

IMPLEMENTASI MEDIA BAAMBOOZLE DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS V DI MIN 2 NGAWI

Nailis Sa'adah, IAI Ngawi, Jawa Timur

E-mail: *nailis@iaingawi.ac.id*

Bagas Aditya A, IAI Ngawi, Jawa Timur

E-mail: *bagas.achmad1234@gmail.com*

Ahmad Aris H, IAI Ngawi, Jawa Timur

E-mail: *ahmadaris0811@gmail.com*

Lia Ananta, IAI Ngawi, Jawa Timur

E-mail: *liaaananta19@gmail.com*

Widiya Nurul W, IAI Ngawi, Jawa Timur

E-mail: *widiyanurul2202@gmail.com*

Jefi Widiawan, IAI Ngawi, Jawa Timur

E-mail: *freejie9@gmail.com*

Abstrak

Studi ini memakai metode kualitatif deskriptif guna menjabarkan penerapan media Baamboozle dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V MIN 2 Ngawi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan langsung, dan dokumentasi. Temuan riset memperlihatkan bahwa Baamboozle, sebagai sebuah platform kuis interaktif berbasis web, sukses mewujudkan kondisi belajar yang lebih hidup, mendongkrak semangat belajar, menaikkan keikutsertaan siswa, serta secara signifikan memperkaya pendalaman konsep IPAS semacam ekosistem. Perangkat ini pun membantu guru dalam melaksanakan evaluasi formatif secara lebih kilat, akurat, dan menarik, terbukti dari nilai rata-rata tugas siswa yang menyentuh angka 80. Secara garis besar, Baamboozle dapat ditarik kesimpulan sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sangat sesuai dengan keperluan belajar di era abad ke-21 untuk meningkatkan mutu pendidikan di jenjang sekolah dasar

Kata Kunci: Baamboozle, Pembelajaran IPAS, Media Interaktif, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Di zaman sekarang yang serba digital, kemajuan teknologi membawa dampak besar di berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi sudah menjadi

keharusan, terutama untuk membantu proses belajar mengajar supaya lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan teknologi, guru bisa memperbanyak sumber belajar, memperluas jangkauan

informasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih seru untuk siswa. Ini mengharuskan para pengajar untuk cepat beradaptasi agar bisa menerapkan teknologi dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Sejalan dengan tuntutan itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih cara dan media pembelajaran yang pas. Guru tidak bisa hanya memakai metode ceramah biasa, tetapi harus menyajikan pembelajaran yang aktif, asyik, dan fokus pada siswa. Ide kreatif guru dalam membuat media pembelajaran jadi salah satu hal penting dalam menciptakan suasana belajar yang bisa meningkatkan semangat dan keikutsertaan siswa selama proses belajar mengajar berjalan.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS didesain untuk menggabungkan ide sains dan sosial secara menyeluruh. Cara ini butuh kemampuan penting abad ke-21, seperti berpikir mendalam, kerja sama, bicara, dan membuat hal baru. Oleh sebab itu, cara mengajar guru harus bisa membuat siswa aktif melihat, bertanya, mencoba, berpikir logis, sampai menyampaikan hasil belajar. Tujuannya supaya siswa tidak cuma paham konsep, tapi juga bisa memakainya dalam hidup sehari-hari.

Tapi, yang terjadi di lapangan, belajar IPAS di kelas V MIN 2 Ngawi belum sepenuhnya sesuai dengan prinsip itu. Banyak siswa masih terlihat

diam saja, gampang bosan, dan kurang ikut kegiatan belajar. Hal ini bikin belajar jadi kurang baik dan siswa tidak dapat pengalaman belajar yang berarti. Keadaan ini tentu jadi masalah buat guru untuk membuat pelajaran yang lebih seru dan interaktif.

Salah satu alasan kenapa siswa kurang aktif adalah karena cara belajar yang dipakai masih banyak yang biasa saja. Guru sering pakai ceramah dan soal latihan sebagai cara utama, jadi tidak banyak interaksi antara guru dan siswa. Akibatnya, siswa kurang terlibat langsung dalam belajar, baik dalam diskusi, mencari tahu konsep, atau kegiatan praktik. Ini bikin materi pelajaran susah diserap dan siswa jadi kurang semangat untuk belajar sendiri.

