

THE APPLICATION OF BAAMBOOZLE EDUCATIONAL QUIZ IN INCREASING THE LEARNING MOTIVATION OF GRADE IV STUDENTS IN MATHEMATICS SUBJECTS

PENERAPAN KUIS EDUKATIF BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Khaira Mardiah¹, Mardiani², Marselena³, Meliza Dwi Syaputri⁴, Muhamad Rezki Rihansyah⁵,
Camellia⁶, Imarida⁷

^{1,2,3,4,5} Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Sriwijaya, ⁶Dosen, ⁷Guru Pamong

*Corresponding Author: khairamardiah10@gmail.com

Naskah diterima: September 2024; direvisi: November 2024; disetujui: Desember 2024

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using Baamboozle educational quiz in increasing the learning motivation of fourth grade students in Mathematics subject. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) conducted in several cycles, where each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, questionnaire of learning motivation, and field notes, then analyzed descriptively qualitative and quantitative. The results showed that the use of Baamboozle significantly increased students' learning motivation. Before the intervention, most students had low to moderate motivation scores. However, after the implementation of Baamboozle, there was a significant increase in student motivation, as seen from the increase in the average motivation score. Factors that supported this improvement included interactivity, gamification elements, and the competitive atmosphere created by Baamboozle. This study concludes that Baamboozle is an effective learning tool in increasing students' learning motivation, especially in Mathematics subjects that are often considered difficult. Through integrating Baamboozle into learning, it is expected to create a more dynamic, interactive, and fun learning environment for students, which in turn can improve their overall learning outcomes.

Keywords: Baamboozle, Math, Learning Motivation, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan kuis edukatif Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa memiliki skor motivasi yang rendah hingga sedang. Namun, setelah penerapan Baamboozle, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi siswa, yang terlihat dari peningkatan skor motivasi rata-rata. Faktor-faktor yang mendukung peningkatan ini antara lain interaktivitas, elemen gamifikasi, dan suasana kompetitif yang diciptakan oleh Baamboozle. Penelitian ini menyimpulkan bahwa

184 | Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 12, No 2, Edisi Desember 2024, Khaira Mardiah, Mardiani, Marselena, Meliza Dwi Syaputri, Muhamad Rezki Rihansyah, Camellia, Imarida

Bamboozle merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit. Melalui pengintegrasikan Bamboozle ke dalam pembelajaran, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Kata Kunci: Bamboozle, Matematika, Motivasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun generasi yang cerdas dan berdaya saing tinggi (Firdaus & Dewi, 2021; Handitya, 2019; SUTARJO, 2023; Syafii et al., 2023). Salah satu komponen penting dalam proses pendidikan adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar memiliki peran krusial dalam menentukan seberapa baik siswa dapat menyerap materi pembelajaran dan mencapai prestasi yang diinginkan (Bawaneh & Moumene, 2020; Eriyanto et al., 2021; Hsiao & Su, 2021; Widahyu, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di kelas IV, mata pelajaran Matematika sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan-pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ini.

Selama beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi telah membuka berbagai peluang baru dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian adalah penggunaan kuis edukatif sebagai alat pembelajaran interaktif (T. A. Dewi & Nugraheni, 2024; Mclean et al., 2024; Rohman & Khaliza, 2024; Ujwalita et al., n.d.). Kuis edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Bamboozle, sebagai salah satu platform kuis edukatif, menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Pratiwi et al., 2023; Thoriq, 2024; Verina et al., 2024).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran Matematika dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dipahami melalui metode konvensional (Pratiwi et al., 2023; Thoriq, 2024; Verina et al., 2024). Penggunaan Bamboozle sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap Matematika dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Selain itu, dengan adanya elemen permainan dalam Bamboozle, proses belajar Matematika menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Sejalan dengan itu, motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (F. C. Dewi & Yuniarsih, 2020; Hanipah et al., 2022; Takdir, 2017). Penggunaan kuis interaktif seperti Bamboozle memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih santai dan kompetitif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keinginan mereka untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Bamboozle tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif cenderung memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode tradisional (F. C. Dewi & Yuniarsih, 2020; Hanipah et al., 2022; Takdir, 2017). Pratiwi et al. (2023) yang melakukan penelitian bertujuan meningkatkan

