

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang sadar akan tanggung jawab sosialnya. Melalui pembelajaran IPS, siswa diajak memahami berbagai fenomena sosial, ekonomi, budaya, dan politik yang terjadi di lingkungan sekitar maupun global. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah menumbuhkan kesadaran kritis dan sikap aktif dalam kehidupan bermasyarakat serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan yang luhur.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan kurangnya kemampuan siswa dalam mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Parni, A. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Konsep dan Implementasi. Bandung: Alfabeta. Padahal, keterlibatan aktif siswa sangat penting untuk membentuk pemahaman yang mendalam dan sikap kritis terhadap isu-isu sosial.

Seiring dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, paradigma pembelajaran mulai bergeser dari teacher-centered ke student-centered. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual,

kolaboratif, dan berbasis proyek. Dalam konteks ini, pembelajaran IPS dituntut untuk lebih adaptif dan inovatif, dengan mengintegrasikan metode yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, seperti diskusi kelompok, simulasi, dan studi kasus.

Dengan demikian, guru memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bertindak reflektif terhadap realitas sosial.

Media pembelajaran digital dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Salah satu media yang mulai populer digunakan adalah *Baamboozle*. Platform ini menyediakan permainan kuis interaktif yang dapat diakses secara daring. *Baamboozle* memungkinkan siswa belajar sambil bermain secara kolaboratif.

Baamboozle memiliki fitur yang mendukung pembelajaran aktif, seperti kuis tim, leaderboard, dan tampilan visual yang menarik. Guru dapat membuat soal sesuai dengan materi IPS dan menyajikannya dalam bentuk permainan. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dapat memacu siswa untuk lebih fokus. Media ini juga mudah diakses melalui perangkat digital.

Dalam pembelajaran IPS kelas VIII, *Baamboozle* dapat digunakan untuk menyampaikan materi seperti interaksi sosial, kegiatan ekonomi, dan

dinamika masyarakat. Guru dapat menyusun perencanaan pembelajaran dengan menerapkan *Baamboozle* dalam modul pembelajaran. Perencanaan ini mencakup tujuan pembelajaran, materi, metode, dan evaluasi. Dengan perencanaan yang baik, penggunaan media akan lebih terarah. Hal ini penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Proses pelaksanaan penggunaan *Baamboozle* oleh guru dan siswa perlu dianalisis secara sistematis. Guru harus memahami cara mengoperasikan media dan mengelola kelas selama kegiatan berlangsung. Siswa juga perlu diberi arahan agar dapat mengikuti permainan dengan baik. Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

Partisipasi belajar siswa dapat diamati melalui keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi selama pembelajaran. *Baamboozle* memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka secara langsung. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani dan percaya diri. Ini menunjukkan bahwa media digital dapat memfasilitasi perubahan perilaku belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dampaknya secara menyeluruh.

Evaluasi terhadap perubahan partisipasi belajar siswa setelah penerapan *Baamboozle* dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil belajar. Data yang diperoleh akan memberikan gambaran tentang efektivitas media ini. Jika terbukti efektif, *Baamboozle* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran. Evaluasi ini juga

membantu guru dalam memperbaiki strategi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna.

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Salah satunya menggunakan metode pembelajaran yang berbasis *elarning*. Pembelajaran yang berbasis *elarning* atau dalam jaringan sudah dimulai sejak tahun 1970-an (Wilson, 2018) dengan secara meluas menerapkan konsep pembelajaran yang berbasis komputer dan jaringan atau sering kali disebut dengan *elarning*. *Elarning* mampu memberikan pengalaman belajar mengajar secara daring dan hasil penilaian pembelajaran yang berbasiskan komputer, bahkan di era digital sekarang ini media berbasis jaringan lebih mudah untuk dimanfaatkan dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat seperti kecanggihan handphone atau android, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi kapan dan di mana saja. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berbasis *e-learning* yaitu dengan menggunakan platform *baamboozle*. Platform ini memiliki fitur yang unik, di mana setiap peserta didik dapat saling berinteraksi dan platform ini bersifat tantangan karena ada pemberian skor di setiap jawaban yang disediakan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemanfaatan *baamboozle* juga membantu guru dalam melakukan penilaian kepada peserta didik. Keunggulan *Bamboozle* terletak pada tampilannya yang menarik, sistem permainan yang kompetitif, serta kemampuannya untuk melibatkan seluruh

siswa dalam satu sesi permainan. Melalui *Bamboozle*, suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran IPS, *Bamboozle* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dalam bentuk kuis yang menyenangkan, misalnya kuis tentang peristiwa sejarah, konsep ekonomi, peta wilayah, maupun dinamika sosial. Dengan pendekatan gamifikasi ini, siswa tidak hanya sekedar menghafal materi, tetapi juga terdorong untuk berpikir kritis, cepat, dan bekerja sama dalam tim. Selain itu, media ini juga berperan sebagai sarana evaluasi formatif yang efektif, karena guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi secara langsung.

