

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu peserta didik melakukan suatu kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah guru dan peserta didik yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya (Isjoni, 2007).

Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur. Suatu kombinasi tersebut saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Unsur manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya. Unsur material antara lain adalah buku-buku, papan tulis, dan kapur. Unsur fasilitas dan perlengkapan antara lain mencakup ruangan kelas dan perlengkapan visual. Unsur yang terakhir adalah prosedur. Prosedur dapat meliputi jadwal dan model penyampaian informasi (Hamalik, 2011).

Strategi pengembangan pendidikan nasional diarahkan pada 4 sasaran pokok yaitu: peningkatan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu pendidikan, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Dari ke empat sasaran tersebut masalah peningkatan mutu pendidikan adalah masalah yang perlu mendapat prioritas bagi penyelenggaraan pendidikan. Salah satu upaya yang ditempuh untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Inovasi adalah sebuah temuan yang dihasilkan dengan sadar oleh seseorang sehingga menjadi sebuah hal yang baru dan menghasilkan sebuah perubahan yang baru. Inovasi pembelajaran adalah gagasan baru yang diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik (Kristiawan & Rahmat, 2018).

Hasil belajar adalah gambaran tentang bagaimana peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. 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.

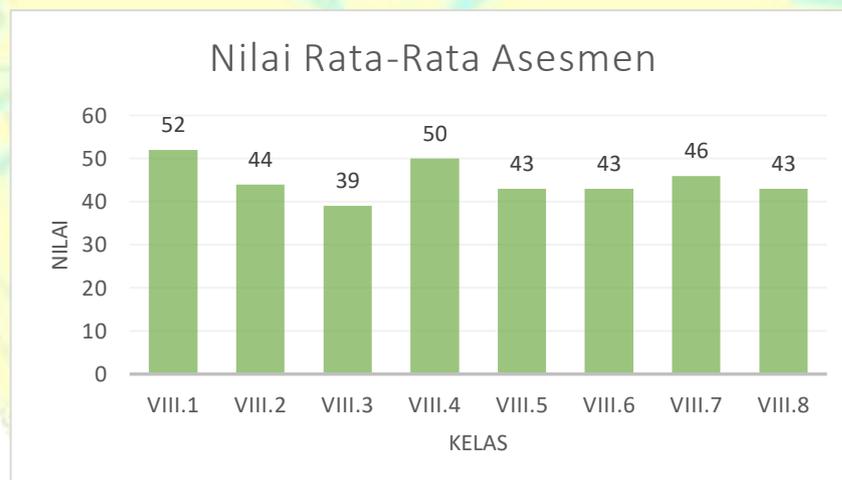
Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang sangat luas mengenai kehidupan bermasyarakat baik dalam konteks lokal maupun global sehingga IPS mampu membekali manusia untuk dapat hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Sumaatmadja mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Supriatna yang mengatakan IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa IPS 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Untuk itu, pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah harus mampu meningkatkan hasil belajar. 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”. Melalui kemampuan tersebut, diharapkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat disajikan secara menarik, efektif dan efisien.

*Baamboozle* adalah sebuah platform digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Platform ini menawarkan fitur-fitur seperti membuat dan

memainkan game pada berbagai topik, serta dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 172 Jakarta. Proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran yang kreatif, seperti menggunakan media power point dan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Namun, berdasarkan pengamatan hal tersebut belum cukup maksimal dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS. Keadaan ini cenderung membuat peserta didik masih kurang aktif di dalam kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, peserta didik masih malu untuk mengungkapkan isi kepala mereka sehingga mereka cenderung diam ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menyebabkan sebagian besar peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah di tentukan oleh sekolah. Berikut ini data hasil pra penelitian yang dilakukan penulis :



**Gambar 1.1**

**Hasil Pra Penelitian**

*Sumber :SMP Negeri 172 Jakarta*

Berdasarkan data Nilai Rata-Rata Asesmen Harian 1 di kelas VIII SMP Negeri 172 Jakarta menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS peserta didik masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dalam hal ini peneliti memilih kelas VIII.5 karena nilai peserta didik di kelas ini masih rendah dan diperlukan adanya peningkatan hasil belajar.

Dengan penerapan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 172 Jakarta diharapkan mampu mengatasi permasalahan hasil belajar dan meningkatkan hasil belajar para peserta didik pada mata pelajaran IPS. Hal ini karena *Baamboozle* selain dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, *Baamboozle* ini juga dapat membantu meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibahas “Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta” dengan menggunakan metode penelitian Tindakan kelas sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata Pelajaran IPS.

## **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang ingin penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 172 Jakarta?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta Kelas VIII?

## **C. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan secara spesifik, juga dapat berfungsi sebagai referensi atau materi studi terkait pemanfaatan *Baamboozle* sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

#### **b. Bagi Guru**

Dengan memahami variasi media pembelajaran yang tersedia, guru dapat meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

#### **c. Bagi Peserta didik**

Penelitian ini dapat membantu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar. Kegunaan media yang relevan dan menarik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.