Konstruk Media Pembelajaran Baamboozle Pada SD Islam Sinar Cendekia

Elis Tuti Winaningsih[1*], Fajar Syarif[2]

[1]Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Jakarta, Indonesia; Email: faiqulfayyadh@gmail.com
[2]Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Jakarta, Indonesia; Email: fajarsyarif@iiq.ac.id

*Correspondence
Received: September 8, 2023; Accepted: November 27, 2023; Published: December 30, 2023

Abstract—*This research explores the use of gamification in learning, especially the use of the Baamboozle platform. This is related to the role of PAI teachers in increasing students' learning motivation, especially in grade 5 at Sinar Scholar Islamic Elementary School. The aim of this research is to analyze teacher strategies in increasing student learning motivation in PAI classes. This research agrees with research entitled "Teacher Strategies in Increasing Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Subjects" written by Alif Achadah which states that teachers must have ideal strategies in teaching according to different conditions at each level so that students are motivated to learn. can increase. This research uses a type of qualitative research in the form of field research. The research method uses a descriptive analysis model with a sociological and psychological approach. Research data sources consist of primary data sources including interviews with related parties, documentation collection, observation, triangulation, and secondary data sources secondary data obtained from all written data relevant to the research topic. Data analysis uses Miles and Huberman theory, starting from collecting data, reducing data, presenting data, drawing conclusions, and validating data. This research presents the conclusion that the implementation of active learning through the Baamboozle platform used in PAI subjects in class V of Sinar Scholar Islamic Elementary School is in accordance with the RPP and is considered effective in increasing students' learning motivation.*

Keywords: *Active Learning; Baamboozle Platform; Student's motivation to study;*

Abstrak—Penelitian ini menggali tentang penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran khususnya penggunaan platform Baamboozle. Hal ini berkaitan dengan kiprah guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya di kelas 5 SD Islam Sinar Cendekia. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas PAI. Penelitian ini sependapat dengan penelitian berjudul "Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" yang ditulis oleh Alif Achadah yang menyatakan bahwa guru harus mempunyai strategi ideal dalam mengajar sesuai dengan kondisi yang berbeda di tiap jenjangnya agar motivasi belajar siswa-siswi dapat meningkat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif berupa penelitian lapangan (*field research*). Adapun metode penelitian menggunakan model deskriptif analisis dengan pendekatan sosiologis dan psikologis. Sumber data penelitian terdiri dari sumber data primer meliputi wawancara pihak-pihak terkait, pengumpulan dokumentasi, observasi, triangulasi, dan sumber data sekunder data sekunder yang diperoleh dari segala data tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman, mulai dari mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan, dan validasi data. Penelitian ini menyajikan kesimpulan bahwa penerapan *active learning* melalui platform Baamboozle yang digunakan dalam mata pelajaran PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia sudah sesuai dengan RPP dan dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar para siswa.

Kata Kunci: *Active Learning; Platform Baamboozle; Motivasi Belajar Siswa;*

DOI: https://doi.org/10.33511/misykat.v8n2.165-176 https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT
P-ISSN: 2527-8371 E-ISSN: 2685-0974

© 2023 The Author(s). Published by Program Pascasarjana Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta. Open access under the CC BY-SA 4.0 licence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Semua penyelenggara pendidikan mengacu pada tugas dan tujuan Pendidikan Nasional Indonesia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang memberikan sinyal bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan manusia seutuhnya yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga mengembangkan keterampilan tanpa melupakan kepribadiannya. Untuk mencapai tugas dan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah mengatur kurikulum sebagai alat pembelajaran (disusun dan memuat gagasan-gagasan pengajaran) yang direncanakan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan perubahan dan kemajuan sistem Pendidikan serta perubahan waktu dan teknologi sehingga menjadi sebuah konsep yang cocok dalam proses pendidikan.

Munculnya pandemi Covid-19 pada tahun 2020 menjadikan dunia pendidikan Indonesia mengalami hal yang sulit akibat hampir semua sekolah di seluruh dunia memindahkan ruang kelas mereka ke ruang kelas maya atau *virtual* (*online*). Namun, di sisi lain, hal tersebut dapat mempercepat pendidikan 4.0 melalui sistem PJJ (pendidikan jarak jauh) yang menggunakan teknologi informasi sehingga mempercepat terwujudnya *smart society* generasi 5.0.

Hal ini tentu saja menjadi tantangan besar bagi para guru, karena sistem *blended learning* atau pembelajaran *online* murni masih jarang digunakan. Padahal pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam implementasi kurikulum. Sebuah pembelajaran dapat dikatakan efektif atau dapat diidentifikasi melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru yang memimpin proses pembelajaran harus mencari cara agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Kondisi ini seolah menyambut pernyataan Mendikbud sebelum merebaknya pandemi tentang program Merdeka Belajar yang dicanangkan dengan tujuan untuk mewujudkan pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia.