Untuk mengatasi masalah itu, butuh media belajar yang bisa menarik perhatian siswa dan bikin suasana belajar jadi menyenangkan. Salah satu alat bantu baru yang bisa dipakai adalah *Baamboozle*, yaitu platform kuis interaktif berbasis web. *Baamboozle* bikin guru gampang dan cepat membuat kuis, permainan kelompok, dan penilaian yang membantu proses belajar. Dengan tampilan yang sederhana tapi menarik, alat ini bisa memberikan pengalaman belajar seperti bermain game (*game-based learning*) yang meningkatkan semangat, keikutsertaan, dan pemahaman siswa. Menggunakan media *Baamboozle* jadi solusi yang pas buat guru untuk membuat belajar IPAS jadi lebih hidup, aktif, dan bermakna.

Bamboozle adalah sebuah media pembelajaran digital yang dirancang untuk membuat pengalaman belajar menjadi interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Platform ini memungkinkan untuk membuat permainan kuis dengan mudah, yang dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan topik pembelajaran yang berbeda. *Bamboozle* menawarkan berbagai fitur seperti pilihan jawaban bergambar, pembuatan papan permainan yang menarik, serta kemampuan untuk mengintegrasikan multimedia seperti gambar dan video. Melalui penggunaan *Bamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang, serta mengukur pemahaman mereka secara efektif melalui hasil permainan kuis (Tamansiswa et al. 2024).

Metode Penelitian

Pendekatan riset yang diterapkan dalam studi ini memakai metode kualitatif deskriptif. Pemilihan metode ini didasari oleh kesesuaiannya dengan tujuan riset, yakni menguraikan serta menjabarkan sebuah fenomena secara mendalam, bukan sekadar mengukur ataupun menguji hipotesis. Dengan memakai pendekatan ini, peneliti mampu memperoleh pemahaman menyeluruh tentang situasi, perilaku, serta pengalaman subjek riset dalam konteks sebenarnya. Metode ini menitikberatkan pada

pengumpulan data yang kaya dan detail hingga memungkinkan peneliti menggali makna yang ada di balik tindakan, interaksi, serta persepsi subjek.

Dalam konteks riset ini, subjek yang dilibatkan adalah guru dan murid kelas V di MIN 2 Ngawi. Pemilihan subjek ini didasarkan atas pertimbangan bahwa mereka merupakan pihak yang secara langsung terlibat serta berinteraksi dengan topik yang diteliti, hingga mampu memberikan gambaran yang jelas dan otentik tentang pengalaman, persepsi, serta pandangan mereka. Peneliti berupaya untuk memperoleh informasi yang holistik dengan memerhatikan sudut pandang baik dari guru selaku fasilitator pembelajaran maupun dari murid selaku peserta aktif dalam proses belajar.

Perangkat yang dipakai dalam riset ini mencakup wawancara, observasi, serta dokumentasi. Wawancara dilakukan sebagai sarana utama guna memperoleh informasi langsung dari subjek, utamanya terkait pandangan, pengalaman, dan motivasi mereka dalam menghadapi fenomena yang diteliti. Observasi dikerjakan secara sistematis guna melihat dan mencatat perilaku, interaksi, serta situasi yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran secara nyata, hingga data yang didapat lebih objektif serta kontekstual. Sementara itu, dokumentasi dipakai sebagai alat pelengkap guna mendukung serta

memperkuat data yang diperoleh lewat wawancara serta observasi. Dokumentasi ini meliputi catatan, foto, rekaman kegiatan, ataupun dokumen resmi yang berhubungan dengan proses pembelajaran, yang memungkinkan peneliti melakukan triangulasi data sehingga hasil riset lebih valid serta dapat dipercaya.

Hasil dan Pembahasan ***Implementasi Media Baamboozle dalam Pembelajaran IPAS***

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan game edukatif sebagai media yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Game edukatif menggabungkan pembelajaran dan permainan, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam menimba ilmu (Pendidikan et al., n.d.). Teknologi dapat berperan sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa serta menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik (Ayu et al. 2023).

Baamboozle merupakan aplikasi berbasis *web* yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan kuis interaktif dengan berbagai variasi permainan. *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar

(Munawaroh, Nurafiah, and Rakhman 2024). Penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan elemen interaktif, tantangan, dan kompetisi yang dapat membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya unsur gamifikasi dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih aktif dalam memahami materi yang diajarkan dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPAS.

