

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan sudah memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Salah satu platform yang tengah populer di kalangan pendidik dan murid adalah *Blooket*, sebuah aplikasi berbasis permainan edukasi yang dapat diakses secara daring. *Blooket* menawarkan berbagai jenis permainan yang bisa disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga murid dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan lebih interaktif. Konsep *game-based learning* yang diterapkan oleh *Blooket* bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Selain berbagai jenis pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang ada, seperti *problem-based learning*, *project-based learning*, dan *inquiry-based learning*, pendekatan *game-based learning* dipilih karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi belajar murid. Dalam konteks ini, *Blooket* menjadi salah satu media pembelajaran *game-based learning* yang menarik dan mudah diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dibandingkan dengan platform lain seperti *Kahoot*, *Quizizz*, atau *Wordwall*, *Blooket* menawarkan variasi *mode* permainan, sistem pelacakan hasil secara *real-time*, serta antarmuka yang sederhana

namun kompetitif, sehingga dapat meningkatkan fokus dan partisipasi murid secara optimal selama pembelajaran.

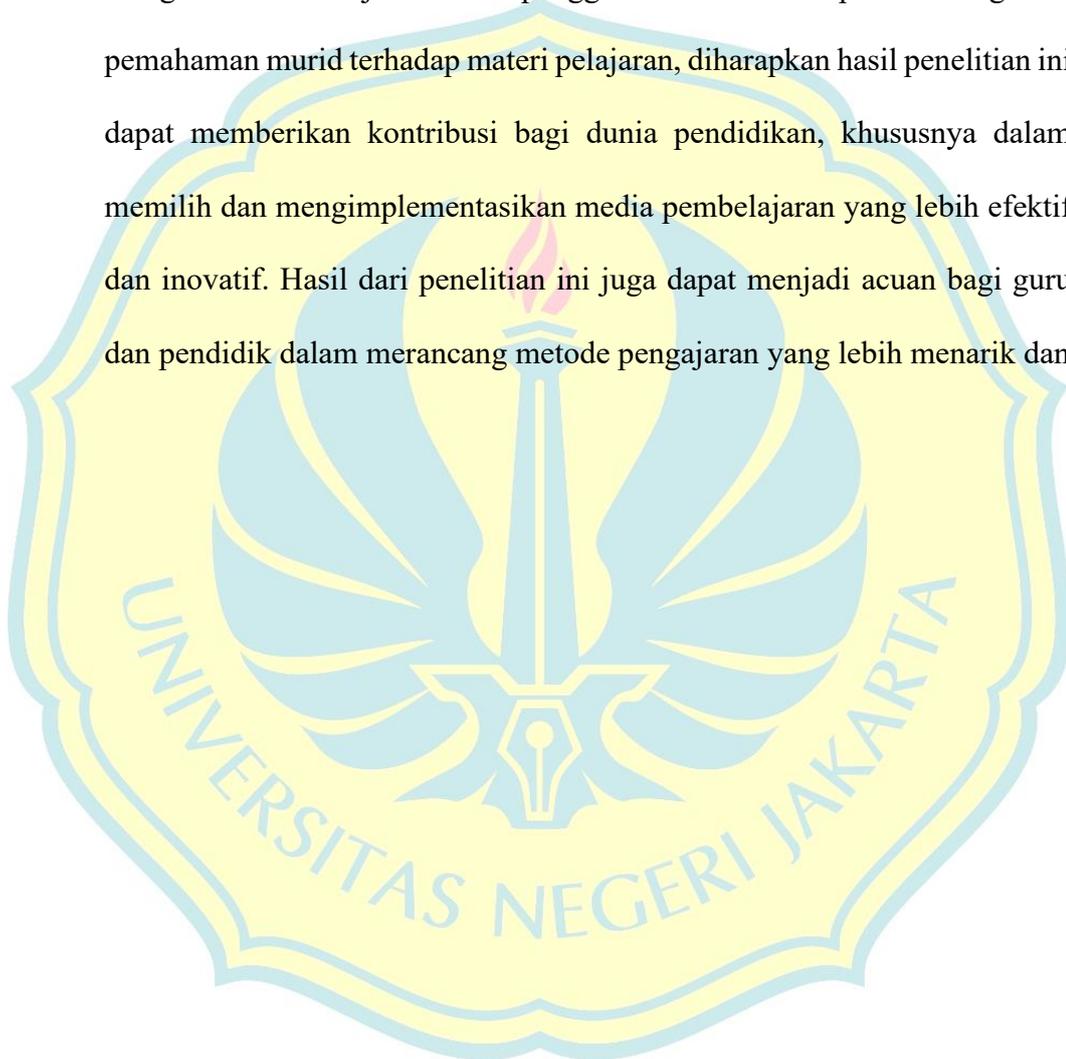
Penelitian oleh Milenia Nainggolan dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media game *Blooket* secara signifikan meningkatkan hasil belajar murid. Dalam penelitiannya yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 066050 Medan, diperoleh peningkatan rata-rata hasil belajar murid dari 62,75 (pra tindakan) menjadi 80,5 (siklus II). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi game edukatif seperti *Blooket* dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi secara menyenangkan dan efektif.