Untuk dapat menghadapi tantangan tersebut, guru harus memiliki kualifikasi pedagogik, keterampilan kepribadian, keterampilan sosial, dan keterampilan profesional serta kemampuan beradaptasi yang baik. Hal ini akibat tugas guru yang mengalami dinamika dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, guru harus bekerja keras untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan, sehingga mau tidak mau guru harus mempertimbangkan langkah-langkah yang berbeda untuk setiap siswa. Selain itu, guru harus terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang berorientasi pada situasi terkini. Dalam proses pembelajaran dapat digunakan strategi pembelajaran konstruktivis yang berpotensi meningkatkan aktivitas dan kreativitas, seperti model pembelajaran aktif yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis internet.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini secara khusus pada pokok bahasan pendidikan agama Islam yang mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman. Misalnya, yang semula merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran aktif terapan dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa melalui keterlibatan intelektual dan emosional secara aktif. Salah satu fenomena yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah adanya pembelajaran berbasis permainan karena dapat menarik perhatian siswa dan menampilkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti menggunakan Word Wall, Quizizz, Mentimeter, Baamboozle dan Trigger PowerPoint. Fenomena tersebut sebenarnya bukanlah hal yang baru karena permainan sering digunakan dalam pembelajaran terutama pada kegiatan awal pembelajaran. Namun demikian, peneliti mencatat bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan upaya untuk merangsang motivasi siswa untuk belajar, meskipun bukan merupakan sesuatu yang baru dalam sistem pendidikan Indonesia.

Baamboozle sangat menarik bagi siswa karena menumbuhkan jiwa kompetitif sejak saat kegiatan awal dimulai, yaitu sejak guru membagi siswa ke dalam 2 kelompok besar. Setelah itu, siswa ditunjuk satu per satu untuk memilih nomor soal yang terlihat dalam LCD proyektor atau layar Zoom Clouds Meeting, kemudian menjawab pertanyaan. Jika menjawab benar akan mendapat poin yang akan diakumulasi terus hingga soal terakhir dijawab. Oleh karena itu, tak dapat dipungkiri bahwa gamifikasi melalui platform Bamboozle menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu melakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar karena peranan motivasi sangat penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa, hal ini sebagaimana ditegaskan dalam firman Allah Swt

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

"Wahai orang-orang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan." (QS. Al Mujadilah [58]: 11)

Selain ayat di atas, motivasi belajar siswa juga dijelaskan dalam hadis berikut:

حَدَّثَنَا أَبُو بَكْرِ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ، وَابْنُ نُمَيْرٍ قَالاَ حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ إِدْرِيسَ، عَنْ رَبِيعَةَ بْنِ عُثْمَانَ، عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ يَحْيَى بْنِ حِبَّانَ، عَنِ الأَعْرَجِ، عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ 'الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللَّهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ وَفِي كُلٍّ خَيْرٌ احْرِصْ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَعِنْ بِاللَّهِ وَلاَ تَعْجِزْ وَإِنْ أَصَابَكَ شَىْءٌ فَلاَ تَقُلْ لَوْ أَنِّي فَعَلْتُ كَانَ كَذَا وَكَذَا . وَلَكِنْ قُلْ قَدَرُاللَّهِ وَمَا شَاءَ فَعَلَ فَإِنَّ لَوْ تَفْتَحُ عَمَلَ الشَّيْطَانِ' (رَوَاهُ مُسْلِمُ) [1]

"Abu Bakar Ibn Abi Shaybah dan Ibn Namir memberi tahu kami, mereka berkata: Abdullah Ibn Idris memberi tahu kami dari Rabiah Ibn Utsman dari Muhammad Ibn Yahya Ibn Hibban, dari Al-A'raj dari Abu Hurairah, dia berkata: "Rasulallah Saw. bersabda: "Seorang mukmin yang kuat itu lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah ketimbang seorang mukmin yang lemah, meskipun masing masing dari keduanya adalah baik. Antusiaslah terhadap sesuatu yang bermanfaat bagimu. Mohonlah pertolongan kepada Allah dan jangan lemah. Jika sesuatu menimpamu, maka janganlah kamu mengatakan: "Seandainya aku lakukan niscaya akan begini dan begini." Akan tetapi katakanlah: "Semua memang sudah menjadi suratan takdir Allah. Apa yang dikehendaki Allah pasti terlaksana, sekalipun misalnya kamu harus menaklukkan perbuatannya syetan." (H.R. Muslim)[2]

