JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA
https://jicnusantara.com/index.php/jiic
Vol : 1 No: 9, November 2024
E-ISSN : 3047-7824

Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2

Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students' Learning Motivation in Social Science Learning in Class IV at SDN Tembong 2

Laelatul Munawaroh[1], Siti Nurafiah[2], Patra Aghtiar Rakhman[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email : 2227220064@untirta.ac.id[1], 2227220052@untirta.ac.id[2], patrakhman@untirta.ac.id[3]

Article history :

Received : 23-11-2024
Revised : 25-11-2024
Accepted : 27-11-2024
Published : 29-11-2024

Abstract

Technology-based interactive learning is able to stimulate students' interest and motivation to learn. Based on the problems found in class IV of SDN Tembong 2 Serang City, science learning in class IV shows students' lack of interest in learning. Factors causing students' lack of interest in learning are learning methods that are less suited to students' characteristics, lack of students' curiosity and enthusiasm and students' unpreparedness to participate in learning and a learning environment that is less supportive. This research was carried out at SDN Tembong 2 using qualitative research methods and using a qualitative descriptive research approach. In collecting data, researchers carried out observations and interviews by obtaining information from sources. Researchers use research instruments such as: interview guides, documentation and recorders. Supporting data for this research was obtained from articles and books related to the use of technology-based learning media. After implementing learning assisted by the Bamboozle website with the Project Based Learning (PjBL) learning model in class IV of SDN Tembong 2 in the science subject, it showed positive results in student learning motivation. This learning is designed in stages in accordance with the PjBL teaching module which emphasizes students' active involvement in learning through real projects in the form of flashcards on the influence of forces on objects. Interactive and project-based learning not only makes it easier and helps students understand the material, but also trains 21st century skills such as collaboration, creativity, critical thinking and communication.

Keywords: Interactive Learning, Baamboozle, Learning Motivation

Abstrak

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan permaslahan yang ditemukan pada kelas IV SDN Tembong 2 Kota Serang, pembelajaran IPAS di kelas IV menunjukkan minat belajar siswa yang kurang. Faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa yaitu metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa, kurangnya rasa ingin tahu dan antusiasme siswa dan ketidaksiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta lingkungan belajar yang kurang mendukung. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tembong 2 menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan data peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan memperoleh informasi dari narasumber. Peneliti menggunakan instrumen penelitian seperti: pedoman wawancara, dokumentasi dan *recorder*. Data pendukung penelitian ini diperoleh dari artikel, buku yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Setelah diterapkannya pembelajaran berbantuan *website Bamboozle* dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di kelas IV SDN Tembong 2 pada mata

pelajaran IPAS, menunjukkan hasil positif dalam motivasi belajar siswa. Pembelajaran ini dirancang secara bertahap sesuai dengan modul ajar PjBL yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui proyek nyata berupa *flashcard* pengaruh gaya terhadap benda. Pembelajaran interaktif dan berbasisi proyek tidak hanya mempermudah dan membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga melatih keteramilan abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis dan komunikasi.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, *Baamboozle*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman membawa pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pengaruh tersebut sebagian besar dipicu oleh arus globalisasi yang memberi perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Perubahan ini membawa dampak positif, salah satunya adalah meningkatnya kualitas pendidikan (Saodah, dkk, 2020: 378). Pendidikan yang berkualitas mampu mencetak generasi masa depan yang siap menghadapi tantangan dan berkontribusi dalam menyelesaikan masalah di masyarakat. Dengan demikian, pendidikan menjadi sarana penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing.

Namun, globalisasi juga menimbulkan dampak negatif, seperti tergesernya metode pembelajaran konvensional yang cenderung kurang menarik bagi siswa saat ini. Hal ini menuntut para pendidik untuk beradaptasi dan menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif agar tetap relevan dan mampu menarik minat siswa. Salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Permasalahan yang ditemukan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tembong 2 Kota Serang berdasarkan hasil observasi, pembelajaran IPAS di kelas IV menunjukkan minat belajar siswa yang kurang. Faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa pembelajaran IPAS di kelas IV yaitu metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda, kurangnya rasa ingin tahu dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dan ketidaksiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta lingkungan belajar yang kurang mendukung.

