakan game edukasi yang berbasis web aplikasi yang menyediakan beragam game interaktif dan menarik. *Baamboozle* termasuk juga jenis permainan edugames yang menyerupai lomba cerdas cermat, siswa tidak perlu membuat akun. Permainan ini juga bisa digunakan dalam proses pembelajaran bentuk kelompok. Langsung dari screen sharing layar *zoom meeting* atau ditampilkan melalui LCD proyektor di kelas dan pendidik bertugas memandu jalannya permainan (Sa'diyah, dkk, 2021). *Baamboozle* akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman.

4. Mata Pelajaran IPS

IPS sebagai pelajaran yang merupakan panduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, politik, hukum dan budaya (Trianto, 2007).