Ketika siswa memahami ayat dan hadits di atas, lalu diperkuat dengan strategi mengajar guru yang dapat mengarah pada pembelajaran aktif, idealnya mereka akan sangat termotivasi untuk belajar. Namun pada kenyataannya, pada masa pandemic ini, siswa justru mengalami penurunan motivasi untuk belajar. Hal ini tercermin dari tingkat antusiasme dan kehadiran siswa dalam pembelajaran daring, butuh dorongan yang lebih dalam pengumpulan tugas, sulit untuk bertanya di depan kamera, bahkan beberapa siswa tidak mau menanggapi instruksi. Dengan kondisi tersebut, guru PAI terpaksa harus mencari inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mereka karena kondisi pembelajaran yang tidak ideal akibat adanya pandemi Covid-19.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti telah mengidentifikasi masalah demotivasi dalam kegiatan pembelajaran di SD Islam Sinar Cendekia. Dikhawatirkan jika masalah tersebut dibiarkan, akan berdampak pada prestasi akademik maupun non akademik. Hal ini mendorong peneliti untuk menjadikan SD Islam Sinar Cendekia sebagai lokasi penelitian. Selain itu, peneliti melihat sekolah ini merupakan sekolah Islam yang menerapkan nilai-nilai Islami dalam seluruh kegiatan sekolah, baik di dalam kelas maupun dalam kegiatan sehari-hari. Sekolah ini dirancang semodern mungkin, sejalan dengan perkembangan globalisasi, dan memiliki visi menjadi lembaga pendidikan Islam yang unggul/terkemuka dan mencerdaskan generasi yang beriman dan bertaqwa (IMTAQ), menguasai Sains dan Teknologi (IPTEK), berbudaya ekologis, berorientasi global dan berdaya saing internasional. Selain itu, sekolah ini mudah dijangkau dan peneliti sudah mengetahui karakteristik populasi sehingga lebih mudah mendapatkan informasi yang mendukung penelitian.

Kemudian peneliti memilih Kelas V karena masalah demotivasi banyak terjadi di kelas ini sehingga mengakibatkan guru PAI harus berusaha mencari metode pembelajaran yang berbeda, diantaranya adalah gamifikasi (*insert games*) dengan menggunakan platform Baamboozle.

[1] Abil Hasan Muslim Ibn Al Hajjaj Ibn Muslim Al Qusyairi Anaisaburi, *Shahih Muslim*, Cet. 2. (Riyadh: Dar El Hadharah, 2015), h. 851

[2] Terjemah hadis ini terdapat dalam Kitab Takdir no 34 bab perintah untuk menjadi kuat meninggalkan kelemahan, selalu memohon pertolongan kepada Allah dan menyerahkan takdir kepada Allah. Lihat Adib Bisri Musthofa, *Tarjamah Shahih Muslim*, Jilid 4. (Kuala Lumpur: Victory Agencie, 1994), h. 595

METODE

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan bentuk *field research* (penelitian lapangan). Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan gejala, fakta, atau peristiwa yang sistematis dan tepat yang menjadi ciri khas suatu populasi atau daerah tertentu. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif karena dengan menggunakan jenis penelitian ini, peneliti dapat bertindak sebagai alat penelitian utama dengan mengamati secara langsung subjek penelitian untuk menemukan kebenaran dan menggali lebih dalam makna subjek dengan mengeksplorasi pertanyaan secara bergantian, sehingga masalah akan ditemukan dengan jawaban yang pasti. Peneliti menggunakan pendekatan sosial karena penelitian ini mempelajari kondisi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah dan menggunakan pendekatan psikologis karena objek yang diteliti adalah kondisi psikologis siswa yaitu motivasi atau semangat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti memilih SD Islam Sinar Cendekia sebagai tempat penelitian karena ditemukan masalah demotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dikhawatirkan jika masalah tersebut dibiarkan, akan berdampak pada prestasi akademik maupun non akademik. Kemudian peneliti memilih Kelas V karena banyak masalah demotivasi di kelas ini lebih banyak terlihat sehingga guru PAI harus berusaha keras mencari metode pembelajaran yang berbeda di kelas tersebut, salah satunya adalah penggunaan gamifikasi (*insert games*) melalui penggunaan platform Baamboozle.

Sumber data primer diperoleh dari wawancara dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru PAI, wali kelas, siswa, dan orang tua siswa. Total informan yang peneliti wawancara adalah 48 orang, yakni 1 orang kepala sekolah, 3 orang wakil kepala sekolah, 4 orang wali kelas, 20 orang siswa, dan 20 orang tua siswa. Selain itu diperoleh data dari observasi dan dokumentasi. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari segala data tertulis baik buku, dokumen sekolah, brosur, RPP, data dari Tata Usaha, brosur, jurnal, dan semua bahan tertulis yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi partisipasi pasif dan observasi terus terang. Peneliti hadir di Kelas V SD Islam Sinar Cendekia baik secara online menggunaka Zoom Clouds Meeting maupun *offline* dengan mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas karena saat penelitian berlangsung sekolah tersebut terkadang melaksanakan pembelajaran secara *hybrid*. Namun, peneliti hanya mengamati, tidak mengikuti proses belajar mengajar di kelas, dan sebelumnya peneliti telah menginformasikan kepada semua informan tentang penelitian yang sedang dilakukan. Peneliti juga cenderung melakukan observasi tidak berstruktur meskipun peneliti tetap membuat pedoman observasi secara umum sebagai rambu-rambu dalam kegiatan pengamatan. Peneliti menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur dengan tetap mengacu pada pertanyaan wawancara, akan tetapi masih memungkinkan keluar pertanyaan-pertanyaan yang tidak terdapat dalam instrumen pertanyaan yang telah dibuat. Untuk memperkuat hasil penelitian, peneliti melakukan triangulasi triangulasi metode, yaitu menggunakan informan yang berbeda dan menggunakan triangulasi sumber data, yaitu menggunakan wawancara lalu diperkuat dengan observasi serta dokumentasi untuk menganalisis suatu data.

