

Pemanfaatan Media *Baamboozle* dalam Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SMA 1 Makassar

Wa Windiyani Baharudin; M.Richar Valentino Hermawan; Supriadi Torro;
Indriani; Sofia

Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Makassar

email : wawindiyanibaharudin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pembelajaran sosiologi di MAN 1 Makassar menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini membahas efektivitas penggunaan Baamboozle sebagai media berbasis permainan kuis dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Baamboozle menawarkan tampilan visual yang jelas, penilaian otomatis, serta aktivitas kelompok yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media ini mendorong perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan, serta membantu mereka menghubungkan teori sosiologi dengan fenomena nyata. Selain itu, Baamboozle memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan tingkat kesulitan dan variasi soal. Temuan ini memperlihatkan bahwa Baamboozle efektif digunakan dalam pembelajaran sosiologi, terutama pada siswa yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi digital. Media ini terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Baamboozle; Minat Belajar; Pembelajaran Sosiologi*

A. PENDAHULUAN

Dengan perkembangan digital yang semakin pesat guru dituntut untuk menjadi lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif, dan mampu berkolaborasi dengan perkembangan teknologi agar dapat mengikuti perkembangan pengajaran di era digital saat ini. Peran guru di era digital bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk dapat memanfaatkan sumber belajar yang beragam termasuk dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, di era digital ini, guru perlu lebih menguasai dalam penggunaan teknologi dibandingkan dengan murid-muridnya (Andi Sadriani et al., 2023).

Salah satu wujud nyata transformasi tersebut adalah munculnya berbagai media pembelajaran digital yang interaktif, yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga meningkatkan minat dan

motivasi belajar siswa. Media pembelajaran digital kini menjadi pilihan utama untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa. Di antara banyak media pembelajaran interaktif, media Baamboozle menonjol sebagai platform yang menggabungkan elemen edukasi dengan hiburan berupa kuis interaktif yang menyenangkan dan semakin diminati karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.

Pada masa kini, tampak bahwa bangsa mulai kehilangan jati dirinya. Kondisi ini dipengaruhi oleh dua penyebab utama, yakni faktor internal dan eksternal. Beragam nilai dan budaya dari luar yang masuk ke tengah masyarakat tidak mampu disaring dengan baik, sehingga menggeser budaya asli yang telah lama menjadi identitas bangsa. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan yang sangat penting, terutama dalam penanaman nilai-nilai pendidikan karakter. Pendidikan karakter diharapkan mampu memperkuat moral serta menjaga budaya generasi penerus bangsa (Mansyur et al., 2019)

Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai media yang berisi informasi dan materi untuk digunakan dan disampaikan dalam proses pengajaran yang berisi sumber belajar. Media pembelajaran kini semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi, semakin maju teknologi maka semakin maju pula media belajar yang digunakan salah satunya media digital. Media digital merupakan lingkungan belajar yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran seperti internet dan berbagai perangkat (ponsel, laptop, komputer dan lain-lain) (Yuniarti et al., 2023). Media digital dalam pembelajaran berkolaborasi dengan media konvensional menggunakan program seperti aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran seperti Google Classroom, Google Meet, dan Google Form. Adapun pembelajaran digital berbasis game edukasi contohnya seperti Quizizz, Educandy, Wordwall, Boombazle, Kahoot dan lainnya (Rohmah, 2021).

