



## **Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta**

### ***Baamboozle to Increase The Activity of Class VIII Students in Social Studies Subjects at SMP Negeri 172 Jakarta***

**Muhammad Naufal Dani<sup>1</sup>, Dian Alfia Purwandari<sup>2</sup>, Saipiatuddin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Email: [naufaldani65@gmail.com](mailto:naufaldani65@gmail.com)<sup>1</sup>, [dian-alfia@unj.ac.id](mailto:dian-alfia@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [saipia89@gmail.com](mailto:saipia89@gmail.com)<sup>3</sup>

---

#### Article Info

#### Article history :

Received :15-06-2024

Revised :17-06-2024

Accepted :19-06-2024

Published:21-06-2024

#### Abstract

*This study is based on the observation that the learning outcomes in Social Studies Subjects for the students are still not optimal. The scores obtained by the majority of students have not yet reached the Minimum Mastery Criteria. This research is about how the application of Baamboozle learning media can increasing the learning outcomes and activeness of Grade VIII students in social studies subjects at SMP Negeri 172 Jakarta. This type of research is a classroom action research conducted in three cycles. The subjects of this research were 36 students from class VIII.5. Data collection consisted of tests and non-tests. The results of the study showed that the Baamboozle learning media succeeded in improving the learning outcomes and activeness of the students. This is evidenced by the percentage of learning outcomes in the first cycle being 63.8% with an average score of 77, where the students' activeness in asking questions was still lacking. It then increased in the third cycle to a percentage of 86.1% with an average score of 83, indicating an increase in the percentage of students who were active and very active.*

**Keywords : Baamboozle Learning Media; Learning Outcomes; Activeness**

---

#### Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari hasil belajar pada mata pelajaran IPS peserta didik masih belum maksimal. Nilai yang diperoleh sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penelitian ini membahas tentang bagaimana penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam keaktifan peserta didik Kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 172 Jakarta. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.5 berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data terdiri atas tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* berhasil meningkatkan hasil keaktifan peserta didik. Hal ini terbukti dari persentase hasil belajar pada siklus satu sebesar 63.8% dengan rata-rata nilai 77 yang hasil keaktifan peserta didik menunjukkan masih kurang aktif dalam bertanya. Kemudian meningkat pada siklus tiga dengan persentase 86.1% dengan rata-rata 83 yang hasil keaktifan peserta didik menunjukkan persentase peserta didik yang aktif dan sangat aktif meningkat.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Baamboozle; Hasil Belajar; Keaktifan**



## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mewujudkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Punaji, 2014). Pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah harus mampu meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar adalah gambaran tentang bagaimana peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru (Datu et al., 2022). Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Suci & Harlinda, n.d.). Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat belajar dan kemampuan peserta didik, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, dan fasilitas belajar (Anitah, 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran atau bidang yang mengkaji sebuah fakta dan konsep yang berkaitan dengan isu sosial yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora kemudian memusatkannya pada aktivitas kehidupan manusia (Darsono, 2017). Idealnya Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mengembangkan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, memahami jawaban, menyempurnakan jawaban tentang “apa”, “mengapa” dan “bagaimana” (Zuhdan, 2010). Melalui kemampuan tersebut, diharapkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat disajikan secara menarik, efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 172 Jakarta, disimpulkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang tergolong rendah dan keaktifan siswa yang belum maksimal. Kesimpulan tersebut berdasarkan hal-hal yang ditemukan sebagai berikut: (1) Peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif di dalam kelas; (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif, seperti hanya menggunakan power point dan menggunakan metode pembelajaran ceramah; (3) Peserta didik cenderung diam ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung menunjukkan kurang tertariknya dengan pembelajaran IPS; (4) Sebagian besar peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada nilai rata-rata asesmen harian 1.