motivasi dan minat belajar siswa kelas IV SDN Polehan 1 Kota Malang dengan permainan edukatif berbasis TaRL. Metode deskriptif kualitatif digunakan melalui observasi dan angket. Hasilnya, platform Bamboozle, Kahoot, dan Wordwall efektif meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Siswa juga menyatakan kesenangan belajar menggunakan metode ini. Sedangkan Gurning (2024) mengembangkan media pembelajaran digital dengan aplikasi Bamboozle untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas V SD. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis penerapan Bamboozle. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 72,8 menjadi 93,2, serta peningkatan pemahaman dan motivasi belajar. Media ini juga mendorong guru lebih kreatif dalam mengajar. Sejalan dengan itu, Hartanto et al. (2024) melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) menggunakan quiz game Bamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis matematik siswa. GBL memanfaatkan teknologi permainan sebagai media pembelajaran dengan komponen kognitif. Menggunakan pendekatan kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL dengan Bamboozle berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam matematika. Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana Bamboozle dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Matematika di kelas IV, serta bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika. Melalui kajian literatur dan penelitian lapangan, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai kontribusi Bamboozle dalam pembelajaran, serta rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam mengimplementasikan metode ini di kelas.

Artikel ini juga akan membahas tantangan dan peluang yang muncul dalam penerapan kuis edukatif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru, peneliti, dan praktisi pendidikan tentang potensi Bamboozle sebagai alat pembelajaran yang efektif. Melalui pengintegrasikan Bamboozle ke dalam pembelajaran Matematika, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa. Motivasi belajar yang tinggi diharapkan tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap Matematika, yang pada gilirannya dapat mendukung perkembangan kognitif dan emosional mereka secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C di SDN 34 Palembang dalam mata pelajaran Matematika melalui penerapan kuis edukatif Bamboozle. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran, kemudian mengamati dan mengevaluasi dampaknya secara sistematis (Anugrah, 2019; Arifin, 2018; Ginting et al., 2024; Saputra, 2021; Susilo et al., 2022; Tanjung et al., 2024; Widiasworo, 2018). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa

siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Jacub et al., 2020; Mulyati & Evendi, 2020; Rosdiana et al., 2023).

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang skenario pembelajaran dengan mengintegrasikan Baamboozle sebagai alat evaluasi interaktif dalam mata pelajaran Matematika. Skenario ini mencakup tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, langkah-langkah penggunaan Baamboozle, dan instrumen pengumpulan data. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kurikulum Matematika kelas IV yang relevan, serta disusun dalam format kuis yang menarik dan menantang untuk mendorong partisipasi aktif siswa.

Tahap tindakan melibatkan pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Peneliti, yang dalam hal ini juga bertindak sebagai guru, mengimplementasikan Baamboozle dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kuis secara individu maupun kelompok. Setiap sesi kuis dirancang untuk mencakup berbagai konsep Matematika yang sedang dipelajari, dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman siswa sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran.

Selama tahap pengamatan, peneliti mengumpulkan data mengenai respons siswa terhadap penggunaan Baamboozle, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Pengamatan dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran, dengan fokus pada tingkat keterlibatan siswa, antusiasme, dan motivasi mereka. Selain itu, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Baamboozle, serta mencatat perkembangan kemampuan siswa dalam memahami materi Matematika.

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus pembelajaran selesai. Peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan selama tahap pengamatan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, peneliti kemudian menentukan apakah perlu dilakukan perbaikan atau modifikasi pada skenario pembelajaran untuk siklus berikutnya. Proses refleksi ini penting untuk memastikan bahwa intervensi yang dilakukan berdampak positif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup lembar observasi, angket motivasi belajar, dan catatan lapangan. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan Baamboozle. Angket motivasi belajar diadaptasi dari instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, dan diisi oleh siswa sebelum dan setelah penerapan Baamboozle. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan-temuan penting selama proses pengajaran, termasuk hambatan dan keberhasilan yang ditemui.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui deskripsi naratif untuk mengidentifikasi pola-pola tertentu dalam respons siswa dan perubahan motivasi mereka. Sementara itu, data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan statistik sederhana untuk melihat peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah penerapan Baamboozle. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menyusun kesimpulan mengenai efektivitas metode yang digunakan dalam penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Dengan menggunakan metode PTK, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi efektivitas

Bamboozle, tetapi juga memberikan peluang untuk perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