Kemudian, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Sementara menurut Miles dan Huberman, purposive sampling adalah teknik yang dilakukan secara terus menerus dari informan ke informan untuk memperoleh data yang lengkap dan mendalam dengan prosedur sebagai berikut: data *collecting, data reduction, data display*, dan penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Agama Islam adalah upaya mendidik agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang atau dengan kata lain usaha yang dilakukan untuk membina dan mengasuh siswa agar mampu memahami ajaran Islam secara menyeluruh kemudian menjadikan Islam sebagai *way of life*. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri, dan hubungan manusia dengan makhluk lain, termasuk lingkungan. Meskipun ruang lingkup mata pelajaran mencakup lima unsur utama yaitu Al-Quran, Aqidah, Akhlak, Syariah, dan Sejarah Islam. Adapun objek penelitian saat peneliti melakukan observasi ada 2 materi yaitu "Nabi dan Rasul Ulul Azmi" dan "Puasa

Ramadan", sehingga dari penjelasan di atas peneliti bisa menyimpulkan bahwa objek materi Pendidikan Agama Islam yang diteliti adalah unsur tarikh dan syariah.

Tahun 2020 adalah tahun yang sangat menantang kreativitas bagi guru PAI karena ruang kelas terpaksa diubah menjadi kelas virtual (daring) akibat pandemi Covid-19. Dampak pembelajaran daring sangat terasa baik bagi guru, siswa, maupun orang tua. Hal ini terjadi hampir merata dalam dunia pendidikan sebagaimana hasil survei Satgas Covid-19 ada 20% anak merindukan teman-teman sekolahnya, 15% anak merasa tidak aman, 10% anak merasa khawatir terhadap perekonomian yang menimpa keluarga, 35% anak merasa khawatir akan ketertinggalan dalam pelajaran, dan 47% anak mengalami kebosanan di rumah. Terlebih usia anak SD masih senang bermain, bergerak, bekerja kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung.[3]

Semua hal itu berpengaruh juga terhadap belajar siswa, baik dirasakan oleh orang tua maupun guru. Perbedaan semangat sebelum pandemi dan sesudah pandemi, dirasakan juga oleh Ustazah Tria dalam pelajaran PAI di SD Islam Sinar Cendekia yang mengatakan bahwa bahwa pembelajaran daring ini memberikan dampak pada menurunnya semangat belajar siswa.[4] Pendapat ini didukung oleh informasi dari orang tua sebagaimana hasil wawancara bahwa sejak ada pandemi dan siswa harus belajar daring (PJJ), orang tua melihat terjadinya demotivasi (penurunan semangat belajar) pada siswa, banyak ketinggalan pelajaran karena saat siswa menggunakan gadget ujungnya mereka main *game*, terlihat santai, kurang begitu memperhatikan tugas, dll.

Kondisi-kondisi yang diungkapkan di atas sebenarnya sudah menjadi masalah umum para pelajar di Indonesia. Adapun penyebab demotivasi tersebut menurut Tata Sudrajat, *Deputy Chief Program Impact and Policy Save the Children* adalah akibat dari rasa bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar kurang menyenangkan, tidak ada interaksi, berebut fasilitas.[5] Tak bisa dipungkiri bahwa kondisi semangat belajar siswa mengalami penurunan sejak adanya pandemi covid-19, siswa terlihat bosan, terjadinya *learning loss*[6], sehingga guru dituntut untuk melakukan pembelajaran aktif.

Kondisi demotivasi siswa dan kebijakan pembelajaran jarak jauh serta adanya kebijakan merdeka belajar yang memberikan kesempatan kepada guru dalam upaya mengatasi masalah demotivasi belajar siswa dengan mengeksplorasi berbagai cara, strategi, maupun media yang bisa digunakan. Hal menuntut guru untuk melakukan perubahan proses pembelajaran terlebih untuk siswa yang tergolong ke dalam Generasi Z atau *Net Generation*. Diperlukan inovasi agar bisa menyesuaikan dengan kondisi mereka karena mereka lebih menyukai adanya keterlibatan teknologi serta serba digital dalam segala hal dan dalam setiap kegiatan. Mereka pun berharap agar materi belajar dikemas secara digital, lingkungan dan fasilitas belajar turut terintegrasi dengan teknologi, dan ujian pun dilakukan secara *online*.

