ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAMBOOZLE* DI KELAS XII IPS 2 SMAN 1 SUNGAI RAYA KEPULAUAN KABUPATEN BENGKAYANG

SKRIPSI

OLEH
ANINDYA ZALIANTY
NIM. F1091211005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAMBOOZLE* DI KELAS XII IPS 2 SMAN 1 SUNGAI RAYA KEPULAUAN KABUPATEN BENGKAYANG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sosiologi

OLEH
ANINDYA ZALIANTY
NIM. F1091211005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAMBOOZLE* DI KELAS XII IPS 2 SMAN 1 SUNGAI RAYA KEPULAUAN KABUPATEN BENGKAYANG

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

ANINDYA ZALIANTY
NIM.F1091211005

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Iwan Ramadhan, M.Pd	**Adhalia Zatalini, M.Pd**
NIP. 199303042019031012	**NIP.199405202023212041**

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 19660401191021001

ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAMBOOZLE* DI KELAS XII IPS 2 SMAN 1 SUNGAI RAYA KEPULAUAN KABUPATEN BENGKAYANG

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

ANINDYA ZALIANTY
NIM.F1091211005

Disetujui,

Pembimbing 1	**Pembimbing II**
Iwan Ramadhan, M.Pd	**Adhalia Zatalini, M.Pd**
NIP. 199303042019031012	**NIP.199405202023212041**
Penguji I	**Penguji II**
Prof. Dr. Nuraini Asriati, M.Si	**Hadi Wiyono, M.Pd**
NIP. 19631003198902003	**NIP.198808232019031018**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi

Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019032012

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anindya Zalianty

NIM : F1091211005

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Pontianak, 7 April 2025
Yang membuat pernyataan,

Anindya Zalianty
NIM. F1091211005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang. Metode dalam penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Responden penelitian ini adalah guru sosiologi dan siswa kelas XII IPS 2 di SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pelaksanaan pembelajaran sosiologi melibatkan RPP, kemudian melakukan langkah-langkah perencanaan pada media bamboozle seperti membuat akun, masuk ke laman *Bamboozle*, lalu menambahkan pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi ajar. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Bamboozle* dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur pada media *Bamboozle* dan mengikuti langkah-langkah yang sudah ditentukan sebelumnya didalam RPP. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* pada mata pelajaran sosiologi menunjukkan peningkatan pemahaman konsep materi dan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan serta antusias siswa menjadi meningkat. Dalam kesimpulannya, pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang memberikan kontribusi yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi. Implikasi penelitian ini mencakup rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan teknologi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan.

Kata kunci : Pembelajaran Sosiologi, Media Pembelajaran, *Bamboozle*

ABSTRACT

This research aims to analyze the implementation of sociology learning using Bamboozle as a learning medium in class XII IPS 2 at SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan, Bengkayang Regency. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The respondents of this study are sociology teachers and students of class XII IPS 2 at SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan, Bengkayang Regency. The results indicate that the planning of sociology learning implementation involves the preparation of lesson plans (RPP), followed by planning steps on the Bamboozle platform, such as creating an account, accessing the Bamboozle website, and adding questions and answers relevant to the subject matter. The implementation of sociology learning using Bamboozle is carried out by utilizing its features and following the steps outlined in the lesson plan. Student learning outcomes using Bamboozle in sociology lessons show an improvement in conceptual understanding and an increase in average scores, as well as heightened student enthusiasm. In conclusion, the implementation of sociology learning using Bamboozle in class XII IPS 2 at SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan, Bengkayang Regency, positively contributes to both the learning process and student outcomes in sociology. The implications of this research include recommendations for further development in the application of innovative and effective learning technologies in the educational context.

***Keywords**: **Sociology Learning, Learning Media, Bamboozle**.*

MOTTO

"jadilah benar, jadilah baik, jadilah cantik, jadilah wanita cerdas melebihi hari kemarin dan berbahagialah."

~Nini Ludianti~

"Hidup itu butuh DUIT (Do'a, Usaha, Ikhtiar, Tawakal)"

~Dr. Imran, M.Kes~

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucap syukur Alhamdulillahirabbil'alamiin, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah saya lalui untuk akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua Orang Tua Tercinta, Ayah dan Ibu, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan cinta yang tiada henti dalam setiap langkah hidupku. Skripsi ini adalah wujud kecil dari impian dan harapan yang kalian tanamkan dalam diriku.

Para Dosen dan Pembimbing, Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan sepanjang perjalanan akademik ini. Setiap arahan dan nasihat yang diberikan telah membentuk cara berpikir dan pemahamanku dalam menyelesaikan penelitian ini.

