

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SDN 066666 MEDAN DENAI

Enda Jerina Br Tarigan¹, Rofiqoh Hasan Harahap², Alfitriana Purba³, Des Alvani Lovenia Harefa⁴

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

endatarigan74@gmail.com¹, rofiqohhasan@umnaw.ac.id², alfitriana2106@gmail.com³,
desniharefa31@gmail.com⁴

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran. Pada kenyataannya, banyak peserta didik yang masih menunjukkan rendahnya motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang sering dianggap sulit dan kurang menarik. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang potensial digunakan adalah Baamboozle, sebuah platform permainan edukatif berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 066666 Medan Denai. Subjek penelitian berjumlah 16 peserta didik. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang divalidasi oleh ahli. Data dianalisis menggunakan uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Nilai rata-rata motivasi belajar sebelum perlakuan adalah 65,75, kemudian meningkat menjadi 82,50 setelah penerapan media. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle mampu menumbuhkan minat, antusiasme, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Temuan ini mengimplikasikan bahwa Baamboozle efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Baamboozle, Motivasi Belajar, IPAS, Media Pembelajaran, Peserta Didik SD.

ABSTRACT

Learning motivation is one of the crucial aspects that determines students' success in achieving targeted competencies in the learning process. In reality, many students still demonstrate low motivation, particularly in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS),

which is often perceived as difficult and less engaging. This condition calls for innovative learning media that can create an interactive and enjoyable learning atmosphere. One potential medium is Baamboozle, a digital game-based educational platform designed to enhance students' active engagement. This study aims to examine the implementation of Baamboozle in improving students' learning motivation in IPAS subject among fifth-grade students at SDN 066666 Medan Denai. The research involved 16 students as subjects. The instrument used was a learning motivation questionnaire validated by experts. Data were analyzed using mean difference tests to identify the improvement in learning motivation after the treatment. The results showed that the implementation of Baamboozle had a positive and significant effect on students' learning motivation. The average score of learning motivation before the treatment was 65.75, which increased to 82.50 after the implementation. This improvement indicates that the use of Baamboozle successfully fostered students' interest, enthusiasm, and participation in IPAS learning. These findings imply that Baamboozle is effective as an innovative learning medium alternative to support the creation of an active, collaborative, and enjoyable learning process for elementary school students.

Keywords: *Baamboozle, Learning Motivation, IPAS, Learning Media, Elementary School Students.*

A. PENDAHULUAN

Penerapan media pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan mendesak dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, interaktif, serta menyenangkan, terutama di era digital yang penuh dengan tantangan dan peluang (Gultom, 2019). Proses pembelajaran yang hanya bertumpu pada metode konvensional, seperti ceramah atau pemberian tugas rutin, cenderung membuat siswa pasif dan kurang antusias. Hal ini berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar, padahal motivasi merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam meraih kompetensi pembelajaran. Kondisi ini khususnya terlihat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, yang menuntut siswa untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaitkan pengetahuan dengan fenomena kehidupan sehari-hari.

Motivasi belajar menurut Sardiman (2018) adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi dapat bersumber dari dalam diri siswa (intrinsik), misalnya rasa ingin tahu dan minat terhadap pelajaran, maupun dari luar (ekstrinsik), seperti penghargaan dan dorongan guru (Uno, 2016). Di sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget,

2019), sehingga pembelajaran yang bermakna harus didukung dengan aktivitas yang nyata, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang dapat merangsang rasa ingin tahu, keterlibatan, serta antusiasme siswa.

Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan **media pembelajaran berbasis gamifikasi**. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pembelajaran (Deterding et al., 2011). Melalui gamifikasi, pembelajaran dapat dikemas lebih menarik karena mengandung tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hamari et al. (2019) menegaskan bahwa gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong motivasi intrinsik, dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan Su & Cheng (2015) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat memberikan umpan balik instan sehingga siswa dapat segera mengetahui capaian maupun kesalahan yang dilakukan.