Berdasarkan permasalahan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 172 Jakarta di atas, maka yang dapat guru lakukan adalah memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Rahmi, 2022). Guru dapat menginovasikan media pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan *Baamboozle* (Deandra et al., 2023). *Baamboozle* adalah sebuah platform digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menawarkan fitur-fitur seperti membuat dan memainkan game pada berbagai topik, serta dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran (Iskandar et al., 2022). *Baamboozle* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Sa'diyah et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*. Berpedoman pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 172 Jakarta.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 172 Jakarta, khususnya di kelas VIII.5 yang terdiri dari 36 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu penelitian berupa siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 172 Jakarta sebanyak 3 siklus, satu siklus dilakukan selama 4 pertemuan, dimulai pada mulai bulan Februari 2024 sampai dengan bulan April 2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII.5 SMP Negeri 172 Jakarta yang terdiri dari 36 peserta didik. Peneliti bertindak sebagai guru dan kolaborator sebagai pengamat segala kejadian yang terjadi selama proses penelitian, sedangkan guru bidang studi berperan sebagai kolaborator dalam merencanakan sampai mengevaluasi pelaksanaan penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (tes tulis) dan non tes (observasi dan dokumentasi).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus dengan tujuan meningkatkan keaktifan siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.5 di SMPN 172 Jakarta. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*. Pada siklus satu penelitian ini digabung dengan metode literasi, siklus dua digabung dengan metode ceramah dan media power point, dan siklus tiga digabung dengan metode *Problem Based Learning* (PBL). Hasil belajar siklus satu, yaitu sebesar 63.8% dengan rata-rata nilai 77 yang hasil keaktifan peserta didik menunjukkan masih kurang aktif dalam bertanya. Kemudian meningkat pada siklus 3 dengan persentase 86.1% dengan rata-rata 83 yang hasil keaktifan peserta didik menunjukkan persentase peserta didik yang aktif dan sangat aktif meningkat.

Pada siklus satu peserta didik masih kurang aktif dalam bertanya dengan jumlah 69%. Akan tetapi, pada siklus tiga peserta didik yang kurang aktif berkurang karena pembelajaran digabung dengan metode PBL. Dalam hal menjawab, peserta didik lebih aktif dibandingkan bertanya. Pada siklus satu sebanyak 31% peserta didik aktif dalam menjawab, siklus dua sebanyak 36% peserta didik aktif dalam menjawab, dan siklus tiga sebanyak 28% peserta didik sangat aktif dalam menjawab. Dalam hal berpendapat, peserta didik juga mengalami peningkatan. Terlihat dari siklus satu yang didominasi oleh peserta didik kurang aktif sebanyak 42%, sedangkan pada akhir siklus tiga peserta didik kurang aktif berkurang menjadi 17%. Pada kemampuan kerja sama, mereka sangat antusias dalam bekerja sama menemukan jawaban. Terlihat dari siklus satu sebanyak 58% peserta didik sangat aktif, siklus dua sebanyak 53% sangat aktif, dan siklus tiga sebanyak 56% peserta didik sangat aktif.

Penelitian ini menegaskan bahwa metode pembelajaran inovatif digabungkan dengan media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik ini berdampak baik kepada hasil belajar peserta didik. Terbukti dari adanya kenaikan nilai hasil belajar peserta didik. Dengan demikian penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur Pendidikan karena media pembelajara *baamboozle* adalah salah satu media yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII.5 di SMP Negeri 172 Jakarta. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif seperti bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerja sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2017). Strategi Pembelajaran Di Sd. Cv Budi Utama.
- Iskandar, S., Sholihah, P., & Agnia, A. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Rahmi. (2022). Media Pembelajaran. Global Eksekutif Tekologi.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., & Febiola, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Sd/Mi Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz Dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3).
- Darsono. (2017). *Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017 Kompetensi Profesional*.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>
- Deandra, Ami, & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di Sman 1 Pamarayan. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1).
- Punaji. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 21.
- Suci, & Harlinda. (N.D.). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Zuhdan. (2010). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas Serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik Smp*. 14.