Berdasarkan hasil Observasi awal di SMPN 10 Padang, saya menemukan fakta bahwa selama proses pembelajaran di kelas siswa sering kali terlihat kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Adapun faktor yang mempengaruhi fenomena ini adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya memanfaatkan media berupa *powerpoint* atau bisa kita kenal dengan PPT di mana siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat sehingga siswa merasa kurang berpartisipasi dalam belajar dikarenakan proses pembelajaran membosankan, kurang menarik dan tidak bervariasi. Terutama pada mata pembelajaran IPS di mana materi pembelajarannya yang memuat banyak teori mengenai kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian Geografi, Ekonomi, Sejarah, Antropologi, Sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat, yang seharusnya ditunjang dengan media yang menarik dan tepat agar dapat memberikan

pengalaman belajar yang nyata pada siswa. Oleh karena itu sebuah inovasi baru sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media interaktif yang dapat memberikan siswa pengalaman nyata, media yang menarik tidak membosankan dan bervariasi seperti media *baamboozle*, penerapan media digital seperti *baamboozle* diyakini dapat menjadi alternatif solusi yang menjanjikan, media ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21 yang akrab dengan teknologi, menyukai interaksi visual, serta senang dengan tantangan berbasis permainan, penggunaan *baamboozle* juga mendukung pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, pada akhirnya dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa. Peneliti memilih media ini karena tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang Penerapan Media Digital *Baamboozle* dalam Pembelajaran IPS kelas VIII untuk meningkatkan Partisipasi belajar siswa di SMPN 10 Padang dan ingin mempopulerkannya karena media ini memiliki beberapa fitur yang tidak kalah menarik dari media-media lainnya. Harapan peneliti dengan pemanfaatan media ini partisipasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat, atas dasar ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan *baamboozle* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMPN 10 Padang.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *baamboozle* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 10 Padang?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada perencanaan penerapan media digital *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 10 Padang, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan materi IPS yang sesuai untuk diintegrasikan dengan *Baamboozle*, serta persiapan teknis dan strategi pelaksanaan agar media ini dapat digunakan secara optimal dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.
2. Pelaksanaan pada penelitian ini mencakup proses penggunaan media digital *Baamboozle* oleh guru dan siswa selama pembelajaran IPS di kelas VIII, termasuk bagaimana guru mengimplementasikan *Baamboozle* dalam kegiatan belajar mengajar, langkah-langkah pelibatan siswa, serta interaksi yang terjadi antara guru, siswa, dan media digital tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Penelitian ini hanya membahas hasil berupa perubahan partisipasi belajar siswa setelah penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS, serta evaluasi efektivitas media ini melalui observasi, dan analisis hasil belajar siswa. Evaluasi juga mencakup refleksi guru terhadap kelebihan dan kekurangan penggunaan *Baamboozle* untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas VIII SMPN 10 Padang.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada batasan masalah di atas penelitian ini bertujuan

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penerapan media digital *Bamboozle* dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 10 Padang
2. Untuk menganalisis proses pelaksanaan penggunaan media digital *Bamboozle* oleh guru dan siswa selama pembelajaran IPS
3. Untuk mengevaluasi perubahan partisipasi belajar siswa setelah penerapan media digital *Bamboozle* dalam pembelajaran IPS

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menjadi sarana dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa serta memperkaya ilmu pengetahuan bagi peserta didik, guru dan peneliti dengan menggunakan platform *baamboozel* pada mata pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan dengan penggunaan media ini siswa bisa lebih berpartisipasi ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
- b. Bagi Guru, Khususnya guru mata pelajaran IPS penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam memilih dan menyusun serta menggunakan media pembelajaran secara tepat, guna meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

- c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif serta memberikan gambaran umum bagaimana penerapan *Baamboozle* dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik secara tepat.
- d. Bagi Peneliti, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pemilihan dan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif.

F. Defenisi Operasional

Agar tidak terdapat kesamaan penafsiran dan kekeliruan, maka peneliti membuat batasan istilah. Berikut beberapa batasan istilah yang perlu dijelaskan:

1. *Baamboozle*: Platform yang digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Partisipasi: Keterlibatan atau ikut serta dalam suatu kegiatan pembelajaran.
3. Daring: Istilah yang biasa digunakan untuk media yang berbasis jaringan.
4. *Mobile Phone*: Sebutan lain dari sistem yang digunakan smartphone.