

**PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV UPT SDN 066050
MEDAN DENAI**

Ira Kurnia¹, Dyan Wulan Sari HS²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Jalan Setia Budi No. 479 F, Tanjung Sari, Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20133, Indonesia

¹irakurnia6600@gmail.com, ²wulansdyan@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve the learning motivation of fourth-grade students at UPT SDN 066050 Medan Denai through the utilization of Baamboozle, an interactive digital learning media. The study was conducted in two cycles using the Arikunto classroom action research model. The subjects were 29 fourth-grade students. Data collection was done using observation sheets and questionnaires. The findings showed an increase in students' learning motivation from 59.26% in the first cycle to 87.5% in the second cycle. The results indicate that Baamboozle is effective in fostering an engaging, enjoyable, and participative learning atmosphere that enhances students' motivation.

Keywords: Baamboozle, learning motivation, interactive media

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai melalui pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif Baamboozle. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 59,26% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Kata Kunci: Baamboozle, motivasi belajar, media interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang

mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan

adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam praktiknya, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bagaimana membangun motivasi dan minat belajar siswa agar mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Schunk et al. (2015), motivasi belajar adalah proses internal yang menggerakkan siswa untuk memilih, memulai, dan mempertahankan aktivitas belajar dalam mencapai tujuan tertentu. Siswa dengan motivasi tinggi akan lebih fokus, bertanggung jawab, dan memiliki keinginan kuat untuk menguasai materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media yang kurang variatif, sehingga siswa terlihat pasif dan tidak menunjukkan semangat dalam belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Sunarti Rahman (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar yang rendah dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Menurut Ningsih (2023), media pembelajaran interaktif seperti simulasi, permainan edukatif, dan platform digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan minat belajar mereka.

Rahman (2021) menambahkan bahwa penggunaan media yang menarik, sesuai dengan karakter dan

kebutuhan siswa, merupakan salah satu strategi yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar. Pembelajaran yang bermakna perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan pemanfaatan media yang tepat. Menurut Suprihatiningrum (2019), pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses eksplorasi dan interaksi terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Menurut Damayanti & Fajriah (2020), media digital interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa secara langsung terhadap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *Baamboozle*, sebuah platform permainan kuis daring yang dirancang untuk kegiatan belajar mengajar. Dengan fitur-fitur

yang menarik dan interaktif, *Baamboozle* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Baamboozle* juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk pertanyaan visual dan verbal yang mendorong kerja sama dan antusiasme siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Pemanfaatan Media Interaktif *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) dengan metode Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (2017: 42), yang melalui empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus, dimana siklus I digunakan sebagai acuan dan menentukan perbaikan tindakan pada siklus II, yang selanjutnya menjadi acuan

perencanaan tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 0666050 Medan Denai. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai Tahun Pembelajaran 2024/2025 yang berjumlah 29 orang. Siswa laki-laki 20 orang dan siswa perempuan 9 orang.

Instrumen dan Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat kegiatan selama penelitian. Angket motivasi belajar siswa digunakan untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar siswa pada tiap siklus. Dokumentasi mencakup catatan peristiwa, baik berupa tulisan, gambar, maupun karya lainnya.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi motivasi belajar siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui perhitungan matematis yang menggambarkan fenomena hasil penelitian, seperti hasil angket

motivasi belajar siswa dari siklus I dan II.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan media interaktif *Baamboozle*. Pembahasan ini menguraikan hasil dari dua siklus tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan observasi dan angket yang diberikan kepada siswa. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa berada pada angka 59,26%, yang dikategorikan sebagai cukup termotivasi. Hal ini sejalan dengan hasil angket siswa yang menunjukkan persentase 65,51%, yang juga termasuk kategori cukup termotivasi. Meskipun media interaktif *Baamboozle* cukup meningkatkan motivasi siswa, namun sebagian besar masih pasif dengan menunjukkan sikap malu, dan kurang percaya diri untuk tampil dan terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Hambatan utama yang dihadapi adalah belum terbiasanya siswa dengan pembelajaran yang melibatkan media interaktif, serta

kurangnya keberanian untuk tampil di depan teman-teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum sepenuhnya berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan refleksi dan merancang perbaikan tindakan pada siklus II. Strategi yang dilakukan antara lain membiasakan siswa menggunakan media interaktif *Baamboozle* secara bertahap, memberikan motivasi dan dukungan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Setelah perbaikan diterapkan, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Observasi menunjukkan motivasi belajar siswa mencapai 87,5% dan hasil angket meningkat menjadi 86,20%, keduanya berada dalam kategori sangat termotivasi. Siswa tampak lebih percaya diri, antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif *Baamboozle* dan mulai berani menjawab pertanyaan serta tampil di depan kelas. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media interaktif *Baamboozle* yang didukung oleh pendekatan pembelajaran yang mendukung,

efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perubahan perilaku siswa dari pasif menjadi lebih aktif menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan stimulus positif terhadap motivasi belajar siswa. Kegiatan yang menantang namun menyenangkan, seperti *baamboozle* mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Media interaktif *Baamboozle* tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila melalui aktivitas langsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Baamboozle* dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini sering dianggap membosankan oleh siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan refleksi dari dua siklus tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pemanfaatan media interaktif *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase motivasi belajar siswa baik dari hasil observasi maupun angket. Pada siklus I, motivasi belajar siswa masih berada dalam kategori cukup aktif, dengan hasil observasi sebesar 57,35% dan hasil angket sebesar 65,5%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil observasi meningkat menjadi 87,5%, dan angket mencapai 86,20% keduanya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa telah berada dalam kategori sangat termotivasi.
- b. Media interaktif *Baamboozle* terbukti mampu menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan keberanian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan

demikian, pemanfaatan media interaktif *Baamboozle* meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

- c. Media interaktif *Baamboozle* memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Fitur permainan yang menarik dan tampilannya yang visual sesuai dengan karakteristik siswa.
- d. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat terlibat dalam pembelajaran menggunakan *Baamboozle* dibandingkan metode konvensional. Permainan digital ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas visual dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., dkk. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Damayanti, L. E., & Fajriah, N. (2020). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 88–95.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Press.
- Dewi, P. A., & Pratiwi, N. M. W. (2021). Efektivitas penggunaan game edukatif dalam pembelajaran daring. *Jurnal Edutech*, 9(1), 15–23.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayati, D., & Arifin, Z. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 25–32.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional media and technologies for learning* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (2014). *Planning and producing instructional media*. New York: HarperCollins.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ningsih, R. (2023). Inovasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 44–52.
- Rahman, S. (2021). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 71–78.
- Rahmawati, R., & Lestari, M. (2022). Penggunaan game edukasi Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2), 100–110.

- Sanjaya, W. (2018). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2015). *Motivational processes in education*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Sungkono. (2016). *Media dan teknologi pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Suprihatiningrum, J. (2019). *Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, I. G. A. L. P., & Wardani, S. K. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Baamboozle untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 53–61.
- Yuliana, E., Maulidah, I., & Nugroho, B. S. (2020). Media interaktif dalam pembelajaran digital: Studi kasus penggunaan Baamboozle. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 145–154.