Sahabat dan Teman Seperjuangan, Untuk kalian yang selalu ada dalam suka dan duka, yang tak henti-hentinya memberikan semangat, membantu dalam kesulitan, serta berbagi tawa dan cerita. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.

Diriku Sendiri, Terima kasih telah bertahan sejauh ini, melewati segala rintangan dan terus berjuang hingga garis akhir. Semoga ini menjadi langkah awal menuju perjalanan yang lebih baik di masa depan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpah rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "***Analisis pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media Pembelajaran Bamboozle di Kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang***". Penelitian ini diajukan bertujuan untuk tugas akhir peneliti yakni penyusunan Skripsi pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan penelitian ini, tidak terlepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bimbingan, saran, maupun motivasi dan semangat dalam menyelesaikan penyusunan Penelitian ini.
2. Adhalia Zatalini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, kritikan dan saran dalam menyelesaikan Penelitian ini.
3. Heary Mei Anthon. H., S.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Tika Audina, S.Pd selaku guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi di kelas XII IPS 2.
5. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

6. Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak sekaligus Dosen Pembimbing Akademik.
7. Prof. Dr. Nuraini Asriati, M.Si selaku Dosen Penguji pertama yang telah memberikan arahan dan masukan dalam Skripsi ini
8. Hadi Wiyono, M.Pd selaku Dosen Penguji Kedua yang telah memberikan arahan dan masukan dalam Skripsi ini
9. Bapak, Ibu Dosen, dan Staf Akademik serta Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Kedua orang tua, saudara, serta keluarga besar yang selama ini tidak berhenti memberikan dukungan, semangat dan do'a dalam menyelesaikan Penelitian ini.
11. Seluruh teman-teman angkatan 2021, rekan mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan dukungan menjadi amal pahala untuk kita semua. Didalam skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan demi perbaikkan penelitian ini. Semoga Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca, maupun peneliti berikutnya yang memiliki objek kajian yang sama.

Pontianak, 7 April 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN ..... **ix**
A. Judul Penelitian 1
B. Latar Belakang Masalah 1
C. Pertanyaan Penelitian 6
D. Tujuan Penelitian 7
E. Manfaat Penelitian 8
1. Manfaat Teoritis 8
2. Manfaat Praktis 8
F. Ruang Lingkup Penelitian 9
1. Fokus Penelitian 9
2. Operasional Konsep 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA **14**
A. Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi 14
1. Perencanaan Pembelajaran 16
2. Pelaksanaan Pembelajaran 19
3. Hasil Pembelajaran 24
B. Media Pembelajaran 25

1. Pengertian Media Pembelajaran 25
2. Ciri – ciri Media Pembelajaran 28
3. Fungsi Media Pembelajaran 30
C. Media Pembelajaran *Baamboozle* 32
1. Pengertian *Bamboozle* 32
2. Kelebihan dan Kekurangan *Baamboozle* 34
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Bamboozle* 36
4. Fitur-Fitur Media *Bamboozle* 37
BAB III METODE PENELITIAN 41
A. Jenis Penelitian 41
B. Kehadiran Peneliti 42
C. Lokasi Penelitian 42
D. Partisipan Penelitian 43
F. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data 43
E. Sumber Data 48
1. Data Primer 48
2. Data Sekunder 49
G. Instrumen Pengumpulan Data 50
H. Teknik Analisis Data 50
1. Reduksi Data 51
2. Penyajian Data 51
3. Penarikan Kesimpulan 52
I. Teknik Pengujian Keabsahan Data 52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 55
A. Hasil Penelitian 55
1. Penyajian Data 55
2. data umum 56
a. Profil SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan 56
b. Identitas sekolah 57
c. Visi dan Misi 57
d. Data Guru 58

e. Sarana dan Prasarana 59
f. Data Informan 60
g. Data Jumlah Siswa Perkelas 61
3. Data Khusus 62
a. Hasil Observasi 62
b. Hasil Wawancara 80
B. Pembahasan Penelitian 90
1. Perencanaan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media Pembelajaran *Bamboozle* Di Kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang 90
2. Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media Pembelajaran *Bamboozle* Di Kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang.....93
3. Hasil Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media Pembelajaran *Bamboozle* Di Kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang 97
BAB V PENUTUP 101
A. Kesimpulan 101
B. Saran 103
DAFTAR PUSTAKA 104
DAFTAR LAMPIRAN 108