Implementasi *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS sangat sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ke-21, di mana mereka lebih tertarik pada aktivitas berbasis teknologi. Pada era digital ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, penerapan game edukatif menyajikan materi dengan lebih bervariasi dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game ini juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam, karena mereka terlibat aktif dalam aktivitas tersebut dan memiliki kesempatan untuk melatih keterampilan berpikir kritis saat menjawab pertanyaan yang disajikan. *Baamboozle* bukan hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang

dapat membantu siswa memahami materi IPAS dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan (Kelas 2025).

Pengaruh Media Baamboozle dalam Pembelajaran IPAS

Penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran terbukti membawa dampak yang cukup besar terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Di MIN 2 Ngawi, terlihat adanya kemajuan yang berarti pada siswa setelah metode *Game Based Learning* diterapkan dalam kelas. Cara ini berhasil menarik perhatian siswa, membuat mereka jadi lebih fokus dan tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan. Suasana belajar yang lebih seru dan menantang diciptakan oleh permainan interaktif ini, sehingga siswa jadi lebih semangat dan terus mengikuti pelajaran dengan antusias dari awal sampai akhir.

Selain itu, metode *Game Based Learning* juga mendorong siswa untuk lebih aktif selama belajar. Karena pendekatannya yang interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, mereka jadi lebih berani untuk berinteraksi dan berdiskusi, tidak hanya duduk diam mendengarkan. Semangat kompetisi yang sehat dan rasa ingin tahu juga tumbuh berkat aktivitas permainan yang dilakukan secara terus menerus, yang akhirnya mendorong mereka untuk terus

mencari tahu lebih banyak tentang materi yang diajarkan.

Hasilnya pun bisa dilihat dari nilai asesmen siswa yang rata-rata mencapai 80. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih aktif selama proses belajar, tetapi juga benar-benar paham dengan materi yang diajarkan dan mampu menerapkannya dalam penilaian. Hal ini semakin menegaskan betapa pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti *Game Based Learning* untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Kesimpulan dan Saran

Setelah dilakukan studi tentang penerapan *Baamboozle* sebagai media dalam belajar IPAS untuk kelas V di MIN 2 Ngawi, didapati bahwa pemakaian media ini membawa pengaruh baik dan besar bagi kegiatan belajar mengajar serta hasil yang didapatkan siswa. *Baamboozle* berhasil mewujudkan suasana belajar yang lebih hidup, seru, dan membuat siswa bersemangat untuk ikut serta secara aktif. Adanya unsur permainan dalam *Baamboozle* membuat siswa lebih berkonsentrasi, bersemangat, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Di samping itu, pemakaian *Baamboozle* juga terbukti memperdalam pemahaman siswa tentang materi, terutama pada konsep IPAS seperti ekosistem. Hal ini terlihat dari nilai ujian siswa yang rata-rata mencapai 80, menunjukkan bahwa

pemahaman konsep meningkat dan media ini efektif dalam membantu mencapai tujuan belajar. *Bamboozle* juga memudahkan guru dalam melakukan penilaian formatif dengan lebih cepat, tepat, dan menarik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien.

Secara garis besar, bisa ditarik kesimpulan bahwa *Bamboozle* adalah media belajar yang efektif, inovatif, dan cocok dengan kebutuhan belajar di abad ke-21. Media ini pantas dijadikan pilihan dalam pembelajaran IPAS, terutama untuk meningkatkan semangat, keikutsertaan, serta pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar.

Daftar Pustaka

Ayu, Ida, Melanie Surya, Ni Luh, Ayu Moramowati, Universitas Hindu, Negeri I Gusti, and Bagus Sugriwa. 2023. "Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Akademik" 3: 531-45.

Kelas, Belajar Siswa. 2025. "STRATEGI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS DIGITAL MELALUI GAME BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT DI SD NEGERI 2 SAMUDRA KULON" 5 (2): 1773-80.

Munawaroh, Laelatul, Siti Nurafiah, and Patra Aghtiar Rakhman. 2024.

"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," no. November: 6238-43.

Pendidikan, S, Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Dosen Pembimbing, Teknologi Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Negeri Surabaya. n.d. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR Ary Yulianti Ekohariadi Abstrak."

Siswa, Belajar, and Sekolah Dasar. 2024. "3 1,2,3" 09.

Tamansiswa, Universitas Sarjanawiyata, Khamilatun Azizah, Anselmus Sudirman, and Sri Marwati. 2024. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Implementasi Metode Game-Based Learning (*Bamboozle*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA" 3 (1).