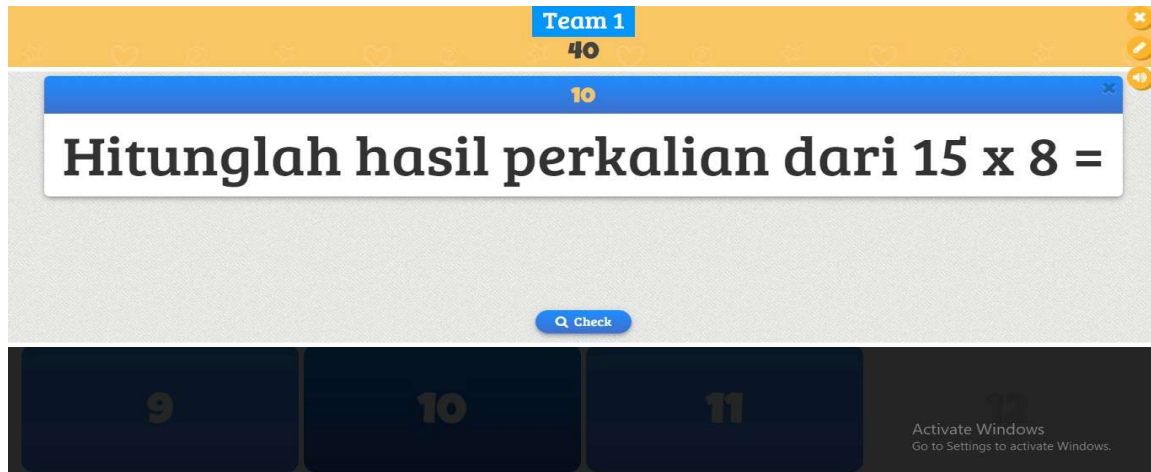
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