Sosiologi sebagai mata pelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami kehidupan sosial, struktur masyarakat, serta berbagai fenomena yang terjadi dalam interaksi sosial. Melalui pembelajaran sosiologi, siswa diharapkan mampu menganalisis masalah-masalah sosial secara kritis serta mengembangkan kepekaan terhadap dinamika masyarakat. Namun, idealisasi tujuan tersebut sering tidak tercapai karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil observasi di MAN 1 Makassar pada metapelajaran sosiologi memiliki Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran cenderung berjalan secara konvensional dan monoton, hanya berpusat pada penjelasan verbal guru. Padahal, konsep-konsep sosiologi seperti teori sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan interaksi sosial bersifat abstrak sehingga membutuhkan media yang dapat menghadirkan visualisasi, contoh konkret, data, maupun simulasi yang mendorong pemahaman siswa secara lebih mendalam. Tanpa dukungan media yang variatif, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengaitkan teori dengan realitas sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penulis merekomendasikan penggunaan media game Baamboozle, karena tujuan dari upaya ini adalah untuk menyediakan dan memanfaatkan media digital yang dapat menampilkan aktivitas pembelajaran inovatif guna memotivasi siswa dalam metapelajaran sosiologi. Contoh media yang dapat digunakan secara efektif adalah Kahoot, Quizizz, WordWall, dan Baamboozle, yang terbukti menarik bagi siswa (Muhammad Fathi Nur Fadly & Prima Mutia Sari, 2022). Selain itu, langkah ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan edukatif seperti Baamboozle sangat membantu dalam komunikasi antara guru dan siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami pertanyaan dan materi yang diajarkan. karena banyak siswa lebih tertarik belajar dengan cara yang interaktif dan berbasis game

Penggunaan game edukasi interaktif seperti Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mereka (Khoiro, Samsiah, & Haryo 2023). Game Baamboozle merupakan media berbasis web yang dapat diakses tanpa membuat akun dan menawarkan kesempatan untuk bermain permainan yang cermat dengan orang lain atau dalam kelompok. Media berbasis

web dapat digunakan saat belajar, baik offline maupun online, sehingga memanfaatkan media menjadi mudah bagi guru dan siswa. Baamboozle sebagai alat pembelajaran selama kelas berlangsung. Selain itu, Baamboozle menawarkan fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk mengakses, sehingga belajar dengan bahan Baamboozle dapat digunakan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa (Tsurayya, 2023).

Tujuan penelitian ini secara khusus untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa setelah menggunakan game Baamboozle apakah memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran sosiologi serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mempelajari Sosiologi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research) yang bersifat deskriptif-analitis. Penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan melakukan telaah pustaka. Penulis mengumpulkan data dan informasi dari jurnal-jurnal dan buku terpercaya kebenarannya dan sesuai dengan pembahasan artikel ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan kualitas proses belajar. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi lebih cepat, terutama pada mata pelajaran seperti sosiologi yang berisi konsep abstrak dan membutuhkan visualisasi serta contoh yang konkret. Kondisi pembelajaran di MAN 1 Makassar menunjukkan perlunya media yang lebih variatif. Proses belajar masih didominasi penjelasan verbal sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Situasi ini membuka kebutuhan akan media digital interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan mendukung pemahaman konsep

Baamboozle menjadi salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Baamboozle merupakan platform berbasis web yang menyediakan permainan kuis interaktif. Penggunaan media ini tidak memerlukan akun sehingga guru dapat masuk ke halaman permainan dalam waktu singkat. Guru cukup membuat set kuis atau memilih kuis yang sudah tersedia. Baamboozle menyediakan format soal sederhana seperti pilihan ganda, isian, atau pertanyaan singkat. Media ini menampilkan pertanyaan secara langsung di layar dan memberi skor otomatis untuk setiap jawaban. Siswa menjawab dalam kelompok sehingga pembelajaran berjalan lebih dinamis

Bentuk media yang digunakan dalam Baamboozle mendorong aktivitas belajar yang lebih terarah. Setiap pertanyaan muncul dengan tampilan visual yang jelas. Ini membantu siswa mengingat konsep yang sebelumnya dijelaskan oleh guru. Proses penilaian langsung memberi kesempatan bagi siswa untuk mengetahui hasil jawaban mereka secara cepat. Hal ini meningkatkan kesadaran siswa terhadap pemahaman materi yang sedang dipelajari. Elemen permainan juga membuat suasana belajar tidak monoton. Siswa merasa ikut terlibat dalam proses pembelajaran, bukan hanya mendengarkan penjelasan