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Data Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan tahun 2024 4
Tabel 1.2 Nilai Rata-Rata Hasil Latihan Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan 5
Tabel 4.1 Data Identitas Sekolah SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan 57
Tabel 4.2 Data Guru Sekolah SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan..... 58
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan 59
Tabel 4.4 Data Informan 60
Tabel 4.5 Data Jumlah Siswa Perkelas..... 71
Tabel 4.6 Data hasil nilai siswa XII IPS 2 Pembelajaran sosiologi menggunakan media *Bamboozle* 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sekolah SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan 56
Gambar 4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) Media *Bamboozle* 64
Gambar 4.3 Tampilan laman untuk login di *platform* Media *Bamboozle* 66
Gambar 4.4 Tampilan Laman Utama Pada Media *Bamboozle* 67
Gambar 4.5 Tampilan Laman Untuk Membuat Soal di Media *Bamboozle* 68
Gambar 4.6 Tampilan Soal dan Jawaban di Media *Bamboozle* 69
Gambar 4.7 Tampilan Laman *Game preview* 71
Gambar 4.8 Tampilan Laman Untuk Membuat Soal di Media *Bamboozle* 72
Gambar 4.9 Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XII IPS 2 Menggunakan Media *Bamboozle* 72
Gambar 4.10 Ibu TA Memberikan Umpan Balik Pada Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media *Bamboozle* 74

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. kisi-kisi panduan observasi.....108
Lampiran 2. Kisi-Kisi Pedoman Hasil Observasi 110
Lampiran 3. Kisi-Kisi Panduan Wawancara 115
Lampiran 4. Panduan Wawancara Guru.....117
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru 119
Lampiran 6. Panduan Wawancara Siswa 124
Lampiran 7. Hasil Wawancara Siswa.....126
Lampiran 8. Validasi data informan 147
Lampiran 9. Dokumentasi penelitian 148
Lampiran 10. RPP Sosiologi Media *Bamboozle* 153
Lampiran 11. Daftar Soal Dan Jawaban Kuis Pada Media *Bamboozle* 158
Lampiran 12. *Powerpoint*.....161
Lampiran 13. Surat Bantuan Pra-Riset.....162
Lampiran 14. Surat Balasan Pra-Riset 163
Lampiran 15. Surat Izin Riset 164
Lampiran 16. Surat Balasan Riset.....165
Lampiran 17. Surat keputusan Pembimbing Skripsi.....166
Lampiran 18. Surat keputusan Pembimbing Artikel.....167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan telah menjadi elemen penting dalam membentuk individu yang mampu beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan masyarakat modern. Di era digital saat ini, proses pembelajaran dituntut untuk tidak hanya mentransfer pengetahuan secara satu arah, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, pemrosesan informasi, dan penguasaan konsep oleh peserta didik. Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks ini adalah teori *kognitivisme*, yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam mengorganisasi informasi, membentuk skema kognitif, dan mengembangkan pemahaman secara internal. Bruner (1966) dan Gagne (1985) menekankan pentingnya pemberian rangsangan belajar yang sesuai dengan tahapan berpikir siswa, serta pentingnya keterlibatan aktif dalam memahami informasi secara logis dan bermakna.

Paradigma pembelajaran sedang mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi alternatif menarik bagi para pendidik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran digital menawarkan berbagai metode untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Mulai dari presentasi multimedia hingga *platform* belajar daring

yang terintegrasi, teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar (Akbar, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi penting untuk mendukung pembelajaran yang kognitif. Salah satu *platform* pembelajaran yang menarik perhatian adalah *Bamboozle*, sebuah sistem pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan aspek pendidikan. Minat atau motivasi belajar pada siswa memiliki peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan pencapaian akademik mereka. Namun, siswa di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kerap mengalami penurunan minat belajar karena berbagai faktor, seperti kebosanan dengan kurikulum yang terasa monoton, kurangnya daya tarik dari metode pengajaran yang digunakan, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Khoiro, 2023, h.510).

Penggunaan *Bamboozle* selaras dengan prinsip teori multimedia yang dikembangkan oleh Richard Mayer (2001), di mana pembelajaran akan lebih efektif ketika materi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara**,** selama disesuaikan dengan kapasitas kognitif siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* juga dimotivasi oleh keinginan untuk mengatasi hambatan dalam akses terhadap sumber belajar. *Bamboozle*, media pembelajaran yang mengambil bentuk permainan dengan sistem pemantauan aktivitas siswa menggunakan aplikasi ini dapat berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur prestasi siswa dalam suasana

belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan. Tujuan dari penggunaan permainan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pendekatan yang mengandalkan unsur permainan (Murti, 2023, h.134).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kartini, dkk (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX-B SMPS IT Al Ansori. Selain itu, pemahaman siswa tentu dipengaruhi oleh kreativitas pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Kejenuhan yang dialami siswa dapat mengurangi motivasi mereka dalam menyerap materi pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan. Padahal, tingkat kesulitan materi pembelajaran semakin meningkat. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah (Sa'diyah, 2021, h.200).