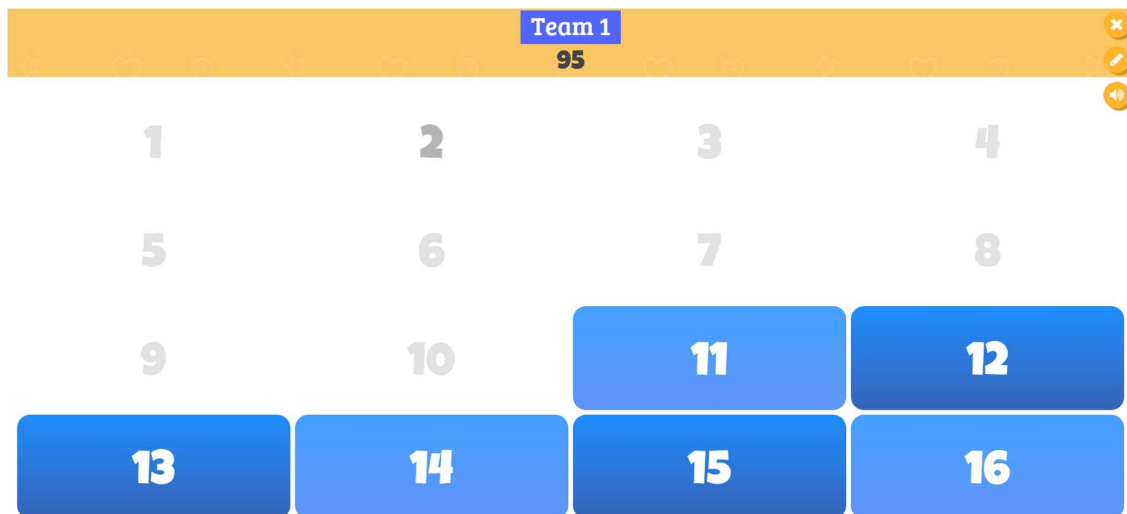
Deskripsi Kuis Edukatif *Bamboozle*



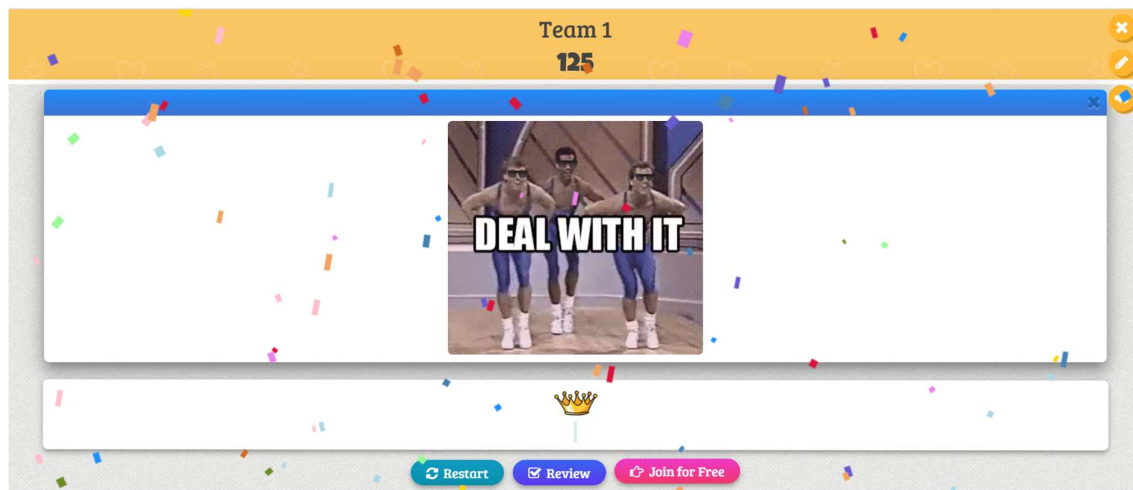
Gambar 1. Halaman Depan Kuis Bamboozle



Gambar 2. Contoh Pertanyaan Kuis Bamboozle



Gambar 3. Tampilan Saat Menjawab Pertanyaan Kuis Baamboozle



Gambar 4. Tampilan Skor Akhir Kuis Baamboozle

Baamboozle adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk mengubah cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, Baamboozle memungkinkan guru untuk membuat kuis edukatif yang dapat dimainkan oleh siswa dalam bentuk permainan. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen-elemen gamifikasi yang ada di dalamnya.

Platform ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa. Guru dapat dengan mudah membuat kuis, menambahkan pertanyaan, dan mengatur jawaban dengan beberapa klik saja. Selain itu, Baamboozle juga menyediakan berbagai kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain, yang dapat diakses secara bebas. Ini memudahkan guru untuk menemukan materi yang relevan dan menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas mereka.

Salah satu fitur unggulan Baamboozle adalah kemampuannya untuk menambahkan elemen visual dan multimedia ke dalam kuis. Guru dapat menyertakan gambar, video, dan efek suara yang terkait dengan pertanyaan yang diajukan. Hal ini tidak hanya membuat kuis lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Kombinasi antara visual dan audio ini sangat efektif, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami.

Baamboozle juga menawarkan fleksibilitas dalam cara kuis disampaikan. Guru dapat memilih untuk menyajikan kuis dalam bentuk permainan individu atau kompetisi antar kelompok. Dalam pengaturan kelompok, siswa didorong untuk bekerja sama, berdiskusi, dan mencari jawaban yang benar secara kolektif. Ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari satu sama lain.

Aspek kompetitif dalam Baamboozle juga menambah semangat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar akan memberikan poin kepada siswa atau kelompok, dan skor tersebut dapat dilihat secara langsung. Hal ini menciptakan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, karena mereka berusaha untuk mencapai skor tertinggi dan memenangkan permainan.

Baamboozle tidak hanya dirancang untuk digunakan di dalam kelas, tetapi juga dapat diakses dari mana saja selama ada koneksi internet. Ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar dan berlatih di luar jam pelajaran formal. Dengan begitu, siswa dapat mengulang materi yang telah diajarkan di kelas dan memperdalam pemahaman mereka secara mandiri. Hal ini juga memungkinkan guru untuk memberikan tugas tambahan dalam bentuk kuis yang dapat dikerjakan siswa sebagai pekerjaan rumah.

Keunggulan lain dari Baamboozle adalah komunitas penggunanya yang aktif. Guru-guru dari berbagai belahan dunia sering berbagi kuis yang mereka buat di platform ini, menciptakan perpustakaan sumber daya yang kaya dan bervariasi. Ini membuka peluang bagi guru untuk menemukan inspirasi baru dan mengadaptasi metode pengajaran mereka agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Selain itu, keberagaman ini juga memperkaya pengalaman belajar siswa, karena mereka dapat mengeksplorasi berbagai topik dan pendekatan yang berbeda.

