

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS VB SDN 060827 MEDAN T.A 2024/2025

Rotua Situmorang¹, Ramadhani², Dinda Yarshal³, Rima Rizky Melati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Email: rotua99@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas VB SDN 060827 Medan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses belajar mengajar terkesan membosankan karena banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan Baamboozle, sebuah platform kuis berbasis permainan interaktif, merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menginspirasi bagi siswa. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dengan menggunakan observasi, survei motivasi belajar, dan dokumentasi untuk menyusun data, yang kemudian kami evaluasi secara deskriptif. Siklus pertama merupakan saat Baamboozle mulai menunjukkan hasil yang maksimal. Sebelum dilakukan intervensi, rata-rata motivasi belajar siswa adalah 64,53, yang masih tergolong sedang; meskipun demikian, sebagian kecil siswa memiliki tingkat motivasi yang sangat rendah. Namun, rata-rata motivasi meningkat menjadi 79,6 setelah belajar dengan Baamboozle. Siswa yang tidak bersemangat di awal pembelajaran juga mulai memperhatikan, lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi secara aktif. Skor di semua bidang, termasuk rata-rata, maksimum, dan minimum, meningkat. Skor siswa pada skala motivasi meningkat dari 50 menjadi 70 untuk yang paling tidak termotivasi dan 80 menjadi 88 untuk yang paling termotivasi. Siswa bekerja sama dalam kelompok dan saling menyemangati, yang menghasilkan iklim kelas yang lebih baik, pembelajaran yang lebih aktif, dan hubungan yang lebih baik di antara siswa. Siswa juga tidak memberikan komentar negatif tentang kelas tersebut; mereka mengatakan bahwa pengajarannya sekarang jauh lebih menarik dan memikat. Peserta studi melaporkan tingkat keinginan belajar yang jauh lebih tinggi setelah menggunakan media Baamboozle. Bahkan dalam topik yang secara tradisional tidak menarik seperti Pendidikan Pancasila, gaya Baamboozle yang ringan dan partisipatif dapat menjadi alat yang ampuh untuk menarik perhatian siswa.

Kata Kunci: Baamboozle, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila, Siswa SD.

Abstract: This research is motivated by the low learning motivation of class VB students of SDN 060827 Medan in the Pancasila Education subject. The teaching and learning process seems dull since many pupils don't appear to be very engaged in taking part in the learning process. The usage of Baamboozle, an interactive game-based quiz platform, is an attempt to circumvent this problem by creating a more engaging and inspiring learning environment for students. Two cycles of Classroom Action study (CAR) were used to perform this study. We

used observation, learning motivation surveys, and documentation to compile our data, which we then evaluated descriptively. The first cycle was when Baamboozle really started to shine. Prior to the intervention, students' average learning motivation was 64.53, which is still considered moderate; nevertheless, a small number of students had very low motivation levels. The average motivation, however, rose to 79.6 after studying with Baamboozle. Students who were uninvolved at the beginning of the lesson also started to pay attention, ask and answer more questions, and participate actively. Scores across the board, including the average, maximum, and minimum, went up. Students' scores on the motivational scale went up from 50 to 70 for the least motivated and 80 to 88 for the most motivated. Students worked together in groups and encouraged one other, which led to an improved classroom climate, more active learning, and better relationships amongst students. Students also had nothing but good things to say about the class; they said the teachings were much more interesting and engaging now. Study participants reported far higher levels of desire to learn after using Baamboozle media. Even in traditionally uninteresting topics like Pancasila Education, Baamboozle's lighthearted and participatory style may be a powerful tool for capturing students' attention.

Keywords: *Baamboozle, Learning Motivation, Interactive Learning, Pancasila Education, Elementary School Students.*

PENDAHULUAN

Karakter dan kepribadian siswa sebagian besar dibentuk oleh pengalaman pendidikan Pancasila mereka, sehingga pendidikan menjadi isu yang krusial. Nilai-nilai seperti patriotisme, tanggung jawab, toleransi, dan gotong royong dimaksudkan untuk ditanamkan pada siswa sekolah dasar melalui jenis pengajaran ini. Namun kenyataannya, banyak siswa menganggap topik ini membosankan. Siswa cenderung tidak tertarik dan kesulitan untuk memahami sepenuhnya prinsip-prinsip yang diajarkan karena sifat penyampaian yang satu arah dan kurangnya keterlibatan.

Hal ini juga ditemukan di kelas VB SDN 060827 Medan. Sekilas, tampaknya cukup banyak siswa yang tidak benar-benar terlibat dalam sesi Pendidikan Pancasila. Orang dengan tipe kepribadian ini biasanya tidak banyak bicara atau peserta aktif dalam proyek kelompok atau kegiatan kelas. Hal ini menunjukkan adanya masalah dengan keinginan mereka untuk belajar. Memang, dorongan intrinsik untuk belajar merupakan komponen penting dari pembelajaran yang efektif. Tidak ada apa pun, bahkan sumber daya atau teknik berkualitas tinggi, yang dapat menjamin kinerja puncak tanpa adanya dorongan intrinsik.

Melihat hal ini, saya terdorong untuk menemukan metode yang lebih menarik dan menghibur guna menginspirasi siswa untuk belajar lebih giat. Maraknya media pembelajaran

interaktif merupakan akibat langsung dari pesatnya kemajuan teknologi di zaman modern. Platform berbasis permainan **Baamboozle** adalah salah satunya; platform ini memungkinkan pengguna membuat kuis yang menyenangkan sekaligus menantang. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kompetitif, yang memungkinkan siswa bermain sambil belajar. Baamboozle mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri daripada hanya menerima informasi secara pasif.