Minat belajar siswa menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Minat belajar dinilai sebagai titik awal terpenting dalam membangun motivasi intrinsik yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Dampaknya tidak hanya pada hasil belajar saja, tetapi juga memengaruhi sikap dan karakter siswa dalam mengatasi tantangan belajar. Dengan demikian, tugas guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna agar minat belajar siswa tetap terjaga dan berkembang. Sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan (Hrp et al., 2022: 29).

Salah satu cara menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran yaitu dengan menerapkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Menurut Ardelia dkk, (2024: 979) penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan merangsang motivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dengan pendekatan ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya

dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), metode interaktif ini sangat relevan untuk membantu siswa memahami materi yang sering dianggap abstrak.

Dari beberapa pandangan yang dibahas tentang penerapan pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tembong 2 yaitu bagaimana penyesuaian modul ajar dengan model PjBL (Project Based Learning) dan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tembong 2 menggunakan metode penelitian kualitatif dan memilih menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan data peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan memperoleh informasi dari narasumber. Data primer merupakan sumber data yang peneliti dapatkan langsung dari informan (Sugiyono 2018: 456). Peneliti menggunakan instrumen penelitian seperti : pedoman wawancara, dokumentasi dan *recorder*. Data pendukung penelitian ini diperoleh dari artikel, buku yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar serta data yang sesuai dengan pembahasan. Analisis data dilakukan dengan mengelompokan data dari hasil wawancara dan dokumentasi. Sejalan dengan pendapat Moleong (2017: 280-281) bahwa analisis data merupakan kegiatan mengelompokan dan mengurutkan data ke dalam pola, himpunan dan pembagian sehingga bisa disimpulkan juga dirumuskan hipotesis yang sesuai data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pengalaman belajar siswa, media pembelajaran memberikan peran yang penting sebagai alat dalam penyampaian informasi antara guru dan siswa. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ketika diciptakannya pembelajaran yang menarik melalui bantuan media yang tepat. Media digital kini telah menjadi solusi utama dalam bidang pendidikan berbasis teknologi untuk mengatasi kesulitan yang disebabkan oleh pembelajaran yang konvensional. Guru dapat memberikan pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggabungkan sumber daya multimedia di dalam pembelajarannya. Hal ini dapat memfasilitasi gaya belajar, mendorong peningkatan partisipasi dan motivasi siswa.

Selain itu, penggunaan teknologi pendidikan memungkinkan pembelajaran interaktif dan pengalaman belajar karena siswa didorong untuk berpartisipasi seperti dalam pembuatan proyek dan diskusi yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, karena siswa memiliki kontrol yang lebih besar terhadap pengalaman belajar mereka (Dwi, 2020).

Platform pembelajaran digital merupakan salah satu jenis media interaktif. Media ini secara khusus dibuat untuk meningkatkan proses pendidikan dengan memberikan strategi pembelajaran yang kreatif dan menarik. Media digital dapat mengubah materi pembelajaran yang abstrak menjadi konsep yang lebih mudah dipahami dan lebih nyata dengan menggabungkan fitur-fitur seperti permainan, simulasi, dan kuis. Platform ini memungkinkan siswa berinteraksi secara dinamis dengan materi dan memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit.

Dalam konteks ini, *website Bamboozle* adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Sebagai platform interaktif, *Bamboozle* menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur. Selain itu, aplikasi ini terbukti berhasil meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa dalam belajar. Penggunaan *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenagkan dan menarik perhatian siswa (Winaningsih, Syarif, & Pahrurroji, 2022). Karena banyak kegiatan dalam *Baamboozle* yang dibuat untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa dapat berlatih bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain menumbuhkan keterampilan sosial, *Bamboozle* juga mendorong kolaborasi dan terciptanya komunikasi yang baik di antara siswa. Penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memperkaya proses belajar mengajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta mendukung pengembangan keterampilan profesional guru (Marwah & Ain., 2024: 74).

Setelah diterapkannya pembelajaran berbantuan *website Bamboozle* dengan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) di kelas IV SDN Tembong 2 pada mata pelajaran IPAS, menunjukkan hasil positif dalam motivasi belajar siswa. Pembelajaran ini dirancang secara bertahap sesuai dengan modul ajar PjBL yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui proyek nyata berupa *flashcard* pengaruh gaya terhadap benda.