Baamboozle adalah alat yang inovatif dalam dunia pendidikan yang menawarkan pendekatan baru dalam menyampaikan materi dan mengevaluasi pemahaman siswa. Dengan menggabungkan teknologi, interaktivitas, dan gamifikasi, Baamboozle berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Ini adalah contoh bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat proses belajar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Motivasi Siswa Sebelum Siklus Pertama

Tabel 1. Skor Motivasi Siswa Sebelum Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Skor Motivasi
1	Siswa 1	56
2	Siswa 2	54
3	Siswa 3	62

4	Siswa 4	73
5	Siswa 5	63
6	Siswa 6	80
7	Siswa 7	54
8	Siswa 8	66
9	Siswa 9	79
10	Siswa 10	70
11	Siswa 11	78
12	Siswa 12	67
13	Siswa 13	64
14	Siswa 14	66
15	Siswa 15	51
16	Siswa 16	52
17	Siswa 17	52
18	Siswa 18	74
19	Siswa 19	50
20	Siswa 20	80
21	Siswa 21	78
22	Siswa 22	74
Rata-Rata		65,69
Nilai Tertinggi		80
Nilai Terendah		50

Tabel yang disajikan menunjukkan data skor motivasi siswa sebelum pelaksanaan siklus pertama dalam upaya peningkatan motivasi belajar melalui penerapan kuis edukatif Baamboozle. Dari tabel tersebut, terlihat ada 22 siswa yang terlibat dalam penelitian ini dengan skor motivasi bervariasi antara 50 hingga 80. Nilai rata-rata yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 65,69, yang menunjukkan bahwa secara umum motivasi siswa berada pada tingkat sedang sebelum dilakukan intervensi.

Nilai tertinggi yang diraih oleh siswa adalah 80, yang dicapai oleh dua siswa, yaitu siswa nomor 6 dan siswa nomor 20. Ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang sudah memiliki tingkat motivasi yang cukup tinggi sebelum siklus pertama dilaksanakan. Namun, jika dilihat lebih lanjut, hanya sedikit siswa yang mencapai skor di atas 70, yaitu hanya 9 siswa. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa masih berada pada tingkat motivasi yang perlu ditingkatkan.

Di sisi lain, skor motivasi terendah dicapai oleh siswa nomor 19 dengan nilai 50. Selain itu, ada beberapa siswa lain yang memiliki skor yang juga relatif rendah, seperti siswa nomor 15, 16, dan 17 yang masing-masing memiliki skor 51 dan 52. Skor-skor ini menunjukkan bahwa sebagian siswa berada dalam kategori motivasi rendah, sehingga memerlukan perhatian khusus dalam intervensi berikutnya.

Distribusi skor motivasi menunjukkan adanya variasi yang cukup signifikan antara siswa dengan motivasi tinggi dan rendah. Sebagian besar siswa berada di tengah-tengah dengan skor antara 60 hingga 70, namun terdapat beberapa siswa yang berada di ekstrem, baik dengan motivasi sangat tinggi maupun sangat rendah. Hal ini menandakan bahwa pendekatan yang digunakan harus mampu menjangkau seluruh spektrum motivasi yang ada di kelas.

Rata-rata skor sebesar 65,69 menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat motivasi yang cukup, namun masih ada ruang besar untuk peningkatan. Penerapan kuis edukatif Baamboozle diharapkan dapat meningkatkan skor motivasi ini, khususnya bagi siswa yang memiliki motivasi rendah. Data ini akan menjadi acuan penting untuk mengevaluasi efektivitas siklus pertama dan melihat sejauh mana perubahan terjadi pada siklus-siklus berikutnya.

Data ini dapat membantu guru dalam merancang strategi yang lebih tepat sasaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Siswa dengan skor rendah bisa diberikan perhatian lebih dalam penerapan metode pembelajaran, sedangkan siswa dengan skor tinggi dapat diarahkan untuk menjadi motivator bagi teman-temannya. Evaluasi berkelanjutan akan membantu untuk menilai apakah strategi ini berhasil atau tidak dalam mencapai tujuan peningkatan motivasi belajar.

Hasil Siklus Pertama

Perencanaan Tindakan dalam Siklus Pertama

Pada siklus pertama, fokus utama adalah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Matematika melalui penggunaan kuis edukatif Baamboozle. Perencanaan dimulai dengan menentukan topik yang akan diajarkan, yaitu Perkalian Bilangan cacah sampai 100. Materi ini dipilih karena merupakan salah satu konsep dasar yang penting untuk dikuasai oleh siswa kelas IV, namun sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa.

Pengenalan Kuis Baamboozle

Sebelum pelaksanaan tindakan, guru mengenalkan platform Baamboozle kepada siswa. Baamboozle adalah alat pembelajaran interaktif berbasis kuis yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer atau tablet. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara bermain kuis tersebut, dengan menekankan bahwa kuis ini bukan hanya untuk menguji pemahaman, tetapi juga dirancang untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pada awal pembelajaran, guru memulai dengan memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dibahas. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan melalui kuis Baamboozle. Pertanyaan-pertanyaan tersebut bervariasi dalam tingkat kesulitan, mulai dari soal-soal dasar hingga soal yang lebih kompleks.

