

PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Yunita Andriyani¹, Nurlinda Safitri², Yuyun Yuniar³

^{1,2,3}PPG FKIP Universitas Pakuan

¹yunitaandriyani407@gmail.com , ²nurlinda@unpak.ac.id,

³yuyunyuniar26@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to describe the use of Baamboozle interactive media on elementary school students' learning motivation. Using a descriptive qualitative research method, the research subjects consisted of teachers and fourth grade students at SDN Panaragan 1. The research instruments included interviews, observations, and documentation to obtain data on the experiences and views of the subjects related to the use of Baamboozle in the learning process. The results showed that the use of Baamboozle significantly increased students' learning motivation. Students involved in learning with Baamboozle showed higher enthusiasm, were more active in learning activities, and participated more often in group discussions. This media also provides a more interactive learning experience, makes it easier to understand the material, and supports the concept of game-based learning which has been proven to increase students' interest and motivation. Baamboozle not only makes learning more interesting and fun, but also encourages students to think critically and develop analytical skills.

Keywords: media, motivation, students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa-siswi kelas IV di SDN Panaragan 1. Instrumen penelitian meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data mengenai pengalaman dan pandangan subjek terkait penggunaan Baamboozle dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan Baamboozle menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam kegiatan belajar, dan partisipasi yang lebih sering dalam diskusi kelompok. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Baamboozle tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan analitis

Kata Kunci: media, motivasi, siswa

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan upaya untuk memberikan pemahaman kepada siswa dengan menggunakan prinsip-prinsip dasar pendidikan serta teori-teori belajar yang relevan. Prinsip-prinsip dan teori-teori ini berperan penting dalam membimbing proses pembelajaran agar efektif dan efisien, sehingga dapat menjadi faktor kunci dalam menentukan sejauh mana keberhasilan pendidikan tersebut. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi juga memastikan bahwa siswa benar-benar memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh melalui pendekatan yang terstruktur dan berbasis pada teori yang telah teruji. Pembelajaran merupakan suatu proses dinamis di mana siswa berinteraksi secara aktif dengan pendidik serta berbagai sumber belajar yang tersedia dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini melibatkan pertukaran informasi, pemahaman, dan pengalaman yang bertujuan untuk memperkaya

pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

Lingkungan belajar tersebut dapat berupa kelas fisik, ruang virtual, atau tempat lain yang dirancang untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Dalam proses ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membimbing siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan potensi diri mereka secara optimal. Interaksi yang terjadi di dalamnya juga mencakup umpan balik yang membantu siswa memahami dan memperbaiki kinerja mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Pembelajaran dapat menjadi bermakna ketika guru mampu menerapkan model, metode, hingga media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran tidak

hanya berupa media konkrit tetapi bisa berupa teknologi juga, seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi interaktif, atau platform e-learning. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, memungkinkan akses terhadap sumber daya yang lebih luas dan pembelajaran yang lebih fleksibel. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern ini, serta mendukung pembelajaran yang lebih personal, di mana kebutuhan dan gaya belajar siswa dapat lebih diperhatikan dan diakomodasi. Banyak sekali media berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, salah satunya website game Baamboozle. Game Baamboozle adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan atau melakukan kuis. Game Baamboozle ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena memiliki fitur inti berupa

permainan kuis, yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik serta memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keefektifan dalam suatu pelajaran didukung oleh motivasi belajar yang kuat, yang berfungsi sebagai landasan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih fokus, bersemangat, dan konsisten dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat menyerap materi dengan lebih baik. Tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa cenderung merasa kurang tertarik dan sulit untuk mempertahankan perhatian mereka, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, penting bagi guru dan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan merangsang minat siswa, baik melalui metode pengajaran yang menarik, pemberian umpan balik yang positif, maupun penyediaan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Motivasi belajar yang kuat juga

mendorong siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri dan ketekunan dalam menghadapi kesulitan, serta membangun kesadaran bahwa proses belajar adalah bagian integral dari pengembangan pribadi dan profesional mereka. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya berperan dalam mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka secara akademis dan non-akademis.

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang memengaruhi seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena menentukan sejauh mana seorang siswa akan berusaha untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Motivasi yang kuat mendorong siswa untuk lebih berkomitmen dalam memahami materi yang diajarkan, tidak hanya sekadar menyerap informasi secara pasif, tetapi juga berusaha untuk benar-benar memahami konsep dan

aplikasinya. Misalnya, siswa yang termotivasi akan meluangkan waktu lebih untuk membaca, melakukan penelitian tambahan, dan mengajukan pertanyaan yang mendalam untuk memperjelas pemahaman mereka tentang topik yang dipelajari.

Selain itu, motivasi yang tinggi juga berpengaruh pada bagaimana siswa menyelesaikan tugas-tugas mereka. Siswa yang termotivasi akan berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu, menunjukkan ketelitian dan ketekunan dalam pekerjaan mereka. Mereka akan melihat tugas bukan sekadar kewajiban yang harus dipenuhi, tetapi sebagai kesempatan untuk belajar dan mengasah kemampuan mereka. Misalnya, mereka mungkin akan mencoba menyelesaikan soal-soal yang lebih menantang atau mencari solusi yang lebih kreatif dalam proyek-proyek kelompok.