Dalam konteks pembelajaran, salah satu media gamifikasi yang banyak digunakan adalah **Baamboozle**. Baamboozle merupakan platform kuis interaktif berbasis digital yang dapat digunakan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk permainan kelompok. Media ini tidak memerlukan aplikasi khusus, cukup dengan akses internet melalui gawai atau laptop. Keunggulan Baamboozle terletak pada desainnya yang sederhana, akses mudah, serta fitur permainan yang mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat antar siswa (Saodah, 2019). Setiap tim berusaha menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan poin, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, menantang, dan menyenangkan.

Baamboozle juga termasuk dalam kategori **media audiovisual interaktif** yang mampu menggabungkan teks, gambar, warna, dan suara. Syarifah et al. (2020) menyatakan bahwa media audiovisual mampu memperjelas penyajian pesan, mengurangi verbalisme, serta memperluas cakrawala pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, konsep-konsep yang abstrak dapat dipahami secara lebih konkret. Chitam (2020) menambahkan bahwa media audiovisual mendukung pemahaman komprehensif serta meningkatkan daya ingat siswa. Hal ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS, di mana siswa sering berhadapan dengan materi abstrak seperti siklus alam, sistem ekosistem, atau fenomena sosial.

Hasil penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Winaningsih et al. (2022) menemukan bahwa penerapan Baamboozle dapat meningkatkan antusiasme, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam

pembelajaran. Penelitian oleh Syarifah et al. (2020) menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Baamboozle bukan hanya sekadar media hiburan, melainkan strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai penggunaan Baamboozle lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran bahasa Inggris atau matematika. Sementara penerapan media ini pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, pembelajaran IPAS menuntut keterpaduan konsep alam dan sosial yang menekankan pemahaman lintas disiplin. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ini, khususnya di kelas V SDN 066666 Medan Denai, menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital berbasis gamifikasi.

Penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai penerapan media pembelajaran **Baamboozle** dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 066666 Medan Denai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, membantu sekolah mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital, serta memperkuat literatur tentang penggunaan gamifikasi dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Baamboozle di kelas V SDN 066666 Medan Denai. PTK dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 066666 Medan Denai yang berjumlah 16 orang pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, terutama saat mengikuti pembelajaran IPAS. Dengan melibatkan seluruh siswa, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar.

Proses penelitian dilaksanakan melalui beberapa siklus tindakan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi

(*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru bersama-sama menyusun rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan media Baamboozle. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengajar menggunakan media tersebut pada materi IPAS yang telah ditentukan. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mencatat aktivitas siswa, tingkat keterlibatan, serta antusiasme mereka. Setelah itu, hasil pengamatan dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui keberhasilan tindakan sekaligus merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu angket motivasi belajar siswa, lembar observasi aktivitas belajar, wawancara singkat dengan guru, dan dokumentasi berupa catatan kegiatan serta foto-foto pembelajaran. Instrumen angket menggunakan skala sederhana yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, seperti ketekunan, minat, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri. Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa terlibat dalam pembelajaran berbasis Baamboozle.

Melalui metode PTK ini, penelitian tidak hanya berfungsi untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Baamboozle, tetapi juga memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Dengan adanya perbaikan yang berkesinambungan pada setiap siklus, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran **Baamboozle** dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 066666 Medan Denai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi ini.