Tren penggunaan media pembelajaran digital semakin menarik minat para pendidik. SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang, sebuah sekolah menengah atas yang terletak di wilayah pesisir Kabupaten Bengkayang, juga turut merespons perubahan ini. Para guru di sekolah ini terus berupaya meningkatkan mutu pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran sosiologi. Mata pelajaran sosiologi memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang struktur masyarakat dan dinamika sosialnya. Namun, tantangan muncul ketika harus mengajar sosiologi dengan cara yang menarik dan relevan, terutama di lingkungan yang

memiliki keterbatasan akses terhadap sumber daya pembelajaran. Maka dari itu, guru-guru sosiologi di SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang mencari inovasi dalam metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-riset berupa wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 April 2024 dengan guru mata pelajaran sosiologi, upaya dalam meningkatkan pembelajaran sosiologi guru mata pelajaran memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran *Bamboozle*. Namun, diantara kelas X IPS, XI IPS, dan XII IPS yang sudah melaksanakan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Bamboozle* adalah kelas XII IPS. Guru-guru di SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang dihadapkan pada tantangan dalam mengintegrasikan media pembelajaran *Bamboozle* ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran yang sudah ada. Mereka juga harus memastikan bahwa penggunaan *Bamboozle* dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Tabel 1.1 Data Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang Tahun 2024

No.	Kelas	Pelaksanaan Menggunakan Media Bamboozle
1	XII IPS 1	0
2	XII IPS 2	3
3	XII IPS 3	2
4	XII IPS 4	2

Sumber: Data Hasil Pra Riset Peneliti dengan Ibu MT

Berdasarkan hasil Pra-riset yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti memilih di kelas XII IPS 2. Siswa dalam kelas tersebut berjumlah 25 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Pemilihan kelas XII IPS 2 sebagai fokus utama penelitian ini didasarkan

pada hasil pra-riset yang meliputi observasi dan wawancara dengan Ibu MT selaku guru mata pelajaran sosiologi. Temuan dari pra-riset tersebut menunjukkan bahwa kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang melaksanakan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Bamboozle* sebanyak 3 kali. Namun, terdapat tantangan dan permasalahan pada saat proses pembelajaran menggunakan media *Bamboozle.* Berdasarkan hasil pelaksanaan menunjukkan tingkat antusiasme siswa yang minim dalam proses pembelajaran sosiologi. Hal ini dapat dilihat melalui nilai rata-rata dari latihan siswa.

Tabel 1.2 Nilai Rata-Rata Hasil Latihan Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata Per Kelas
1	XII IPS 1	83,94
2	XII IPS 2	80.91
3	XII IPS 3	84,1
4	XII IPS 4	83,64

Sumber: *Data Hasil Pra Riset Peneliti dengan Ibu MT*

Berdasarkan data pada tabel 1.2 tersebut yang didapat pada saat pra-riset dengan Ibu MT, maka dapat diketahui hasil nilai latihan siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS menunjukkan bahwa kelas yang memiliki nilai rata-rata terendah ada dikelas XII IPS 2 dengan nilai rata-rata 80,91. Rendahnya hasil belajar siswa namun sering melaksanakan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Bamboozle* dikaitkan dengan permasalahan siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sosiologi. Dengan memanfaatkan media *Bamboozle* sebagai alat pendukung pembelajaran,

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas. Melalui evaluasi yang cermat inilah guru dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang penggunaan media *Bamboozle* dan memberikan pemahaman antusiasme dan interaktivitas. Hal ini yang menjadi faktor penting dalam proses belajar-mengajar, serta kebutuhan akan memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, evaluasi terhadap efektivitas penggunaan *Bamboozle* dalam pembelajaran sosiologi di kelas XII IPS 2 menjadi hal yang penting untuk diperhatikan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siswa yang berdampak pada hasil belajar, sehingga peneliti mengangkat judul tentang "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media Pembelajaran *Bamboozle* di Kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang".