1. Penyesuaian Modul Ajar

   Penyesuian modul ajar yang telah dibuat oleh guru kelas IV SDN Tembong 2 memperhatikan sintak-sintak PjBL, seperti penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penjadwalan, pembuatan proyek dan monitor, serta evaluasi. Dalam konteks pembelajaran IPAS, proyek yang diberikan yaitu membuat *flashcard* pengaruh gaya terhadap benda. Untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, beberapa sintak pada model PjBL dirancang melibatkan aktivitas menarik dengan penggunaan *Baamboozle* sebagi media pembelajaran.

   Pada tahap perencanaan proyek sebelum pengerjaan LKPD, perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk maju ke depan dan memilih salah satu pengaruh gaya terhadap benda pada *website Baamboozle* kemudian kembali kepada kelompoknya untuk mendiskusikan satu contoh kegiatan yang sesuai dengan pengaruh gaya terhadap benda yang didapatkan. Pada tahap ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan menjawab tantangan yang disediakan di *Bamboozle*. Dengan model ini, siswa tidak hanya belajar dan memahami teori tetapi juga melatih keterampilan bekerja sama, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Pada tahap evaluasi, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok. Kegiatan presentasi ini menunjukkan pemahaman siswa dengan cara yang kreatif. Karena dianggap efisien dalam menyediakan informasi pembelajaran, pendekatan pembelajaran berbasis presentasi telah menjadi semakin populer dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir. Pendekatan ini tidak hanya baik dalam menyediakan informasi, tetapi juga dapat meningkatkan semangat belajar dan kreativitas siswa (Pranayoga, 2013: 24-25). Pada tahap ini juga terdapat penguatan jawaban dari setiap kelompok yang ditampilkan di *Baamboozle*.

2. Penggunaan *Website Baamboozle*

   Bamboozle sebagai media pembelajaran menjadi kunci utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Platform ini digunakan di setiap tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan proyek hingga pengerjaan proyek. Beberapa keunggulan *Bamboozle* yang dirasakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya :

   a. Tampilannya yang menarik, siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dikarenakan tampilan visualnya yang menarik dan mudah dipahami.
   b. Fitur interaktif, permainan kuis yang disediakan memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dengan jiwa kompetitif tetapi tetap menyenangkan. Misalnya, ketika siswa menjawab salah, siswa dapat menjawab lagi tanpa ada perasaan tertekan.
   c. Pengembangan kolaborasi, menurut Ansori, 2024 hakikat kolaborasi terletak pada kemampuannya untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama, saling menghormati, dan komunikasi yang efektif antar individu. *Baamboozle* mendukung kerja sama antar siswa. Melalui permainan kelompok, siswa berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar, sekaligus melatih komunikasi dan sikap saling menghargai pendapat orang lain.
   d. Fleksibilitas penggunaan, guru dapat menyesuaikan konten kuis sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Melalui penyesuaian modul ajar PjBL yang diintegrasikan dengan *website Baamboozle*, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Siswa yang awalnya kurang termotivasi mulai menunjukkan antusias, karena pembelajaran terasa menyenangkan. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi karena penyampaian materi dan pembuatan proyek yang interaktif serta tidak membosankan.

KESIMPULAN

Penyesuaian modul ajar PjBL yang diintegrasikan dengan *website Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN tembong 2. Pembelajaran interaktif dan berbasisi proyek tidak hanya mempermudah dan membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga melatih keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis dan komunikasi. Dengan demikian, penerapan solusi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardelia, S. N., Yulianti, G., Fatmawati, V., & Rofisian, N. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(3), 977-980.

Hrp, Nurlina A., et al. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran.* Jawa Barat: CV WIDINA MEDIA UTAMA.

Moleong, Lexy J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif* : Edisi Revisi. Bandung:
Remaja Rosda Karya

Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, *2*(3), 375-385.

Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Dwi, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Al-Jahiz: *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 14.

Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2024). Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, *1*(2), 69-75.

Winaningsih, E. T., Syarif, F., & Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(2), 123.

Ansori, dkk. (2024). *Keterampilan Pembelajaran Holistik (Mengembangkan Kompetensi Abad 21)*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.

Pranayoga, B. N. (2013). Implementasi Metode Diskusi dan Presentasi Dalam Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Pada Mta Pelajaran Kopling Kelas XI SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah. Skripsi: UNY.