Sebelum penggunaan media Baamboozle, nilai rata-rata motivasi belajar siswa berada pada angka **65,75**, yang menunjukkan kategori sedang. Setelah intervensi dengan menggunakan Baamboozle, nilai rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi **82,50**, yang termasuk kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, sekaligus menantang, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

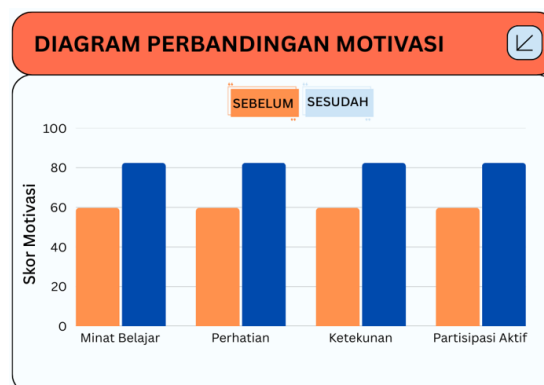
Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat lebih detail melalui indikator-indikator motivasi belajar, yaitu **minat belajar, perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif**. Berikut tabel perbandingan nilai rata-rata motivasi belajar siswa berdasarkan indikator:

Tabel 1. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Baamboozle

Indikator Motivasi Belajar	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Minat Belajar	60	83	+23
Perhatian	58	85	+27
Ketekunan	62	82	+20
Partisipasi Aktif	59	80	+21
Rata-rata	59,75	82,50	+22,75

Dari tabel tersebut terlihat bahwa seluruh indikator motivasi mengalami peningkatan cukup signifikan. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator **perhatian siswa** dengan selisih 27 poin, yang menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu membuat siswa lebih fokus dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran.

Untuk memperjelas data, berikut disajikan diagram perbandingan motivasi belajar siswa per indikator:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Baamboozle

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa setelah penerapan media pembelajaran Baamboozle, seluruh indikator motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menegaskan bahwa Baamboozle mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori **gamifikasi dalam pembelajaran** yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui rasa ingin tahu, tantangan, dan penghargaan (Winaningsih et al., 2022). Baamboozle sebagai media pembelajaran berbasis game mampu memberikan suasana belajar yang lebih segar, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung temuan **Syarifah et al. (2020)** yang menjelaskan bahwa media audiovisual dan interaktif mampu membangkitkan minat belajar siswa karena menyajikan materi dengan lebih jelas dan menarik. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam berdiskusi kelompok.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Baamboozle sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang relevan di era digital, terutama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 066666 Medan Denai, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Peningkatan motivasi belajar terlihat jelas dari nilai rata-rata sebelum perlakuan sebesar 65,75 menjadi 82,50 setelah penerapan media Baamboozle. Hal ini menunjukkan bahwa Baamboozle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan temuan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media Baamboozle secara berkelanjutan dan kreatif, serta mengombinasikannya dengan strategi pembelajaran lain seperti diskusi, kerja kelompok, atau problem based learning agar tercipta variasi dan makna dalam kegiatan belajar. Bagi pihak sekolah, dukungan sarana prasarana teknologi sangat diperlukan, seperti penyediaan perangkat digital dan jaringan internet yang memadai, serta pelatihan guru agar lebih terampil memanfaatkan media inovatif. Untuk peserta didik, diharapkan mereka dapat lebih aktif, bertanggung jawab, dan memanfaatkan media berbasis gamifikasi tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga untuk mengasah keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta berpikir kritis. Adapun bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil dan lokasi penelitian yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian di masa depan diharapkan dapat memperluas cakupan dengan melibatkan lebih banyak sampel, jenjang pendidikan berbeda, serta mengombinasikan Baamboozle dengan model pembelajaran tertentu agar hasil penelitian lebih mendalam dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chitam, M. (2020). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–56.
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitriani, N., & Rahmawati, D. (2021). Gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–110.
- Gultom, M. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 55–64.
- Hidayat, A., & Sari, R. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 88–97.
- Rohani. (2015). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saodah. (2019). Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keterampilan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 233–241.

- Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, T., Mulyadi, A., & Putra, Y. (2021). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 155–166.
- Syarifah, L., Nurhasanah, E., & Hidayati, M. (2020). Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 22–30.
- Wibowo, H., & Handayani, F. (2021). Pemanfaatan media Baamboozle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 134–142.
- Winaningsih, R., Kurniawan, D., & Astuti, F. (2022). Penggunaan media berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 77–86.