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media Pembelajaran *Bamboozle* di Kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang?". Adapun sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang?
3. Bagaimana hasil pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang.
3. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar serta memberikan nilai tambah bagi

berbagai pihak. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis
   a. Bagi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura

      Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam pengembangan pengetahuan, mengenai penggunaan media *Bamboozle* pada mata pelajaran sosiologi.

   b. Bagi Peneliti

      Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam menambah ilmu pengetahuan khususnya penggunaan media *Bamboozle* pada mata pelajaran sosiologi dan peneliti juga dapat menuangkannya secara tertulis dalam bentuk karya ilmiah
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa

      Hasil penelitian ini dapat memberikan dukungan kepada siswa dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran serta memperluas pengetahuan mereka.

   b. Bagi SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang

      Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam proses pengambilan keputusan, sekaligus sebagai alat untuk menilai kesuksesan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan standar profesionalisme pendidikan melalui pendekatan pembelajaran yang aktif.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dimaksudkan sebagai gambaran yang jelas mengenai bahasan dari penelitian. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dan mengartikan penelitian ini, dibawah ini dijelaskan mengenai fokus penelitian dan definisi operasional konsep.

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dari informasi relevan dan mana yang tidak relevan. Fokus penelitian ini adalah:

a. Perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang. Dalam perencanaan pembelajaran yang diteliti adalah RPP.

b. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang diteliti adalah pelaksanaan pembelajaraan menggunakan media *Bamboozle.*

c. Hasil pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* di kelas XII IPS 2 SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang. Dalam hasil pelaksanaan dilihat

dari nilai siswa setelah mengerjakan kuis yangn diberikan pada saat pelaksanaan pembelajaran sebagai evaluasi.

2. Operasional Konsep

Operasional konsep dalam penelitian ini dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dan mengurangi perbedaan atau perdebatan yang terjadi antar individu, baik antara penulis maupun pembaca dalam menafsirkan makna dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga perlu adanya penjelasan atau definisi istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian ini. Istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi

Pendekatan dalam pembelajaran sosiologi mengutamakan metode yang menyeluruh dan interaktif guna memahami dinamika sosial dan interaksi antar individu dalam masyarakat. Implementasinya melibatkan teknik pengajaran seperti diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, serta proyek penelitian, yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa mengenai isu-isu sosial dan struktur masyarakat. Penggunaan teknologi dan media sosial diperkenalkan sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar dan memperluas akses siswa terhadap berbagai sumber daya. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang

dibutuhkan untuk mengamati, menganalisis, dan menyelesaikan masalah sosial.

Terdapat tiga komponen penting didalam pelaksanaan pembelajaran sosiologi yaitu, Perencanaan Pembelajaran, Pelaksanaan Pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Perencanaan pembelajaran harus dilakukan secara optimal dan terstruktur agar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan bisa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Pelaksanaan pembelajaran merupakan bentuk nyata dari penerapan RPP. Indikator yang dilihat dari hasil pembelajaran menggunakan media *Bamboozle* ini adalah indikator kognitif yang dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, mampu menerapkan konsep dengan efektif, dan dapat menganalisis serta mengevaluasi informasi dengan baik. Sehingga peningkatan hasil belajar siswa merupakan representasi dari pencapaian kognitif siswa.

b. Media Pembelajaran *Bamboozle*

Media pembelajaran *Bamboozle* merupakan *platform* edukasi dengan beragam *game* menarik secara interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. *Bamboozle* memungkinkan guru untuk merancang kuis, permainan, dan aktivitas tim yang dapat diakses secara online, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan fitur-fitur seperti gambar, teks, dan pilihan ganda,

Bamboozle dapat disesuaikan untuk berbagai subjek dan tingkat kesulitan. Metode ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Selain itu, media ini memungkinkan evaluasi pembelajaran secara *real-time*, memberikan guru umpan balik langsung tentang pemahaman siswa dan area yang membutuhkan perhatian lebih lanjut.

Langkah-langkah menggunakan media *Bamboozle* diawali dengan:

1) Guru mendaftar dan membuat akun di *platform Bamboozle*.
2) Setelah *login*, guru bisa membuat kuis atau permainan dengan memilih format yang diinginkan, seperti pilihan ganda, isian singkat, atau gambar.
3) Selanjutnya, guru menambahkan pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi pelajaran, serta dapat menambahkan gambar atau media lain untuk memperkaya konten.
4) Setelah kuis selesai dibuat, guru bisa membagikan tautan kepada siswa untuk diakses secara *online*.
5) Saat pelaksanaan, siswa dapat bermain secara individu atau berkelompok, mengikuti instruksi dan menjawab pertanyaan yang disajikan.

6) Guru dapat memantau perkembangan siswa secara langsung dan memberikan umpan balik segera berdasarkan hasil permainan.