Materi pembelajaran digital semakin banyak tersedia sebagai hasil dari pesatnya perkembangan teknologi; materi tersebut dapat digunakan untuk menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Baamboozle, media permainan edukatif yang berfokus pada kuis yang dibuat secara kompetitif dan kooperatif, merupakan salah satu platform pendidikan paling populer saat ini. Dengan menggunakan platform ini, para pendidik dapat menyediakan konten kursus dengan cara yang menarik dan mudah diakses oleh siswa mereka.

Banyak peluang baru telah terbuka di bidang pendidikan sebagai hasil dari kemajuan TI dalam beberapa tahun terakhir. Tren yang muncul dalam teknologi pendidikan adalah penggunaan kuis pembelajaran interaktif (T. A. Dewi & Nugraheni, 2024; Mclean et al., 2024; Rohman & Khaliza, 2024; Ujwalita et al., n.d.). Minat dan keinginan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dapat ditingkatkan dengan kombinasi media ini antara pengalaman belajar yang menyenangkan dengan rintangan

Sebagai platform kuis pendidikan, Baamboozle sangat disukai dan sering digunakan oleh guru. Guru dapat menggunakan berbagai kemampuan platform ini untuk menyajikan materi pelajaran melalui permainan kompetitif dan kolaboratif. (Pratiwi et al., 2023; Thoriq, 2024; Verina et al., 2024). *Baamboozle* mampu membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan, yang juga meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka untuk memahami konten.

Gurning (2024) menemukan bahwa siswa kelas V di sekolah dasar dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Baamboozle* dalam hal minat dan keberhasilan belajar. Penelitian ini meneliti penggunaan *Baamboozle* dalam pendidikan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Skor rata-rata siswa meningkat secara signifikan dari 72,8 menjadi 93,2, menurut temuan penelitian tersebut. Tidak hanya itu, pemahaman dan antusiasme siswa untuk belajar juga meningkat. Penggunaan media ini juga memotivasi pendidik untuk lebih imajinatif saat menyajikan konten, yang mengarah pada

lingkungan belajar yang lebih menarik dan menghibur.

Berbagai pengalaman sebelumnya menunjukkan bahwa memasukkan *Baamboozle* ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kinerja akademis siswa secara signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* di kelas matematika dan bahasa meningkatkan kinerja siswa secara keseluruhan, membuat kelas lebih menarik, dan mendorong kecintaan belajar. Lebih jauh lagi, platform ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar.

Berbagai pengalaman sebelumnya menunjukkan bahwa *Baamboozle* dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme dan kinerja siswa di kelas. Penggunaan *Baamboozle* di kelas seperti Pendidikan Pancasila tidak hanya membuat siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan kompetitif secara keseluruhan. Tidak hanya itu, platform ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi matematika mereka sekaligus meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar mereka.

Mengingat hal ini, tahun ajaran 2024/2025 di kelas VB SDN 060827 Medan kemungkinan akan melihat penggunaan materi pembelajaran *Baamboozle* yang baru sebagai sarana untuk memotivasi tugas mata kuliah Pendidikan Pancasila. Menurut para pendukung metode *Baamboozle*, yang menghibur dan partisipatif, metode ini dapat membantu anak-anak mengingat lebih banyak informasi, mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan hasil yang lebih baik di kelas. Artikel ini juga membahas beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan kuis pendidikan untuk menilai kemajuan siswa di sekolah dasar, dengan fokus pada kurikulum Pendidikan Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi baru kepada para pendidik, peneliti, dan praktisi tentang karakteristik anak sekolah dasar dan cara memanfaatkan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yang menarik, efektif, dan dapat diterima.

Dengan mengintegrasikan *Baamboozle* ke dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SDN 060827 Medan pada tahun ajaran 2024/2025, diharapkan suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan memiliki prinsip-prinsip Pancasila yang tertanam lebih dalam dan mendalam melalui teknik yang menarik ini. Perkembangan kognitif, emosional, dan karakter siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan metodologi kuantitatif, penelitian ini menerapkan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Empat langkah yang membentuk satu siklus adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan strategi ini, ingin meningkatkan teknik pembelajaran langsung di kelas dan menginspirasi siswa untuk belajar melalui tindakan nyata.

Peneliti memilih untuk menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran dengan menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui penggunaan PTK, peneliti dapat memberikan perlakuan di kelas dan memantau hasilnya secara sistematis. Hal ini memungkinkan penilaian yang lebih menyeluruh terhadap proses pembelajaran berkelanjutan dan pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana perubahan tersebut memengaruhi motivasi belajar siswa (Anugrah, 2019; Arifin, 2018; Ginting et al., 2024; Saputra, 2021; Susilo et al., 2022; Tanjung et al., 2024; Widiaworo, 2018).