Salah satu inovasi untuk menjawab kebutuhan Generasi Z dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa adalah *game based learning*, yakni penggunaan elemen-elemen game dalam pembelajaran. Gamifikasi tersebut dapat digunakan untuk memberikan motivasi siswa dan memberikan suasana yang berbeda dalam kelas daring. *Game based learning* umumnya dalam bentuk aplikasi yang tersedia secara umum, gratis untuk mode penggunaan dasar. Namun, aplikasi dan kinerja layanan dapat ditingkatkan dengan memilih dan menggunakan layanan premium. Aplikasi yang umum digunakan antara lain Educandy, Kahoot,

[3] Fatimah Nur Rahma, "Pengaruh Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Psikologis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021), h. 2474

[4] Wawancara guru PAI, Ustazah Tria, Serpong, 13 April 2022

[5] Vania Rossa dan Dini Afrianti Efendi, "Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar,"https://www.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar, diakses tanggal 26 April 2022 jam 21.00

[6] *The Education and Development Forum* dalam Wahyu mengartikan bahwa *learning loss* adalah suatu keadaan dimana seorang siswa kehilangan pengetahuan atau keterampilannya, baik secara umum maupun khusus atau penurunan akademik akibat kesenjangan jangka panjang, atau seperti yang didefinisikan Indra seperti yang digunakan di luar negeri. situasi di mana proses tidak berkelanjutan seperti yang dijelaskan dalam penggunaannya. Anak-anak berpenghasilan menengah dan rendah yang tidak dapat menggunakan dan mengakses perangkat dan Internet untuk belajar. Dari dua pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa *learning loss* merupakan fenomena yang terjadi pada generasi yang kehilangan kesempatan untuk menambah pengetahuan karena keterlambatan dalam belajar mengajar. Lihat Wahyu Dewi Pratiwi, "Dinamika Learning Loss: Guru dan Orang Tua," *Jurnal Edukasi NonFormal* 2, no. 1 (2021), h. 148

Quizizz, Word Wall, Baamboozle, Khan Academy, Eclipse Crossword, i-Spring, Edpuzzle, dan beberapa aplikasi sejenis.[7]

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa gamifikasi bisa juga dimaknai sebagai model pembelajaran menggunakan metode permainan yang memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain menggunakan perangkat seperti komputer dan smartphone. Metode ini sekaligus merangsang kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan keterampilan psikomotorik siswa.

Game based learning memiliki tujuan untuk memberikan pelajaran yang dilakukan dengan gamifikasi[8] untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran daring dengan menjadikan kegiatan belajar mengajar memiliki sistematika atau karakteristik seperti *game*.Salah satu contoh penerapan gamifikasi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan platform Bamboozle yang bertujuan untuk mengatasi masalah keaktifan dan motivasi belajar.

Jika merujuk kepada teori belajar konstruktivisme,[9] hal ini sangat relevan dengan kebijakan merdeka belajar yang ditujukan kepada siswa dan guru, karena dengan meleknya siswa dan guru terhadap perkembangan teknologi, tidak menutup kemungkinan terbentuk karakter jiwa merdeka sehingga siswa dan guru dapat mengeksplorasi pengetahuan dari beragam sumber dan tercipta kebebasan belajar dengan mandiri dan kreatif agar kebutuhan siswa dan tuntutan pendidikan abad 21 terpenuhi.

Baamboozle merupakan platform pembelajaran digital berbasis web atau situs, yang membutuhkan koneksi internet dan smartphone atau perangkat elektronik (Laptop/PC). Baamboozle termasuk jenis permainan *edu games* yang tersedia di web https://www.baamboozle.com. Setiap guru bebas mengatur tampilan *game* agar menarik perhatian siswa. Dalam pelaksanaannya, permainan ini mirip dengan cerdas cermat, tetapi berlangsung secara *online* dan tidak mengharuskan siswa untuk membuat akun. Guru sebagai pemegang kendali telah melakukan serangkaian prosedur seperti mendaftarkan diri menggunakan alamat email. Siswa yang akan berpartisipasi di dalam permainan, hanya membutuhkan koneksi internet dan tidak perlu membuat akun maupun kode untuk bermain.[10] Berdasarkan penjelasan tersebut, Baamboozle merupakan salah satu *edu games* yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Baamboozle hanya mengizinkan siswa untuk menjawab pertanyaan langsung dari layar Zoom atau screen yang ditampilkan di kelas melalui proyektor LCD. Guru mengarahkan permainan. Setelah siswa menjawab semua pertanyaan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi. Guru dapat mengajukan pertanyaan tentang materi yang disajikan.

Dalam observasi yang peneliti lakukan, Baamboozle digunakan di akhir pelajaran setelah semua materi dijelaskan. Seluruh siswa mengawali kegiatan dengan memperhatikan screen yang dibagikan oleh guru dan tidak melakukan aktivitas apa pun serta perhatian mereka fokus kepada guru. Kemudian siswa dibagi siswa ke dalam 2 *team*, yaitu *team* 1 untuk laki-laki dan *team* 2 untuk perempuan.