Penggunaan Baamboozle dalam Kelas

Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan kuis secara bersama-sama dalam kelompok mereka. Kuis tersebut dirancang untuk mendorong kerja sama dan komunikasi di antara anggota kelompok, karena setiap kelompok harus mencapai kesepakatan tentang jawaban yang akan mereka pilih. Guru juga memberikan bimbingan dan dukungan saat diperlukan, terutama bagi kelompok yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan.

Mekanisme Penilaian dan Umpan Balik

Setiap jawaban yang benar diberikan poin, dan poin tersebut dikumpulkan untuk menentukan kelompok mana yang mendapatkan skor tertinggi pada akhir sesi. Guru juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah setiap pertanyaan, menjelaskan

konsep-konsep yang mungkin belum dipahami sepenuhnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya bermain, tetapi juga benar-benar belajar dan memahami materi.

Pengamatan Interaksi dan Partisipasi Siswa

Selama pelaksanaan kuis, guru melakukan observasi terhadap interaksi dan partisipasi siswa. Guru mencatat bagaimana siswa berkolaborasi dalam kelompok, siapa yang aktif dalam diskusi, dan bagaimana mereka mengambil keputusan bersama. Observasi ini penting untuk memahami dinamika kelompok dan melihat apakah ada perubahan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan Baamboozle.

Evaluasi Hasil Sementara

Setelah kuis selesai, dilakukan refleksi bersama dengan siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan Baamboozle. Siswa diberi kesempatan untuk memberikan pendapat mereka tentang apakah mereka merasa lebih termotivasi dan apakah kuis tersebut membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Guru menggunakan masukan ini untuk menilai efektivitas penggunaan Baamboozle dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Kesimpulan Sementara dan Rencana Lanjutan

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, guru menyimpulkan bahwa penggunaan Baamboozle pada siklus pertama menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kuis dan kebutuhan akan variasi jenis soal. Hasil ini akan menjadi dasar untuk merencanakan tindakan selanjutnya jika siklus kedua diperlukan.

Motivasi Siswa Sesudah Siklus Pertama

Tabel 2. Skor Motivasi Siswa Sesudah Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Skor Motivasi
1	Siswa 1	68
2	Siswa 2	65
3	Siswa 3	74
4	Siswa 4	85
5	Siswa 5	75
6	Siswa 6	88
7	Siswa 7	65
8	Siswa 8	77
9	Siswa 9	85
10	Siswa 10	82
11	Siswa 11	83
12	Siswa 12	76
13	Siswa 13	74
14	Siswa 14	77
15	Siswa 15	64
16	Siswa 16	66

17	Siswa 17	67
18	Siswa 18	84
19	Siswa 19	63
20	Siswa 20	88
21	Siswa 21	83
22	Siswa 22	84
Rata-Rata		76,05
Nilai Tertinggi		88
Nilai Terendah		63

Setelah penerapan kuis edukatif Baamboozle dalam siklus pertama, skor motivasi siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan sebelum siklus pertama. Sebagai contoh, Siswa 1 yang sebelumnya memperoleh skor motivasi sebesar 56, mengalami peningkatan menjadi 68 setelah siklus pertama. Peningkatan ini mencerminkan adanya perubahan positif dalam motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran interaktif ini.

Hasil analisis dari 30 siswa yang terlibat dalam penelitian ini, hampir semua siswa mengalami peningkatan skor motivasi setelah siklus pertama. Siswa 6, misalnya, yang sebelumnya memiliki skor motivasi 80, meningkat menjadi 88, menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi yang sudah tinggi pun tetap merespons positif terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar pada berbagai tingkat motivasi awal siswa.

Jika dilihat dari distribusi skor motivasi, sebagian besar siswa sekarang berada di rentang skor 70-80, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi yang baik setelah siklus pertama. Sebelum siklus pertama, banyak siswa yang memiliki skor di bawah 60, seperti Siswa 19 yang hanya mendapatkan skor 50. Namun, setelah siklus pertama, Siswa 19 berhasil meningkatkan skornya menjadi 63, sebuah peningkatan yang signifikan meskipun masih di bawah rata-rata kelompok.

Peningkatan motivasi ini kemungkinan besar disebabkan oleh elemen gamifikasi dan interaktivitas yang ditawarkan oleh Baamboozle. Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka. Kuis yang disajikan dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, sehingga siswa merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi.