Pada tahap perencanaan, peneliti di bidang Pendidikan Pancasila memasukkan Baamboozle, sebuah alat penilaian interaktif, ke dalam desain skenario pembelajaran mereka selama tahap perencanaan. Para peneliti merancang pelajaran mereka dengan memutuskan apa yang akan dipelajari siswa, konten apa yang akan dibahas, bagaimana menggunakan Baamboozle, dan bagaimana data akan dikumpulkan. Dengan tujuan untuk membuat siswa tetap terlibat dan termotivasi, konten yang dipilih disesuaikan dengan program independen kelas VB Pendidikan Pancasila yang sesuai, dan kuisnya menyenangkan sekaligus sulit.

Pada tahap tindakan, peneliti yang juga bertugas sebagai guru, menerapkan skenario yang sudah disiapkan. Penggunaan Baamboozle di kelas memungkinkan keterlibatan siswa di beberapa tingkatan, dari pekerjaan individu hingga proyek kolaboratif. Untuk memastikan bahwa siswa mengingat lebih banyak informasi dan lebih terlibat dengan materi, setiap kuis disusun untuk membahas aspek Pendidikan Pancasila yang berbeda yang saat ini sedang dibahas di kelas.

Selama tahap pengamatan, pada tahap proses pembelajaran ini, peneliti melacak reaksi kuantitatif dan kualitatif siswa terhadap Baamboozle. Guru dapat mengetahui seberapa terlibat, bersemangat, dan reseptifnya siswa mereka dengan mengawasi mereka saat mereka belajar. Setelah siswa menggunakan aplikasi Baamboozle, peneliti membandingkan skor pra dan pasca tes mereka pada ujian pilihan ganda dan isian. Untuk menilai lebih jauh pemahaman siswa terhadap konten Pendidikan Pancasila dan membandingkan jawaban mereka sebelum dan

sesudah menggunakan aplikasi Baamboozle, peneliti juga memberikan kuesioner.

Setelah setiap siklus pembelajaran selesai, langkah refleksi dijalankan. Untuk mengetahui apakah Baamboozle membantu memotivasi siswa untuk belajar, peneliti melihat data yang mereka peroleh selama tahap observasi. Untuk menginformasikan siklus berikutnya tentang peningkatan atau perubahan pada situasi pembelajaran, peneliti akan melakukan studi ini. Untuk memastikan penyesuaian benar-benar membantu tujuan studi, langkah refleksi ini sangat penting.

Catatan lapangan dan lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam penyelidikan ini. Tingkat keterlibatan siswa saat belajar dengan Baamboozle dapat dilacak menggunakan lembar observasi. Pada saat yang sama, catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan aspek penting dari proses pengajaran, seperti tantangan dan pencapaian.

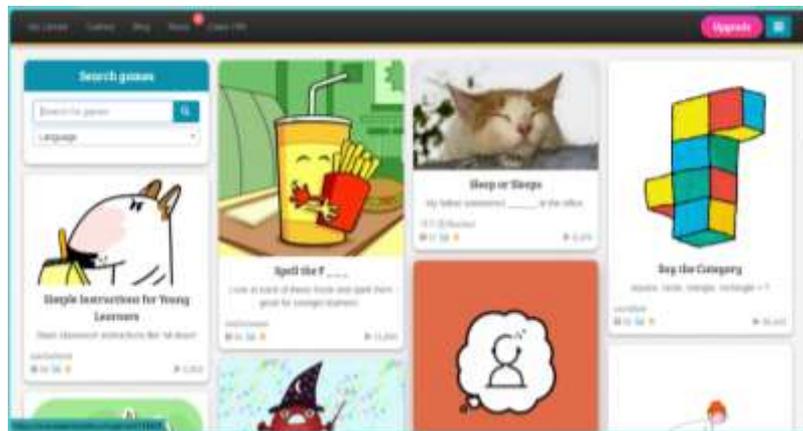
Metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk memeriksa data yang dikumpulkan. Peneliti menggunakan teknik naratif untuk mengevaluasi data kualitatif dan mencari tren dalam cara siswa merespons dan bagaimana motivasi mereka berubah. Baamboozle terbukti meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa saat data kuantitatif dari survei dievaluasi menggunakan statistik dasar. Analisis ini akan memberikan dasar untuk menghasilkan penilaian tentang kemanjuran prosedur studi.

Para guru dapat mengantisipasi manfaat praktis dari penelitian ini dalam hal keinginan siswa untuk belajar, khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK untuk menilai kemanjuran Baamboozle dan untuk membuka jalan bagi pengajaran dan pembelajaran yang lebih baik di kelas. Lebih jauh, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pencerahan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan di kelas, khususnya dalam hal membina lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

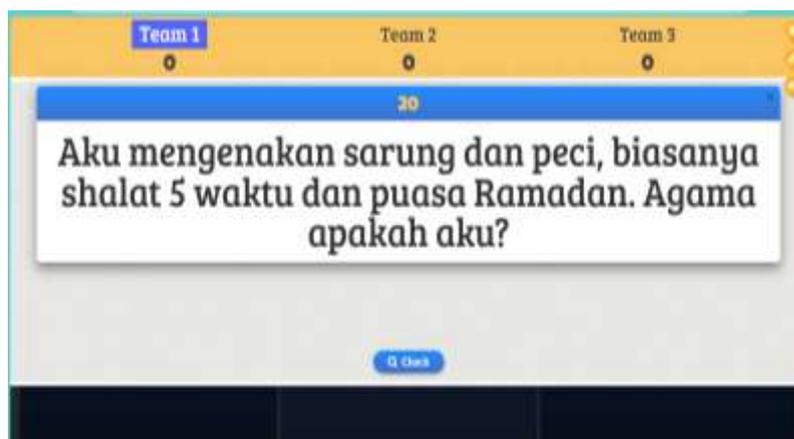
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kuis Edukatif *Baamboozle*