Motivasi memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan tertentu, baik keterampilan akademik seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis, maupun keterampilan sosial

seperti kerja sama tim dan komunikasi. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka lebih cenderung untuk terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi kelas, kegiatan kelompok, atau eksperimen laboratorium. Keterlibatan aktif ini tidak hanya membantu mereka memperdalam pemahaman mereka, tetapi juga meningkatkan efektivitas pelajaran secara keseluruhan, karena siswa belajar untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan sesama siswa dan guru. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor kunci yang membantu siswa mencapai keahlian yang diperlukan untuk menguasai pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini akan mendeskripsikan penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk menggambarkan dan menjelaskan

fenomena secara mendalam. Menurut Annur & Hermansyah (dalam Sakiah & Efendi, 2021), penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang terjadi pada subjek penelitian, melalui pengamatan langsung dan interaksi dengan subjek tersebut. Dalam konteks penelitian ini, subjek yang terlibat adalah guru dan siswa-siswi kelas IV di SDN Panaragan 1, yang dipilih untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap topik yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari subjek mengenai pandangan dan pengalaman mereka, sementara observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana fenomena tersebut terjadi dalam konteks nyata. Dokumentasi digunakan sebagai alat tambahan untuk mendukung data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif Baamboozle terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan Baamboozle menjadi lebih antusias dan aktif dalam kegiatan belajar. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media ini menarik dan menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan penuh perhatian. Penggunaan Baamboozle juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang tidak hanya membuat siswa lebih terlibat tetapi juga mempermudah pemahaman materi pelajaran. Selain itu, pengamatan langsung selama pembelajaran menunjukkan peningkatan partisipasi siswa. Mereka lebih sering mengajukan pertanyaan, menjawab dengan lebih cepat, dan terlibat dalam diskusi kelompok dengan lebih aktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media

interaktif Baamboozle dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan kelebihan fiturnya yang interaktif serta desain yang menarik, Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menggembirakan. Media ini mendukung konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa. Selain itu, Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Keunggulan media ini juga terletak pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka selama proses belajar. Penggunaan Baamboozle dalam

pendidikan menggambarkan potensi teknologi dan inovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan Baamboozle, siswa dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik melalui interaksi yang dinamis dan berbagai aktivitas yang menghibur. Alat ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Baamboozle mampu menjadikan pembelajaran lebih produktif dengan menyediakan cara yang kreatif dan interaktif dalam menyampaikan materi pendidikan, memungkinkan pendidik untuk mengajar dengan cara yang lebih efektif dan efisien..

Keberhasilan Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar juga dapat dijelaskan melalui pendekatan yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*). Melalui kegiatan yang interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membantu mengurangi rasa jenuh dan stres selama pembelajaran.

Dengan demikian, motivasi intrinsik siswa dapat terpacu, karena mereka merasa proses belajar tidak hanya sebagai kewajiban, tetapi juga sebagai aktivitas yang menghibur dan menyenangkan. Peningkatan motivasi ini diharapkan tidak hanya berpengaruh pada jangka pendek, tetapi juga dapat membantu membentuk sikap belajar yang positif pada siswa dalam jangka panjang. Dengan motivasi belajar yang lebih baik, diharapkan siswa akan lebih terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi akademik mereka.

Motivasi yang tinggi juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mencari pengetahuan baru di luar kurikulum, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta analitis. Ini sangat penting dalam membentuk pola pikir siswa yang tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga mampu mengevaluasi dan memprosesnya secara kritis. Oleh karena itu, penerapan media interaktif seperti Baamboozle dalam proses

pembelajaran dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga merangsang minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, siswa lebih cenderung terlibat secara emosional dan kognitif dalam belajar, yang pada akhirnya mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional mereka. Selain itu, penggunaan media interaktif ini juga mendukung perkembangan holistik siswa, mencakup aspek intelektual, emosional, dan sosial, yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dengan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis, siswa akan merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran, yang berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Baamboozle secara

signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Baamboozle telah terbukti membuat siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran, baik melalui peningkatan partisipasi langsung, seperti mengajukan pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok, maupun melalui peningkatan minat terhadap materi pelajaran. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa. Penggunaan Baamboozle tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi dan retensi informasi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan sosial siswa. Pendekatan yang berorientasi pada siswa dan konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang diusung oleh media ini, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih relevan dan menghibur, sehingga memicu motivasi intrinsik mereka. Hal ini

menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan inovasi dalam pendidikan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, penerapan media interaktif seperti Baamboozle sangat direkomendasikan untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrururrazi, F. & Jayawardana, P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. 101-110
- Faizah, H. & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*. 466 -476
- Gultom, M. *act all.* (2023). Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMAN 10 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi* 64-69
- Miftahussaadah & Subiyantoro. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 97-107
- Pertiwi, D. *act all.* (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8839-8848
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 433-440
- Sakiah, A & Efendi, S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. 39-48
- Suryani, L. (2020). Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 15-28