Dengan mempertimbangkan keunggulan fitur, kemudahan penggunaan, serta hasil positif dari penelitian sebelumnya, media pembelajaran *Blooket* dipilih dalam penelitian ini untuk menjawab tantangan rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS, khususnya di kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta.

Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi seperti *Blooket* banyak dipuji karena kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan murid, masih diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar murid, terutama di tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Penelitian terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar murid di Indonesia, khususnya dengan menggunakan platform *Blooket*,

masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar murid.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali pengaruh penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar murid. Dengan mengidentifikasi sejauh mana penggunaan *Blooket* dapat memengaruhi pemahaman murid terhadap materi pelajaran, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru dan pendidik dalam merancang metode pengajaran yang lebih menarik dan



menyenangkan, sehingga mampu mendorong peningkatan hasil belajar murid secara keseluruhan.

Penggunaan media digital seperti *Blooket* dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut, media ini mampu menggabungkan elemen pembelajaran dengan hiburan, sehingga dapat meningkatkan motivasi murid dalam belajar. Selain itu, fitur-fitur dalam *Blooket* memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan subab yang sedang dipelajari, seperti menyisipkan pertanyaan eksploratif atau simulasi berbasis skenario.

Pra-penelitian yang di lakukan di SMP Negeri 92 Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan pak Sumarno, S.Pd selaku guru IPS kelas VIII. Pak Sumarno memaparkan pentingnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti permainan digital, karena hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar murid dan membuat mereka lebih cepat memahami materi yang diberikan. Pak Sumarno memaparkan bahwa minat dan semangat belajar murid meningkat apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan guru tersebut pernah menggunakan media pembelajaran digital seperti *quizziz*, *canva*, dan *wordwall* untuk menarik keterlibatan murid dalam pembelajaran IPS. Hanya saja, guru memiliki kendala yang dihadapi mengenai penggunaan sarana dan prasarana yang kurang memadai, seperti proyektor yang terkadang sulit disambungkan ke laptop dan ini biasanya memakan waktu cukup lama sekitar 15-30 menit, sehingga fokus murid mulai teralihkan saat ingin memulai pembelajaran dan

koneksi sinyal yang ada disekolah tersebut. Guru tersebut juga mengatakan perlunya pelatihan dan pendampingan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, karena beberapa media yang sulit di aplikasikan sendiri, dan ada beberapa media yang sifatnya berbayar dan itu membuat guru sedikit malas mempelajari media digital yang baru.

Saat proses pembelajaran guru tersebut tidak dapat selalu menerapkan metode yang menarik dan bervariasi dalam setiap pembelajaran IPS. Biasanya guru menerapkan metode ceramah dan memulai pembelajaran dengan ice breaking kemudian tanya jawab. Dengan demikian banyak murid yang mengalami kesulitan dalam beberapa materi IPS salah satunya yaitu pada tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Menurut guru mata Pelajaran IPS hal ini dikarenakan materi dalam pembelajaran tersebut cukup banyak untuk dipelajari dan dihafal. Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar murid mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditentukan oleh sekolah pada mata pelajaran IPS yaitu 80.