Gambar 1. Halaman Depan Kuis Baamboozle



Gambar 2. Contoh Pertanyaan Kuis Baamboozle



Gambar 3. Tampilan Saat Menjawab Pertanyaan Kuis Baamboozle



Gambar 4. Tampilan Skor Akhir Kuis Baamboozle

Baamboozle adalah platform pembelajaran daring yang berupaya untuk memberi energi dan melibatkan siswa. Idennya adalah untuk melibatkan siswa, bukan hanya mendengarkan, dengan memberi mereka ujian dalam bentuk permainan. Jika pendidik ingin mengukur pemahaman siswa dan membangkitkan minat mereka untuk belajar melalui gamifikasi, mereka dapat mencoba Baamboozle.

Satu hal hebat tentang Baamboozle adalah betapa mudahnya mempelajari dan menggunakannya. Mudah bagi pendidik untuk membuat ujian mereka sendiri. Hanya butuh beberapa menit untuk membuat kuis dengan menambahkan pertanyaan dan memilih jawaban mereka. Lebih jauh, Baamboozle menyediakan kumpulan kuis tambahan yang dibuat oleh pengguna, yang dapat segera digunakan untuk memenuhi tuntutan kelas. Tanpa mengorbankan prinsip-prinsip inti pendidikan, Baamboozle memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Salah satu dari banyak platform pendidikan yang merevitalisasi kelas adalah Baamboozle. Fakta bahwa kuis dapat diberikan dalam berbagai format, yang memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri atau dalam kelompok kecil, menambah elemen yang menarik bagi pendidik. Siswa didorong untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan menemukan solusi saat bermain dalam kelompok. Hasilnya, alih-alih duduk diam dan mendengarkan ceramah instruktur, kelas menjadi lingkungan belajar aktif tempat siswa berpartisipasi secara aktif.

Persaingan yang bersahabat antar siswa merupakan salah satu aspek favorit mereka. Saat mereka menjawab pertanyaan dengan benar, poin akan langsung muncul di layar. Karena tujuan mereka adalah mendapatkan skor terbaik, hal ini memotivasi mereka untuk terus bermain. Anehnya, antusiasme mereka berasal dari kenyataan bahwa lingkungannya menghibur dan

menggembirakan, mirip seperti bermain gim, tetapi dengan manfaat tambahan berupa pembelajaran.

Nilai plus dari Baamboozle yang lainnya adalah aplikasi ini dapat diakses dari mana saja. Selama jam sekolah, siswa tidak perlu menunggu. Mereka dapat mengakses kuis di rumah mereka sendiri dan mempelajari kembali informasi dengan cara yang menarik. Kuis daring merupakan pilihan lain bagi guru yang ingin mengurangi jumlah kertas yang digunakan siswa untuk mengerjakan tugas.

Selain itu, komunitas pengguna Baamboozle sangat aktif. Banyak pendidik dari seluruh dunia yang sering menyebarkan kuis mereka. Jadi, pustaka kuis saat ini merupakan sumber yang bagus bagi para pendidik yang kekurangan ide atau yang membutuhkan referensi dengan cepat. Tuntutan mereka dapat menentukan apakah ujian tersebut akan langsung digunakan atau diubah. Waktu dapat dihemat dan ini sangat berguna. Secara umum, Baamboozle telah berhasil menghadirkan energi yang lebih besar pada pengalaman belajar. Platform ini mencontohkan bagaimana teknologi dapat meringankan beban belajar sambil tetap membuatnya relevan dengan desainnya yang ramah, fitur interaktif, dan suasana yang hidup. Selama seseorang tahu apa yang ingin dicapai, belajar dapat menjadi hal yang ringan dan menyenangkan, seperti yang ditunjukkan oleh Baamboozle.

Motivasi Siswa Sebelum Siklus Pertama

Tabel 1. Skor Motivasi Siswa Sebelum Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Skor Motivasi
1	Siswa 1	62
2	Siswa 2	63
3	Siswa 3	56
4	Siswa 4	73
5	Siswa 5	79
6	Siswa 6	66
7	Siswa 7	51
8	Siswa 8	80
9	Siswa 9	78
10	Siswa 10	50
11	Siswa 11	52
12	Siswa 12	60
13	Siswa 13	62
14	Siswa 14	64

15	Siswa 15	72
	Rata-rata	64,53
	Nilai Tertinggi	80
	Nilai Terendah	50

Pertama, tingkat motivasi belajar siswa kelas VB Pendidikan Pancasila di SDN 060827 Medan diukur sebelum siklus pertama penelitian dimulai. Pendidikan Pancasila. Pengukuran dilakukan terhadap 15 siswa sebagai subjek penelitian, dan hasilnya disajikan dalam bentuk skor motivasi.

Jelas dari hasil bahwa siswa nomor 8 memiliki skor motivasi rata-rata tertinggi, yaitu 80. Gambar 1 menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki tingkat kegembiraan belajar yang tinggi sebelum intervensi. Siswa nomor 8 tidak hanya menunjukkan tingkat keinginan belajar yang cukup tinggi, tetapi banyak siswa lain juga menunjukkan hal yang sama: siswa nomor 5 (79), 9 (78), 4 (73), dan 15 (72). Sekitar sepertiga dari siswa termasuk dalam kelompok motivasi tinggi, dan kelima individu ini mewakili kelompok tersebut.