Untuk memulai *game* ini, guru menampilkan platform Baamboozle dengan cara *share screen*. Sebagaimana yang terlihat dalam gambar berikut:

---

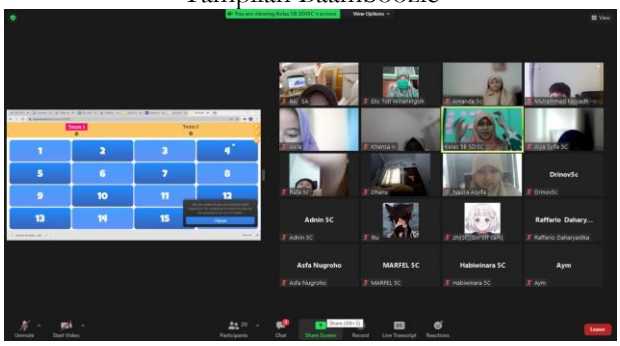
[7] Ratna Nisrina, "Game Pembelajaran: Media Pembunuh Kebosanan Siswa," https://yoursay.suara.com/kolom/2021/08/18/201420/game-pembelajaran-media-pembunuh-kebosanan-siswa, diakses tanggal 28 April 2022 jam 10.51

[8] Gamifikasi adalah model pembelajaran menggunakan metode permainan yang memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain menggunakan perangkat seperti komputer dan smartphone. Dengan cara ini, siswa secara simultan dirangsang oleh tiga hal: kecerdasan emosional, kecerdasan emosional, dan keterampilan psikomotorik.

[9] Konstruktivisme terdiri dari kata konstruktif dan isme. Konstruktif diartikan sebagai cara konstruktif untuk membangun, meningkatkan, membangun. Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia "isme" berarti "paham" atau "aliran". Konstruktivisme adalah filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah hasil konstruksi kita sendiri. Dalam pandangan pembelajaran konstruktivis, anak diberi kesempatan untuk menggunakan strategi belajar sadar mereka sendiri, dan guru dapat mengarahkan siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan model pembelajaran yang dibuat oleh guru. Lihat Ndaru Kukuh Masgumelar dan Pinton Setya Mustafa, "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran," *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021), h.52

[10] Modul untuk menggunakan platform Baamboozle sebagai lingkungan belajar berbasis game virtual diberikan kepada peneliti kursus singkat yang disampaikan oleh Dessy Safira. Lihat Dessy Safira, *Penggunaan Platform Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Virtual* (Yogyakarta, GuruInovatif.id, 2022), h. 8

Gambar 1
Tampilan Baamboozle



Setelah melihat tampilan di layar yang menunjukkan deretan angka 1-16 *seperti* pada gambar 1, Kemudian memanggil satu anak dari tim pertama untuk memilih salah satu nomor. Siswa memilih satu nomor, lalu guru menekan nomor tersebut dan keluarlah pertanyaan, lalu siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jika siswa dapat menjawab pertanyaan, team mereka akan mendapatkan poin. Begitu seterusnya hingga semua nomor habis terpilih. *Game* ini cukup menarik, hampir semua siswa yang peneliti wawancara menyatakan jika game ini seru karena adanya kompetisi antar *team*.

Siswa terlihat bersorak gembira melihat tampilan Baamboozle muncul di screen. Selama permainan tampak siswa sangat bersemangat apalagi saat salah satu anggota tim mereka mendapatkan *"Win 20 points"* atau "*Swap Points"* dan terlihat lesu saat salah satu anggota mendapat *"Lose Point*s" atau *"No Points"*. Permainan dimenangkan oleh tim 2 dengan jumlah poin 80 mengalahkan tim 1 yang hanya mendapat poin 45.

Sejauh pengamatan peneliti, guru bisa menemukan banyak pilihan platform maupun situs pembelajaran berbasis permainan digital. Namun, Baamboozle memiliki keunikan dan kelebihan tersendiri, seperti:

1) Tidak ada dua permainan yang sama. Pertanyaan tidak diberikan dalam urutan yang sama dan ditarik dari kumpulan pertanyaan yang dibuat oleh pembuat permainan.
2) Guru dapat menyesuaikan *game* dengan kebutuhan siswa. Misalnya bisa mengatur waktu, memberikan siswa kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan yang tidak mereka ketahui, atau mengubah nama tim sesuai dengan keinginan guru.
3) Tidak perlu bersiap karena ada ribuan *game* yang dibuat oleh guru lain yang tersedia, tinggal guru tersebut mencari, memilih, dan menentukan *game* yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
4) Permainannya fleksibel, dapat dilakukan secara daring maupun tatap muka, dapat menggunakan satu perangkat dengan proyektor, *smartboard*, atau pembelajaran daring.
5) Siswa tidak membutuhkan akun atau kode untuk bermain.
6) Guru dapat dengan mudah membuat permainan sendiri dalam waktu yang singkat.

Penggunaan platform Baamboozle bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena fungsi motivasi dalam proses pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya dalam Neni Fitriana adalah mendorong siswa untuk beraktivitas (misalnya semangat siswa dalam menyelesaikan tugas tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik) dan sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Sehingga dengan adanya motivasi, siswa akan terdorong untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan mengerahkan seluruh kemampuannya secara maksimal. Selanjutnya Winarsih menyebutkan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

a. Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi dan menginspirasi manusia untuk bertindak. Dalam hal ini, motivasi merupakan penggerak di balik setiap tindakan yang dilakukan.
b. Menentukan arah tindakan ke arah yang ingin Anda capai. Oleh karena itu, motivasi dapat menetapkan arah dan bertindak sesuai dengan bentuk tujuan.
c. Pilihan tindakan, yaitu memutuskan tindakan apa yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan, motivasi untuk motivasi, arah yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dan penyampaian tindakan.[11]