Dampak penggunaan Baamboozle terhadap minat belajar siswa terlihat dari keterlibatan yang lebih tinggi. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih kuat ketika pertanyaan ditampilkan dalam format kuis. Mereka berusaha menjawab dengan benar karena sistem permainan memunculkan skor yang menjadi motivasi tersendiri. Pola ini sesuai dengan temuan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa media game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian Khoiro, Samsiah, dan Haryo (2023) menunjukkan bahwa game interaktif mendorong siswa lebih fokus dan lebih aktif selama proses belajar. Kondisi ini juga tampak ketika siswa mengikuti permainan Baamboozle di kelas sosiologi

Media ini mendukung penyampaian materi sosiologi yang cenderung abstrak. Contoh konsep seperti interaksi sosial, teori sosiologi, lembaga sosial, dan perubahan sosial bisa ditampilkan dalam

bentuk pertanyaan yang menuntut siswa menghubungkan teori dengan situasi nyata. Format ini memudahkan siswa memahami hubungan antara konsep yang dipelajari dengan fenomena sosial di sekitar mereka. Penggunaan contoh dalam soal Baamboozle membuat materi lebih relevan. Misalnya, pertanyaan mengenai perilaku sosial dapat dihubungkan dengan kegiatan yang sering siswa temui dalam kehidupan sekolah

Baamboozle juga memberi kesempatan bagi guru untuk menciptakan variasi pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan kemampuan siswa. Guru dapat menambah jumlah pertanyaan ketika ingin mengulang materi atau mengurangi jumlah pertanyaan untuk penilaian cepat. Kemudahan ini membuat guru lebih fleksibel dalam merancang kegiatan pembelajaran. Variasi dalam kegiatan kelas terbukti membantu menjaga perhatian siswa dan menurunkan kejenuhan yang biasanya muncul dalam pembelajaran konvensional

Penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran sosiologi juga mendukung tercapainya tujuan mata pelajaran. Sosiologi tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kepekaan sosial. Baamboozle mendorong interaksi antarsiswa melalui kerja kelompok. Diskusi singkat terjadi saat kelompok memutuskan jawaban. Aktivitas ini meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Keduanya merupakan bagian penting dari kompetensi sosial yang ingin dibangun dalam pembelajaran sosiologi

Media ini sesuai dengan karakteristik siswa di MAN 1 Makassar yang lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan teknologi. Mereka menunjukkan antusiasme lebih tinggi saat menggunakan perangkat digital. Baamboozle mempermudah siswa mengikuti pembelajaran tanpa perlu aplikasi tambahan. Siswa hanya perlu mengikuti tampilan yang disajikan guru. Kesederhanaan ini menjadi salah satu alasan media ini efektif. Guru dapat menjalankan kelas tanpa hambatan teknis yang mengganggu alur belajar

Dari seluruh uraian tersebut dapat dilihat bahwa Baamboozle memberi kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini memperkuat perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membuat mereka lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Bentuk permainan yang kompetitif serta umpan balik langsung dari skor membuat siswa memiliki dorongan lebih besar untuk memahami materi. Media ini tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan proses belajar yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa di era digital.

D. SIMPULAN

Pembelajaran sosiologi di MAN 1 Makassar membutuhkan media yang lebih variatif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak. Penggunaan Baamboozle menjadi solusi yang efektif karena menyediakan kuis interaktif yang mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Tampilan visual yang jelas, penilaian otomatis, dan elemen permainan membuat suasana belajar lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Media ini juga membantu siswa menghubungkan teori dengan fenomena sosial nyata, sekaligus mendorong kerja sama dan komunikasi dalam kelompok. Selain itu, Baamboozle selaras dengan karakter siswa yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi. Secara keseluruhan, kehadiran Baamboozle memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat, perhatian, dan efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- [2] Khoiro, F., Samsiah, S., Haryo, A. Pengaruh Game Edukatif terhadap Motivasi Belajar. 2023.
- [3] Mansyur, K., Umrah, M., & Rifal, M. (2019). Budaya Pendidikan Anak Pesisir di Wilayah Kepulauan Spermonde. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2), 1–14.

- [4] Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- [5] Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.
- [6] Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>