Namun, sebagian besar siswa masih menunjukkan tingkat motivasi di bawah rata-rata. Di antara siswa, siswa nomor 10 memiliki skor terendah yaitu 50, diikuti oleh siswa nomor 7 dengan skor 51, siswa nomor 11 dengan skor 52, dan siswa nomor 3 dengan skor 56. Menurut hasil ini, beberapa siswa tidak memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari Pendidikan Pancasila, yang terwujud sebagai kurangnya antusiasme, kepercayaan diri, atau minat terhadap mata pelajaran secara keseluruhan.

Secara umum, siswa dianggap memiliki motivasi sedang, karena skor rata-rata mereka adalah 64,53. Jadi, meskipun sebagian besar anak menunjukkan rasa ingin tahu dan kesiapan belajar, mereka masih jauh dari yang terbaik. Di antara mereka, mayoritas memiliki skor berkisar antara 60 hingga 66, seperti siswa nomor 1 (62), siswa nomor 2 (63), siswa nomor 6 (66), siswa nomor 12 (60), dan siswa nomor 13 (62). Dengan skor pada level ini, jelas bahwa melibatkan siswa secara lebih aktif dan menggunakan taktik pembelajaran yang lebih menarik akan semakin meningkatkan motivasi mereka.

Tampaknya ada kesenjangan yang cukup besar antara proporsi siswa yang sangat termotivasi dan mereka yang memiliki tingkat motivasi rendah, seperti yang ditunjukkan dalam pola skor ujian. Jelas bahwa pendekatan baru untuk mengajar dan belajar diperlukan karena, meskipun sejumlah kecil siswa telah menunjukkan dorongan yang luar biasa, sebagian besar berada di tengah-tengah. Akibatnya, jelas bahwa pendekatan tradisional untuk membangkitkan

minat anak-anak dalam belajar telah gagal.

Mengingat konteks ini, solusi alternatif untuk masalah ini adalah menggunakan media pembelajaran Baamboozle. Ide Baamboozle adalah memanfaatkan gamifikasi dan kuis interaktif untuk mendorong anak-anak bekerja sama, bersikap kompetitif, dan memicu rasa ingin tahu mereka. Harus ada peningkatan tingkat motivasi setelah siklus pertama, khususnya di antara siswa yang sebelumnya dinilai memiliki motivasi yang buruk.

Data awal ini tidak hanya memberikan dasar untuk menilai kemanjuran Baamboozle, tetapi juga memberi pendidik pandangan sekilas tentang potensi pendekatan yang lebih disesuaikan dan fleksibel. Siswa yang kurang memiliki keinginan akan dipilih, sementara mereka yang memiliki dorongan kuat dapat didorong untuk menginspirasi orang lain di sekitar mereka. Dengan strategi yang tepat, diharapkan bahwa dorongan semua siswa untuk belajar akan mengalami transformasi substansial dalam siklus berikutnya.

Hasil Siklus Pertama

Perencanaan Tindakan dalam Siklus Pertama

Tujuan utama dari siklus pertama ini adalah menggunakan kuis interaktif Baamboozle sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V untuk topik Pendidikan Pancasila. Pemilihan topik untuk diskusi merupakan tahap pertama; di sini, kami menetapkan "Keberagaman Agama di Indonesia" sebagai mata pelajaran kami. Ada tujuan dalam memilih konten ini untuk siswa sekolah dasar; sangat penting bagi mereka untuk mulai memahami gagasan bahwa Indonesia adalah rumah bagi banyak agama yang berbeda dan bahwa mereka harus menghormati dan menghargai masing-masing agama.

Meskipun ini adalah masalah yang serius dan dapat diterapkan, cara penyajiannya mungkin terlalu serius dan membosankan, yang dapat membuat siswa tidak tertarik atau bosan. Nah, Baamboozle seharusnya menjadi jawaban untuk masalah ini; dengan mengadopsi format kuis yang disamarkan sebagai permainan, lingkungan belajar menjadi lebih menarik, menghibur, dan, tentu saja, lebih mungkin untuk membangkitkan minat siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang banyaknya agama yang dipraktikkan di Indonesia melalui metode ini, tetapi mereka juga mengembangkan keterampilan dalam toleransi dan rasa hormat terhadap keberagaman, sambil bersenang-senang di kelas. Dipercayai bahwa motivasi siswa yang awalnya rendah akan mulai meningkat sebagai hasil dari siklus ini, karena mereka akan mulai melihat belajar sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan daripada suatu tugas.

Pengenalan Kuis Baamboozle

Instruktur guru memberikan pengenalan platform Baamboozle kepada para siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Menurut instruktur, Baamboozle adalah media pembelajaran berbasis kuis yang dapat diakses melalui perangkat digital termasuk telepon pintar, tablet, dan laptop. Dalam pelajaran pertama ini, instruktur menunjukkan langkah-langkah untuk mengikuti kuis Baamboozle, termasuk memilih pertanyaan, menjawabnya, dan melihat skor seseorang secara langsung. Lebih jauh, instruktur menekankan bahwa tujuan kuis ini bukan hanya untuk menentukan siapa yang paling cerdas, tetapi juga untuk menghidupkan dan mencerahkan suasana kelas. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan ceramah dengan meminta mereka mengambil bagian dalam kegiatan yang menarik dan informatif selain mendengarkan dan mencatat.