[11] Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, dan Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021), h. 202

Dari pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa motivasi berperan sebagai penggerak untuk mencapai prestasi karena siswa harus mendorong keinginan dan mengarahkan kegiatannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memilih dan menentukan tindakan mana yang tepat untuk mencapai tujuan. Siswa yang termotivasi untuk belajar terlihat dalam semua kegiatan yang mereka lakukan di dalam dan di luar lingkungan sekolah, khususnya saat guru memberikan tugas yang harus dikerjakan di luar jam sekolah. Anak yang memiliki motivasi akan berusaha mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

Adapun respon siswa terkait dengan penggunaan platform Baamboozle sebagai media pembelajaran tergambar dalam wawancara berikut:

Tabel 1.
Perasaan Siswa saat Belajar dengan Baamboozle

No.	Informan	Respon
1.	Informan 1	Seru, karena langsung mendapat poin. Bikin makin semangat karena ngebosenin
2.	Informan 2	Bisa merefleksi materi. Bikin semangat karena ada *games*-nya
3.	Informan 3	Seru, tambah ngerti. Bikin makin semangat
4.	Informan 4	Bisa mengalahkan tim lain. Bikin makin semangat
5.	Informan 5	Seru aja, kayak *refreshing*, nggak belajar terus. Makin semangat belajar
6.	Informan 6	Seru aja, kayak *refreshing*, nggak belajar terus. Makin semangat belajar
7.	Informan 7	Seru. Makin semangat tapi kalau waktunya habis lebih milih udahan karena capek.
8.	Informan 8	Seru, kalau belajar terus kan capek. Makin semangat
9.	Informan 9	Seru dan seneng aja. Makin semangat
10.	Informan 10	Seru tapi kadang ada yang susah pertanyaannya, makin semangat
11.	Informan 11	Senang, gembira, bikin semangat
12.	Informan 12	Seru banget, kalau ada *game* pasti seru, jadi *booster*
13.	Informan 13	Asyik, jadi pengennya belajar terus
14.	Informan 14	Seru, tambah jokes pasti lebih seru
15.	Informan 15	Seru, bikin semangat
16.	Informan 16	Senang karena main game jadi seru
17.	Informan 17	Senang walaupun menang kalah bukan masalah
18.	Informan 18	Senang karena jawabannya selalu benar
19.	Informan 19	Senang karena jadi gampang paham pelajaran, gak stress
20.	Informan 20	Senang karena kadang-kadang dapat poin dari tim lawan

Berdasarkan tabel 1 di atas, dari 20 informan yang peneliti wawancara, ada 15 informan yang menyatakan kegiatan belajar membuat semangat meningkat karena seru, tidak membosankan, bisa merefleksi materi, menyenangkan, dan gembira karena bisa mengalahkan tim lain. Sementara 5 orang menyatakan senang belajar dan menang atau kalah bukan masalah tetapi tidak menyebutkan semangat bertambah. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan seluruh informan senang belajar dengan menggunakan Baamboozle karena seru, tidak membosankan, merasa tertantang, dan senang saat mendapatkan poin.

Hasil wawancara tersebut dibuktikan oleh peneliti saat melakukan observasi, kemudian diperkuat oleh pernyataan guru PAI dan pernyataan wali kelas yang mengungkapkan bahwa siswa terlihat lebih aktif, lebih semangat, lebih antusias dalam menjawab pertanyaan. Hal ini membuktikan bahwa gamifikasi dengan menggunakan media Baamboozle bisa menarik perhatian dan menambah semangat belajar siswa. Pendapat ini pun dikuatkan dengan hasil wawancara orang tua sebagai berikut:

Tabel 2
Perspektif Orang Tua Terhadap Penggunaan Platform Baamboozle

No.	Informan	Respon
1.	Informan 21	Tidak
2.	Informan 22	Metode Baamboozle lebih membantu siswa untuk mengerti pelajaran
3.	Informan 23	Iya ada, anak-anak jadi lebih aktif dan semangat setiap pelajaran Ms. Tria karena ga cuma teks book aja diselingi sama gambar-gambar dan games yang tanpa anak-anak sadari isinya materi pelajaran juga
4.	Informan 24	Baamboozle termasuk *game* yang cukup menarik dan diingat ananda, anak-anak lebih semangat dengan metode ini
5.	Informan 25	Lebih semangat
6.	Informan 26	Anak saya lebih semangat menggunakan baamboozle
7.	Informan 27	Siswa lebih semangat, lebih terpacu. Efektif dan tidak monoton dalam mengajar sehingga siswa tidak bosan. Saat tidak menggunakan media, atau dengan kata lain hanya zoom, cenderung cepat bosan, jiwa kompetitifnya tidak terpacu.
8.	Informan 28	Menurut pengamatan saya, anak saya selalu bersemangat belajar. Kalau ada game-game edukasi tentu dia tambah semangat, ya, karena rasa ingin tahu dan berani cobanya tinggi.
9.	Informan 29	Ada bedanya dengan game lebih semangat karena ada kompetisi disitu komunikasi juga 2 arah nya lebih aktif
10.	Informan 30	Ya. *Game* baamboozle dapat membuat anak menjadi lebih semangat dalam menjawab pertanyaan
11.	Informan 31	Iya anak saya bilang suka, katanya menantang dan lebih mudah mengerti
12.	Informan 32	Iya ada. Siswa lebih bersemangat saat ada *game* yang disisipkan saat pemaparan
13.	Informan 33	Siswa menjadi lebih semangat karena ada variasi cara pembelajaran sehingga siswa tidak merasa cepat bosan
14.	Informan 34	Kurang tahu
15.	Informan 35	Tidak
16.	Informan 36	Tentunya lebih seru jika ada *game*-nya
17.	Informan 37	Saat menggunakan anak-anak lebih semangat
18.	Informan 38	Lebih seru
19.	Informan 39	Platform game menarik minat ananda lebih seru dan mengurangi kejenuhan
20.	Informan 40	lebih seru sebenarnya tapi anak saya kurang tertarik