Selain melakukan wawancara, adapun observasi kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta. Pada saat melakukan observasi, murid sudah siap di tempat duduk masing-masing, dan guru mata Pelajaran IPS kelas VIII siap menerangkan materi IPS tentang Interaksi Budaya Pada Masa Kerajaan Islam dengan metode tanya jawab. Guru memulai dengan ice breaking agar murid siap dan fokus menerima pembelajaran IPS di siang hari dengan suasana yang sudah tidak kondusif

dan panas. Pada saat guru menjelaskan materi, hanya 10-15 dari 36 murid yang memperhatikan penjelasan guru, terutama murid yang duduk di barisan depan dan tengah. Murid yang duduk di belakang atau disamping biasanya mulai merasa bosan dengan memainkan alat tulisnya, menyangkan kepala di meja dan sesekali berbicara dengan teman sebangkunya, bahkan ada yang mengantuk dan merasa kegerahan karena kondisi kelas yang panas. Guru sesekali memberikan pertanyaan pemantik kepada murid agar menyimak penjelasan dan pertanyaan dan meminta murid menuliskan jawabannya di papan tulis. Pada saat guru memberi kesempatan pada murid untuk menjawab materi yang sudah disampaikan, semua murid antusias dalam menjawabnya walau ada beberapa jawaban yang tidak tepat, dan saat guru menanyakan materi yang belum dipahami, tidak ada murid yang bertanya. Dari hasil observasi tersebut, guru tersebut menggunakan 2 metode yang diterapkan pada pembelajaran IPS tersebut yaitu metode ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan permasalahan yang ada, kendala utama terletak pada guru yang belum menerapkan metode pembelajaran IPS yang inovatif dan menarik sehingga berdampak pada hasil belajar murid. Pada pembelajaran IPS di kelas VIII, guru sebagian besar menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Akibatnya, murid cenderung merasa bosan, kurang tertarik, dan kehilangan fokus selama pembelajaran. Dampak dari situasi tersebut terlihat pada hasil belajar murid, di mana sebagian besar dari mereka belum mencapai nilai yang diharapkan.

Selain itu, berdasarkan dokumentasi didapatkan nilai rata-rata hasil Asesmen Akhir Semester pada murid Kelas VIII pada mata pelajaran IPS. VIII-A dengan nilai 80, VIII-B dengan nilai 80, VIII-C dengan nilai 80, VIII-D dengan nilai 74, VIII-E dengan nilai 74, VIII-F dengan nilai 70 dan VIII-G dengan nilai 72.



Sumber : SMP Negeri 92 Jakarta

Gambar 1. 1 Nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan data nilai Asesmen Tengah Semester Kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS murid masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan sebagian besar murid yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) seperti kelas VIII-D, VIII-E, VIII-F dan VIII-G yang nilainya masih belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPS.

Dari permasalahan yang ada jika tidak ditangani dengan tindakan yang tepat, maka dapat menyebabkan penurunan hasil belajar murid dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPS. Selain itu, situasi tersebut berpengaruh pada pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi

kurang efektif, dan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS tidak sesuai dengan harapan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul : **“Pengaruh Media Pembelajaran *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar murid kelas VIII di SMP Negeri 92 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap gaya belajar murid kelas VIII di SMP Negeri 92 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap minat belajar murid kelas VIII di SMP Negeri 92 Jakarta?
4. Apakah penggunaan media *Blooket* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 92 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang ada, peneliti hanya akan meneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar murid kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 92 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar murid kelas VIII di SMP Negeri 92 Jakarta?”.

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memiliki kegunaan teoritis dan praktis.

a. Kegunaan Teoritis :

1. Menambah referensi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital, khususnya mengenai penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Mendukung penguatan teori terkait efektivitas pendekatan pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan murid pada mata pelajaran IPS.
3. Memberikan kontribusi dalam kajian ilmiah mengenai inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, khususnya untuk murid SMP.

b. Kegunaan Praktis :

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini dapat menjadi bekal penulis dengan wawasan dan pengetahuan baru sebagai calon pendidik. Sehingga hal ini menjadi sebuah kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama untuk pelaksanaan tugas dan

tanggung jawab penulis dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

2. **Bagi Guru**

Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan inkuiri.

3. **Bagi Murid**

Membantu murid kelas 9 dalam memahami materi IPS secara lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, antusiasme dan hasil belajar.

4. **Bagi Sekolah**

Mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di SMP Negeri 92 Jakarta Timur, sekaligus mendukung peningkatan kualitas pendidikan yang relevan dengan kebutuhan era digital.

5. **Bagi Peneliti Lain**

Memberikan dasar dan acuan bagi penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam integrasinya dengan pendekatan pembelajaran inkuiri di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.