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Instruktur guru memberikan ikhtisar singkat tentang konten hari itu sebelum kelas dimulai. Langkah selanjutnya adalah membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari lima anak. Selanjutnya, mereka diberi kuis Baamboozle untuk diselesaikan, yang mencakup pertanyaan mulai dari yang sederhana hingga yang sangat sulit. Ini memberi setiap kelompok kesempatan untuk berbicara dan berkolaborasi. Siswa lebih terlibat dan antusias karena mereka saling mendukung dan berusaha menjawab dengan benar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis.

Penggunaan Baamboozle Dalam Kelas

Siswa bekerja dalam kelompok dan diberi waktu yang sama untuk menyelesaikan tes. Mereka akan belajar dengan berkolaborasi dalam kuis ini, karena mereka harus berdebat dan menyetujui setiap jawaban sebelum menyerahkannya. Jika ada kelompok yang mengalami kesulitan atau tidak yakin tentang cara menjawab, instruktur akan berkeliling dan membantu mereka. Karena siswa terlibat dan belajar dari satu sama lain, lingkungan kelas juga menjadi semarak.

Mekanisme Penilaian dan Umpan Balik

Di akhir sesi, kelompok dengan poin terbanyak akan ditentukan dengan menghitung semua jawaban yang benar. Instruktur memberikan komentar langsung tentang kinerja setiap pemain saat mereka menjawab pertanyaan dalam permainan. Instruktur guru segera mengklarifikasi

konsep yang tidak jelas untuk memastikan bahwa siswa memahaminya sepenuhnya. Tujuannya bukan sekadar bermain, tapi agar siswa juga belajar dengan menyenangkan dan memahami materi secara lebih mendalam.

Pengamatan Interaksi dan Partisipasi Siswa

Instruktur guru mencatat siapa yang paling banyak berbicara, siapa yang membantu, dan bagaimana mereka mencapai konsensus selama sesi. Dinamika kerja kelompok dan sejauh mana antusiasme siswa untuk belajar meningkat setelah mereka menggunakan Baamboozle dapat dipahami dengan lebih baik melalui wawasan ini.

Evaluasi Hasil Sementara

Setelah kuis selesai, instruktur mendorong kelas untuk berbagi pikiran dan perasaan mereka tentang Baamboozle. Siswa diminta untuk memberikan pendapat mereka tentang apakah kuis tersebut memicu minat yang lebih besar dalam belajar dan apakah itu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konten. Instruktur menggunakan umpan balik siswa untuk menentukan apakah Baamboozle berdampak positif pada motivasi dan pemahaman mereka di kelas.

Kesimpulan Sementara dan Rencana Lanjutan

Instruktur guru menentukan bahwa penggunaan Baamboozle pada siklus pertama efektif dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar berdasarkan temuan penilaian dan observasi. Durasi kuis mungkin lebih panjang, dan mungkin ada lebih banyak variasi dalam kategori pertanyaan agar siswa tidak mudah bosan. Meskipun demikian, masih ada ruang untuk perbaikan. Saat merencanakan tahap selanjutnya, hasil ini akan diperhitungkan, asalkan proses pembelajaran berlanjut ke siklus kedua.

Motivasi Siswa Sesudah Siklus Pertama

Tabel 2. Skor Motivasi Siswa Sesudah Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Skor Motivasi
1	Siswa 1	74
2	Siswa 2	85
3	Siswa 3	75
4	Siswa 4	85
5	Siswa 5	76
6	Siswa 6	82
7	Siswa 7	83

8	Siswa 8	88
9	Siswa 9	77
10	Siswa 10	70
11	Siswa 11	69
12	Siswa 12	80
13	Siswa 13	83
14	Siswa 14	83
15	Siswa 15	84
Rata-rata		79,6
Nilai Tertinggi		88
Nilai Terendah		66

Ada penurunan yang signifikan dalam antusiasme siswa untuk belajar sebelum setiap siklus. Kisaran skor yang mungkin untuk motivasi berkisar antara 50 hingga 80, dengan rata-rata 64,53. Beberapa siswa menunjukkan motivasi yang sangat rendah, seperti Siswa 10 dengan skor 50, Siswa 7 dengan skor 51, dan Siswa 11 dengan skor 52. Metode pengajaran sebelumnya jelas gagal untuk membangkitkan minat mereka dalam belajar, seperti yang ditunjukkan oleh hal ini.

Namun, ketika kuis interaktif Baamboozle diperkenalkan pada siklus pertama, banyak hal mulai berubah. Pembelajaran mungkin lebih menyenangkan dan tidak terlalu menegangkan dengan pendekatan ini, yang memadukan mekanisme permainan dengan pengajaran kelas tradisional. Apa hasilnya? Dengan lonjakan yang signifikan, skor motivasi siswa rata-rata mencapai 79,6. Kisaran skor yang mungkin meluas dari 69 menjadi 88. Jumlah siswa yang diklasifikasikan memiliki motivasi yang sangat rendah kemudian tidak ada lagi. Angka-angka tersebut tidak hanya menunjukkan perubahan ini, tetapi tingkat energi siswa di kelas juga jauh lebih tinggi. Misalnya, skor motivasi Siswa 1 meningkat dari 62 menjadi 74. Sebelum siklus pertama, Siswa 10 memiliki skor terendah, tetapi mereka mampu menaikkannya menjadi 70. Peningkatan tetap dipertahankan bahkan di antara siswa yang sangat termotivasi. Pikirkan tentang Siswa 8, yang meningkat dari 80 menjadi 88. Ini menunjukkan bahwa setiap orang di kelas, dari yang paling bersemangat hingga yang paling tidak bersemangat, merasa pendekatan yang menyenangkan itu memuaskan.