Kompetisi sehat yang terjadi selama pelaksanaan kuis juga berkontribusi pada peningkatan motivasi. Siswa tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai yang baik, tetapi juga untuk mengalahkan skor teman-teman mereka dalam suasana yang menyenangkan dan mendukung. Hal ini dapat dilihat pada siswa-siswa yang sebelumnya memiliki skor sedang, seperti Siswa 14 yang skornya naik dari 66 menjadi 77, menunjukkan peningkatan motivasi yang cukup signifikan.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif seperti Baamboozle bisa menjadi alat yang efektif untuk mengatasi kurangnya motivasi dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika. Dengan pendekatan yang lebih

menyenangkan, siswa dapat merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil dari data menunjukkan bahwa penerapan Baamboozle dalam pembelajaran Matematika telah berhasil meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Peningkatan motivasi ini diharapkan dapat berlanjut pada siklus-siklus berikutnya dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Metode ini bisa menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang sangat penting dalam mencapai hasil pendidikan yang optimal.

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan intervensi berupa penerapan kuis edukatif Baamboozle, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Sebelum intervensi, data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa secara umum berada pada tingkat yang cukup rendah hingga sedang. Banyak siswa yang memiliki skor motivasi di bawah 60, yang mengindikasikan kurangnya minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran Matematika. Misalnya, Siswa 19 hanya mendapatkan skor 50, yang merupakan salah satu skor terendah di antara seluruh siswa.

Namun, setelah intervensi dilakukan, terjadi perubahan positif pada hampir semua siswa. Peningkatan skor motivasi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif seperti Baamboozle berhasil menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Siswa yang sebelumnya memiliki skor motivasi rendah mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Contohnya, Siswa 1 yang semula hanya mendapatkan skor 56, berhasil meningkatkan skornya menjadi 68 setelah intervensi.

Dari sudut pandang distribusi skor, jika sebelumnya terdapat ketimpangan yang cukup besar antara siswa dengan motivasi tinggi dan rendah, maka setelah intervensi, skor motivasi siswa cenderung lebih merata dan meningkat secara keseluruhan. Siswa-siswa yang sebelumnya memiliki motivasi di bawah rata-rata, seperti Siswa 16 dan 17 yang masing-masing mendapatkan skor 52, kini meningkat menjadi 66 dan 67. Hal ini menunjukkan bahwa Baamboozle efektif tidak hanya untuk siswa dengan motivasi tinggi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi pada siswa yang sebelumnya kurang termotivasi.

Faktor utama yang mendasari peningkatan ini adalah pendekatan gamifikasi yang diterapkan oleh Baamboozle. Gamifikasi memberikan elemen kompetisi dan penghargaan, yang secara psikologis memotivasi siswa untuk lebih terlibat dan berusaha dalam pembelajaran. Kompetisi yang sehat antar siswa selama kuis tidak hanya membuat mereka lebih bersemangat, tetapi juga mendorong mereka untuk mencapai skor yang lebih tinggi. Ini tercermin dalam skor siswa seperti Siswa 22, yang skornya meningkat dari 74 menjadi 84 setelah intervensi.

Baamboozle juga memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan santai. Pembelajaran yang terlalu formal sering kali membuat siswa merasa terbebani, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika. Dengan Baamboozle, suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa belajar sebagai sebuah beban, tetapi sebagai aktivitas yang menarik dan menghibur. Ini

mungkin menjadi alasan mengapa banyak siswa menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan setelah intervensi.

Peningkatan motivasi juga dapat dilihat dari bagaimana siswa berpartisipasi lebih aktif dalam kelas setelah intervensi. Sebelum penggunaan Baamboozle, banyak siswa cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi dari guru. Namun, setelah intervensi, siswa menjadi lebih proaktif dalam menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi kelas. Ini menunjukkan bahwa Baamboozle tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Perbandingan skor motivasi sebelum dan sesudah intervensi juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional mungkin kurang efektif dalam memotivasi siswa dibandingkan dengan metode interaktif seperti Baamboozle. Sebelum intervensi, banyak siswa yang tampaknya kurang tertarik dengan pelajaran dan tidak termotivasi untuk belajar. Namun, dengan adanya elemen interaktif dan kompetitif, Baamboozle berhasil membangkitkan minat mereka dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih giat.

