

Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta

Cinantya Lungid Ngasmarani, Hendras Suci Pramukti, Matsuri, Ari Dewi Mumpuni

Universitas Sebelas Maret, SDN Gebang Surakarta
lungidngasmarani952@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

This Classroom Action Research (PTK) aims to increase the learning motivation of class V students at SDN Gebang 224 Surakarta City through the use of 4.0-based interactive media, namely Baamboozle. This research is motivated by the low level of student learning motivation in classroom learning. The research method used is PTK with two cycles. Data collection was carried out through observation, questionnaires and documentation. The research results showed an increase in student learning motivation after implementing Baamboozle media. This can be seen from the increase in student participation in teaching and learning activities, increased student interest in the subject matter, as well as changes in students' attitudes to become more active and enthusiastic. The conclusion of this research is that the use of interactive media Baamboozle is effective in increasing the learning motivation of class V students at SDN Gebang 224 Surakarta City. Therefore, it is recommended that teachers use interactive and interesting learning media more often to increase students' learning motivation.

Keywords: *Media, Interaktif, Motivasi belajar*

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta melalui pemanfaatan media interaktif berbasis 4.0, yaitu Baamboozle. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK dengan dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan media Baamboozle. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatnya minat siswa terhadap materi pelajaran, serta adanya perubahan sikap siswa menjadi lebih aktif dan antusias. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan media interaktif Baamboozle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat lebih sering memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Media, Interactive, Motivation to learn*



PENDAHULUAN

Teknologi telah membawa perubahan signifikan di bidang pendidikan, terutama dalam hal media dan metode pembelajaran. Munculnya Web 4.0 telah memungkinkan peningkatan pembelajaran siswa melalui teknologi yang lebih interaktif dan personal. Pada Web 4.0 memungkinkan integrasi kecerdasan buatan (AI) untuk dapat menciptakan sebuah platform pembelajaran adaptif di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan mereka dengan cara yang lebih efisien dan interaktif. Seperti dengan memanfaatkan jaringan internet dan teknologi lainnya untuk membuat media pembelajaran (Reflianto & Syamsuar, 2018).

Sebagai pendidik, guru bertanggung jawab dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar melalui berbagai upaya (Arianti, 2019). Salah satu upaya pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan membuat media atau alat pembelajaran yang menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan yang menimbulkan perilaku atau keinginan untuk belajar. Komponen penting dari motivasi belajar meliputi kebutuhan, dukungan, serta tujuan (Fitriani *et al.*, 2017). Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa memerlukan media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa agar lebih termotivasi belajar di kelas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan melalui Web 4.0 adalah Bamboozle (Daryanto *et al.*, 2022). Bamboozle yaitu sebuah platform web interaktif yang dapat diakses secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran melalui permainan edukatif, puzzle maupun fitur interaktif lainnya (Marwah & Ain, 2022).

Penggunaan teknologi berbasis web interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten dan memperkuat motivasi dalam diri mereka untuk belajar. Selain itu, kelebihan menggunakan media ini peserta didik tidak perlu login untuk mengikuti ujian ataupun kuis yang ada. Mereka hanya perlu memusatkan perhatian pada layar yang ditampilkan guru. Dengan cara ini perhatian peserta didik lebih terfokus dan lingkungan belajar lebih interaktif. Selanjutnya permainan ini dimainkan secara berkelompok untuk meningkatkan kerjasama antar siswa. Menurut Uti, Munir, dan Saeed (2021) dalam (Khoiro *et al.*, 2023). Media Bamboozle menumbuhkan semangat kompetisi di kalangan peserta didik. Hal ini dapat menciptakan persaingan yang positif antar kelompok. Selain itu juga terdapat fitur power-up yang bisa memberikan poin tambahan atau penurunan poin, sehingga permainan menjadi lebih seru dan membangkitkan rasa senang mereka (Marwah & Ain, 2022).

Berdasarkan pada hasil pengamatan tentang motivasi pembelajaran pada murid kelas V di SDN Gebang Kota Surakarta, peserta didik kurang bersemangat jika pembelajaran Matematika berlangsung yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar dari peserta didik. Rendahnya motivasi ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang tidak memberikan respons atau pasif dalam pembelajaran, tidak mendengarkan penjelasan guru dan sibuk bermain sendiri. Hal terjadi karena guru menggunakan metode pembelajaran konservatif serta kurang menarik perhatian peserta didik. Selain itu, guru tidak menggunakan metode pengajaran berbasis IT yang interaktif dan beragam. Penggunaan media yang kurang inovatif dapat berdampak rendah terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan adanya beberapa permasalahan tersebut diperlukan adanya perubahan strategi dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar kembali ke tingkat yang tinggi adalah dengan menggunakan platform pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Platform berbasis

web yang dapat dimanfaatkan ialah Baamboozle. Platform ini dapat membuat interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih interaktif.

Dari latar belakang di atas dan dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud melakukan penelitian berbasis tindakan kelas (PTK) untuk menguji efektivitas penggunaan platform baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada peserta didik kelas V. Oleh sebab itu untuk memecahkan permasalahan yang ada tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta”

METODE

Jenis dan Subjek Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan ini merupakan kegiatan ilmiah yang menitikberatkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan dan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran (Daryanto *et al.*, 2022). Kemudian penelitian tindakan kelas menurut (Parnawi, 2020) penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan secara individu oleh guru atau kelompok. yang tujuannya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam dan di luar kelas. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SDN Gebang Kota Surakarta. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa.

Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan dua siklus pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi kurangnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Siklus pertama difokuskan pada pemilihan bahan atau media ajar dan proses pembelajaran yang sesuai. Sedangkan pada siklus kedua difokuskan pada peningkatan motivasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan MC Taggart, yang terdiri dari empat langkah dalam setiap siklusnya: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; dan 4) memikirkan dan memutuskan tindakan. pengembangan dan kegiatan selanjutnya (Demokratis *et al.*, 2024).

Analisis Data

Peneliti menggunakan lembar observasi dan kuesioner dalam pengumpulan data. Kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif untuk menguraikan hasil observasi yang terdiri dari aktivitas guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan platform pembelajaran Baamboozle. Setelah itu data akan diolah menjadi kalimat bermakna. Dalam menganalisis angket motivasi belajar, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Prosedur yang digunakan mengikuti metode yang dijelaskan dalam Matematika (2016) dalam (Demokratis *et al.*, 2024).

Data yang didapatkan pada penelitian ini akan diuraikan ke dalam empat kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Standar untuk menentukan keberhasilan tindakan

Level Motivasi	Kategori
86% -100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
<59%	Kurang

Penelitian ini akan dinyatakan berhasil apabila rata-rata motivasi belajar matematika peserta didik di SDN Gebang 224 Kota Surakarta Kelas V memenuhi standar di atas 76%.

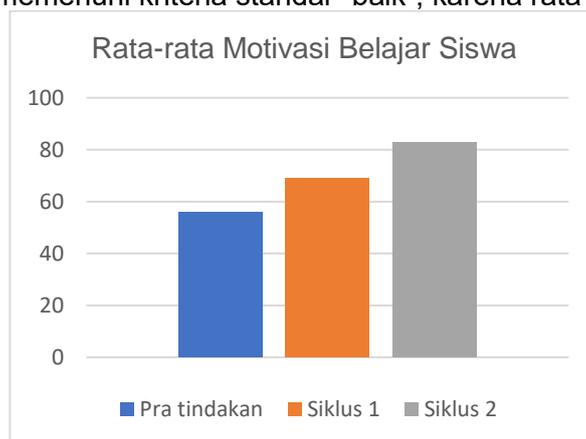
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik matematika dengan memanfaatkan platform website 4.0 Baamboozle dapat dilihat pada Tabel 2. Pada Tabel 2 terlihat rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan berupa siklus, yaitu memiliki rata-rata sebesar 56%. Hal tersebut tidak sesuai dengan indikator ketercapaian motivasi belajar peserta didik, yang mana dapat dikatakan tuntas bila rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai >76%. Pada siklus pertama diketahui rata-rata motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran membilang bilangan cacah sampai dengan 100.000 adalah 69% sehingga pada siklus pertama dapat dikatakan membuahkan hasil, yaitu terjadi peningkatan sebanyak 13%. Namun hasil tersebut masih belum memenuhi standar kriteria “baik” sehingga harus dilanjutkan pada siklus kedua.

Tabel 2. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar siswa

Aspek	Skor Rata-rata		
	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
Tekun	55%	65%	80%
Minat terhadap bermacam masalah	56%	70%	79%
Berani berpendapat	53%	68%	82%
Kerjasama	56%	72%	86%
Senang belajar matematika	60%	71%	89%
Rata-Rata	56%	69%	83%

Berdasarkan data tabel di atas, skor rata-rata siklus kedua pada materi soal cerita bilangan cacah sampai dengan 100.000 adalah 83% atau berada dalam kriteria standar “baik”. Pada siklus kedua ini, terjadi peningkatan sebesar 14% dari rata-rata siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil siklus kedua, rata-rata nilai peserta didik pada siklus kedua sudah memenuhi kriteria standar “baik”, karena rata-rata >76%.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, menunjukkan bahwa penggunaan website 4.0 Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan, media pembelajaran berbasis website 4.0 Baamboozle memiliki beberapa

keunggulan, diantaranya; 1) Pembelajaran dengan berbagai game yang menarik akan membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran; 2) Baamboozle juga dapat melatih daya pikir peserta didik untuk merespon dengan kritis; 3) Peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran 4) Sebagai alat dan media pengajaran dalam pembelajaran Matematika.

SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif Baamboozle dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada materi bilangan cacah. Melalui fitur-fitur interaktif yang menarik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21. Peningkatan skor rata-rata siswa sebesar 14% pada siklus kedua, mencapai 83% yang dikategorikan sangat baik, menunjukkan bahwa Baamboozle mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat lebih sering mengintegrasikan media interaktif seperti Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengkaji efektivitas Baamboozle dalam jangka panjang atau membandingkan penggunaannya dengan media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. 2019. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2): 117–134.
- Daryanto, J., Budiharto, T., Sularmi, R., Atmojo, I.R.W., Ardiansyah, R. & Saputri, D.Y. 2022. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets Pada Masa Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan kepada Masyarakat*, 3(2): 319–326.
- Demokratis, T., Dinata, V.C. & Arifin, Z. 2024. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Platform Baamboozle Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3): 447–455.
- Fitriani, N., Gunawan & Sutrio 2017. Berpikir Kreatif Dalam Fisika Dengan Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (Cups) Berbantuan LKPD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3(1): 24–33.
- Khoiro, D.M., Samsiah, A. & Haryono 2023. Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1): 509–520.
- Marwah, S.S. & Ain, Z.N. 2022. Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2): 69–75.
- Parnawi, A. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Reflianto & Syamsuar 2018. Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2): 1–13.