Hampir semua anak sekarang mencapai skor di kisaran 70-an dan 80-an. Jadi, tampaknya sebagian besar anak mulai lebih termotivasi untuk belajar. Sebelumnya, distribusi skor mereka di bawah 65. Suasana tampaknya membaik sekarang karena semua orang ikut serta. Salah satu alasan utama peningkatan ini mungkin karena Baamboozle memiliki fitur gamifikasi dan

interaktif. Karena pendekatan kelas yang santai, siswa lebih terlibat, termotivasi, dan gembira sepanjang hari. Yang lebih memotivasi adalah kenyataan bahwa ujian tersebut menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat. Mereka tidak hanya menginginkan nilai bagus, tetapi juga ingin bersenang-senang saat belajar dan menjadi aset bagi tim. Perhatikan Siswa 14, yang nilainya meningkat dari 64 menjadi 83 setelah menyelesaikan kuis. Dampak pada aspek emosional dan sosial siswa, yang memainkan peran penting dalam memotivasi mereka, mungkin signifikan ketika mempertimbangkan cara mengubah lingkungan belajar.

Secara keseluruhan, Baamboozle telah sangat sukses dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar. Secara mental, emosional, dan sosial juga. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif seperti Baamboozle dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, bahkan dalam disiplin ilmu Pendidikan Pancasila yang kurang menarik. Hasil pembelajaran yang lebih baik dimungkinkan ketika siswa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar melalui metode yang menarik.

Sebagai kesimpulan, hasil menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle di kelas telah secara signifikan meningkatkan dorongan intrinsik siswa untuk belajar. Motivasi siswa diharapkan tetap tinggi pada siklus berikutnya, yang pada akhirnya akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi mereka dalam jangka panjang. Peningkatan hasil pendidikan sangat bergantung pada keterlibatan siswa, dan strategi ini berpotensi menjadi alat yang ampuh dalam upaya tersebut.

Pembahasan

Siklus pertama penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap antusiasme siswa kelas V dalam mempelajari Pendidikan Pancasila di SDN 060827 Medan. Berdasarkan statistik awal, skor motivasi siswa rata-rata sebelum tindakan adalah 64,53. Rentang skor tersebut menggambarkan berbagai tingkat motivasi siswa, dari rendah hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cukup termotivasi, tetapi mereka masih perlu berupaya lebih keras untuk membuat pembelajaran lebih efektif.

Setelah penerapan perubahan menggunakan *Baamboozle*, platform kuis interaktif berbasis gamifikasi, skor motivasi rata-rata meningkat menjadi 79,6. Hampir semua siswa, bahkan mereka yang awalnya kurang bersemangat belajar, menunjukkan peningkatan dalam dorongan belajar mereka sebagai hasil dari peningkatan ini. Ada peningkatan yang nyata dalam tingkat keterlibatan, energi, dan partisipasi yang ditunjukkan oleh siswa saat mereka belajar. Dengan bantuan fitur gamifikasi seperti permainan dan kompetisi yang bersahabat, *Baamboozle* berhasil

membuat belajar menjadi pengalaman yang lebih menarik dan merangsang bagi siswa, mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.

Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Baamboozle*, keinginan siswa untuk belajar berubah drastis, menurut temuan siklus pertama. Sebelumnya, sebagian besar tingkat motivasi siswa sedang hingga rendah, seperti yang ditunjukkan oleh skor rata-rata rendah sebesar 64,53. Bahkan, beberapa siswa memiliki skor motivasi 50–52, yang menunjukkan bahwa mereka sama sekali tidak termotivasi untuk belajar. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan sebelumnya tidak cukup untuk melibatkan siswa, terutama dengan mata pelajaran yang "berat" atau membosankan seperti Pendidikan Pancasila.

Namun, suasana kelas berubah setelah instruktur guru mulai menggunakan *Baamboozle*. Mencatat dan mendengarkan ceramah menjadi sesuatu dari masa lalu; sekarang, pembelajaran bersifat dinamis, partisipatif, dan menghibur. Siswa lebih terlibat, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti kelas ketika kuis disajikan dalam bentuk permainan. Hal ini ditunjukkan dengan skor motivasi siswa rata-rata yang jauh lebih tinggi (sekarang mencapai 79,6).

Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah siklus pertama bisa dilihat pada tabel berikut:

Keterangan	Sebelum Siklus I	Sesudah Siklus I
Rata-rata Skor Motivasi	64,53	79,6
Skor Tertinggi	80	88
Skor Terendah	50	66

Skor terendah meningkat tajam, tetapi skor rata-rata juga meningkat. Misalnya, setelah terlibat dalam pembelajaran dengan *Baamboozle*, skor motivasi Siswa 10 melonjak dari 50 menjadi 70. Ini menunjukkan bahwa bahkan siswa yang paling tidak terlibat pun dapat terinspirasi untuk belajar dengan pendekatan yang tepat.