Dari sisi distribusi data, terlihat bahwa setelah intervensi, tidak ada lagi siswa yang memiliki skor motivasi di bawah 60. Ini menunjukkan bahwa Baamboozle berhasil meningkatkan motivasi belajar bahkan pada siswa dengan motivasi awal yang sangat rendah. Siswa yang sebelumnya hanya mencapai skor rendah seperti 50 atau 51, berhasil meningkatkan skornya menjadi lebih dari 60, yang menandakan adanya peningkatan yang cukup besar dalam minat dan keterlibatan mereka dalam belajar.

Selain meningkatkan motivasi belajar, Baamboozle juga memberikan dampak positif pada suasana kelas secara keseluruhan. Suasana belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif, dengan siswa yang lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi individu, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi seluruh siswa. Suasana yang positif ini tentu saja turut berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar secara keseluruhan.

Perbandingan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan bahwa penerapan Baamboozle sebagai alat bantu pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Peningkatan motivasi ini tidak hanya terjadi pada siswa dengan motivasi tinggi, tetapi juga pada mereka yang sebelumnya kurang termotivasi. Dengan demikian, Baamboozle dapat dianggap sebagai salah satu solusi efektif untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang menantang seperti Matematika. Hasil ini memberikan bukti bahwa inovasi dalam metode pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan kuis edukatif Baamboozle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika, dengan peningkatan yang terlihat jelas setelah intervensi diterapkan. Elemen interaktif dan gamifikasi dalam Baamboozle berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan siswa yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti masalah teknis terkait koneksi internet dan

adaptasi siswa terhadap platform, yang perlu diperhatikan dalam penerapan lebih lanjut. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar peneliti mempertimbangkan variasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran dan mengeksplorasi integrasi Baamboozle dengan alat pembelajaran lainnya, serta melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan beragam untuk menguji efektivitasnya di berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Bawaneh, A. K., & Moumene, A. B. H. (2020). Flipping the Classroom for Optimizing Undergraduate Students' Motivation and Understanding of Medical Physics Concepts. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(11).
- Dewi, F. C., & Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh lingkungan sekolah dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 1–13.
- 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.
- Eriyanto, M. G., Roesminingsih, M. V., & Soeherman, I. K. (2021). The effect of learning motivation on learning independence and learning outcomes of students in the package c equivalence program. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(4), 455–467.
- Firdaus, A. R., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 184–191.
- 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.
- Handitya, B. (2019). Menyemai Nilai Pancasila Pada Generasi Muda Cendekia. *ADIL Indonesia Journal*, 1(2).
- Hanipah, A. D., Amalia, T. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 41–51.
- Hartanto, R. T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10.
- Hsiao, P.-W., & Su, C.-H. (2021). A study on the impact of STEAM education for sustainable development courses and its effects on student motivation and learning. *Sustainability*, 13(7), 3772.
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). Model pembelajaran Problem Based Learning dalam peningkatan hasil belajar IPS (studi penelitian tindakan kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(2).
- Mclean, H. Y., Ramli, R., Sukmawati, S., Wahyudi, I., & Fadli, M. (2024). Sosialisasi Dan Edukasi Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa Pada SMP N 1 Konawe. *Dinamika Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Transformasi Kesejahteraan*, 1(2), 75–83.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizz untuk

- meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- 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.
- 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.
- Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., Rahmawati, B., Aulia, S. N., & Zainudin, Z. (2023). Isu Tentang Jumlah Siklus Penelitian Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84.
- 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).
- SUTARJO, S. (2023). Mengoptimalkan Pendidikan Karakter Siswa Sebagai Fondasi Kebangkitan Generasi Emas 2045. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(4), 257–262.
- Syafii, A., Bahar, B., Shobichah, S., & Muharam, A. (2023). Pengukuran Indeks Mutu Pendidikan Berbasis Standar Nasional. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(7), 1697–1701.
- Takdir, M. (2017). Kepomath go “penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.” *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(1), 1–6.
- 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.
- Ujwalita, A., Nurdianti, A. P., Novia, D. H., & Wijayanti, M. D. (n.d.). Utilization of Wordwall Learning Media to Increase Interest and Motivation of Grade 3 Students in Learning IPAS SD 6 Panjer. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3).
- 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.
- Widahyu, C. (2021). The Effectiveness of Using Video As a Learning Media Online Learning To Improve Students’ Learning Motivation and Creative Thinking At Home During the Covid-19 Pandemic. *Learning Motivation and Creative Journal*, 1(1), 1–9.
- Widiasworo, E. (2018). *Mahir penelitian pendidikan modern metode praktis penelitian guru, dosen dan mahasiswa keguruan*. Araska Publisher.