Sementara itu, ada peningkatan jumlah siswa yang sebelumnya terinspirasi. Siswa 8, yang skornya 80 pada awalnya, meningkat lebih jauh lagi menjadi 88. Ini menunjukkan bahwa semua siswa, terlepas dari tingkat motivasinya, dapat dicapai melalui penggunaan metode yang menarik seperti kuis interaktif.

Hubungan sosial siswa yang berubah di kelas merupakan aspek penting lainnya yang perlu dipertimbangkan. Siswa mengembangkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan saling mendukung saat mereka bermain kuis kelompok. Secara tidak langsung, pengaturan ini

meningkatkan harga diri siswa dan membantu mereka merasa bahwa pikiran mereka penting.

Instruktur guru juga melihat bahwa siswa lebih terlibat, lebih percaya diri dalam mengungkapkan tanggapan mereka, dan tampak menikmati diri mereka sendiri saat mereka belajar. Siswa secara umum senang dengan komentar yang mereka terima; mereka merasa pelajaran tersebut menarik dan ingin berpartisipasi dalam sesi semacam itu di masa mendatang.

Jika mempertimbangkan semua hal, Baamboozle berhasil mengubah perspektif siswa tentang pendidikan. Hal itu berubah dari sesuatu yang saya benci menjadi sesuatu yang sangat ingin saya lakukan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap pembelajaran dan rasa petualangan dalam mata pelajaran tersebut. Kelas dapat dibuat lebih sehat dan lebih kondusif untuk belajar jika hal ini dilakukan terlebih dahulu.

Bahkan jika kegiatan siklus sebelumnya (siklus pertama) menghasilkan hasil yang sangat baik, penilaian tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siklus berikutnya. Untuk membuat siswa tetap terlibat dan terlibat selama kegiatan pembelajaran, penting untuk memikirkan faktor-faktor seperti lamanya kuis dan keragaman jenis pertanyaan.

Secara umum, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* berfungsi dengan baik untuk membuat siswa bersemangat dalam belajar. Terutama dalam bidang Pendidikan Pancasila yang secara tradisional tidak menarik, pendekatan ini menawarkan cara belajar yang segar dan menghibur. Oleh karena itu, *Baamboozle* layak dikembangkan lebih lanjut sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di masa mendatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari metode pembelajaran media Baamboozle menunjukkan bahwa siswa jauh lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka bersenang-senang saat melakukannya. Awalnya, tampak seolah-olah banyak siswa kurang tertarik, atau bahkan memusuhi, kelas Pendidikan Pancasila. Namun, minat mereka untuk belajar meningkat setelah mereka mencoba gaya kuis interaktif yang lebih menarik dan langsung.

Namun, yang lebih penting daripada sekadar meningkatkan skor motivasi adalah kenyataan bahwa siswa melaporkan jenis lingkungan belajar baru yang ramah, menyenangkan, dan melibatkan mereka secara aktif. Siswa yang sebelumnya ragu-ragu untuk berbicara memiliki keberanian untuk melakukannya, sementara mereka yang sudah bersemangat belajar menemukan lebih banyak inspirasi untuk melakukannya. Mengingat temuan yang menjanjikan

ini, ada sejumlah faktor yang perlu dipikirkan untuk melangkah maju; salah satunya adalah penggunaan teknik seperti Baamboozle secara terus-menerus, terutama untuk materi yang berpotensi membosankan. Salah satu cara untuk membuat siswa tertarik adalah dengan memanfaatkan permainan dan kuis. Agar siswa tetap terlibat dan tidak mudah bosan, penting untuk menyertakan berbagai pertanyaan pada kuis. Perlu untuk mengubah durasi ujian sehingga murid tidak terburu-buru atau bosan. Dorong anak untuk membantu teman sebayanya. Hal ini berpotensi untuk menumbuhkan suasana saling mendukung di kelas, mendorong siswa untuk bekerja sama dan mendorong lebih banyak partisipasi (misalnya, dengan membuat pertanyaan kuis mereka sendiri) di antara mereka sendiri. Mereka tidak hanya akan mengingat informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan imajinatif mereka.

REFERENCES

- Anugrah, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas:(Langkah-Langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit LeutikaPrio.
- Arifin, M. B. U. B. (2018). *Buku ajar metodologi penelitian pendidikan*. Umsida Press, 1–143.
- Dewi, T. A., & Nugraheni, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sd Negeri Sampangan 02. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(1), 8–12.
- Ginting, R. F., Ramadhani, S., & Juniarti, I. (2024). Menyiasati Tantangan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(8), 10–20.
- Gurning, B. F. (2024). Implementasi Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 6, 245–249.
- Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz: Alternatif dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79.
- Pratiwi, D. C., Saulina, H., Yusuf, M. E., Sabilila, O. P. A., & Dewi, Y. L. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Pada Pendekatan Tarl untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Polehan 1 Kota Malang. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 3(8), 4.
- Saputra, N. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*.

PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Thoriq, A. H. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Sumber Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IAIN Ponorogo*.

Verina, H. T., Mustikarani, N., Maghfiroh, S. M. N., Segara, N. B., & Wuliono, W. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT Bantuan Media Bamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3466–3476.

Widiasworo, E. (2018). *Mahir penelitian pendidikan modern metode praktis penelitian guru, dosen dan mahasiswa keguruan*. Araska Publisher