Pernyataan orang tua sebagaimana tertera dalam tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari 20 informan, ada 16 informan dari yang menyatakan adanya perbedaan semangat pada siswa saat guru menggunakan media Baamboozle. Menurut informan, platform ini membuat pembelajaran lebih seru dan lebih bersemangat, siswa merasa tertantang, dan materi menjadi mudah dipahami. Sementara 2 orang informan menyatakan tidak ada perbedaan semangat antara sebelum dan sesudah penggunaan Baamboozle, 1 orang informan menyatakan kurang tahu, dan 1 orang informan menyatakan jika dengan adanya *game* pembelajaran lebih menarik, tetapi sayang putera dari informan kurang tertarik.

Sejalan dengan pendapat orang tua, peneliti pun melihat platform Baamboozle termasuk salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Beberapa indikator siswa termotivasi dan semangat belajar sebagai berikut: paham dengan materi, bersungguh-sungguh mengikuti pelajaran, *enjoy* dan tetap fokus dalam belajar, semangat mengerjakan tugas, menanti mata pelajaran tersebut, memperhatikan, tidak bermalas-malasan saat guru mengajar, mau mengikuti kelasnya, dan aktif dalam proses kegiatan belajar, belajar dengan penuh perhatian, aktif menjawab pertanyaan, lebih *happy*, tidak marah-marah, menjaga waktu

(antusias untuk ikut pembelajaran), aktif mendengarkan pemaparan, mengumpulkan tugas tepat waktu, banyak berinteraksi saat jam pembelajaran.[12]

Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang diungkapkan oleh Dewey yaitu *learning by doing*. Dewey percaya bahwa belajar adalah proses aktif, menghubungkan pengalaman yang ada dengan yang baru ditemukan. Dewey juga dikenal sebagai pelopor pembelajaran yang berpusat pada anak atau siswa. Pembelajaran aktif atau *learning by doing* artinya siswa harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berasal dari rasa ingin tahu tentang apa yang tidak diketahui siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.[13]

Peneliti menyimpulkan bahwa pengajar kelas V SD Islam Sinar Cendekia khususnya guru PAI menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memvisualisasikan strategi pembelajaran dengan menampilkan video dan file presentasi sesuai RPP. Selain strategi pembelajaran visualisasi, guru juga menggunakan strategi instruksi berbasis pertanyaan dan penggunaan teknologi dalam kelas. Metode pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun yaitu dengan metode ceramah plus tanya jawab, tugas,[14] dan diskusi.

Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif, siswa mendapat kesempatan lebih banyak dan aktif dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran baik dalam bentuk interaksi antar siswa, maupun siswa dengan pendidik dalam proses pembelajaran. Seluruh siswa terlibat baik secara mental terutama saat seluruhnya mendapatkan kesempatan untuk memilih nomor pertanyaan dalam *games* Baamboozle kemudian menjawab pertanyaan tersebut. Kemudian siswa juga aktif secara fisik saat di bagian akhir pembelajaran mereka harus menempelkan kertas kecil ke dalam karton yang sudah disediakan. Sehingga seluruh siswa di kelas V dalam pembelajaran PAI turut berperan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran PAI dengan menggunakan platform Baamboozle menurut peneliti memenuhi dua dimensi dalam pembelajaran aktif, yakni pembelajaran mandiri (*independent learning*) saat siswa memilih dan menjawab pertanyaan dalam Baamboozle secara individu dan bekerja secara aktif (*active working*) saat mereka melakukan aktivitas penutup maupun saat interaksi tanya jawab.

Pembelajaran PAI juga memenuhi 3 aspek keaktifan siswa sebagaimana teori yang disampaikan oleh Munir dalam Endah.[15] Dalam hal ini siswa aktif secara jasmani melalui penginderaan saat melihat slide materi yang ditampilkan oleh guru, mendengar dan melihat saat guru menayangkan video yang berkaitan dengan materi, serta aktif bergerak saat menempelkan kertas kecil ke dalam kertas karton yang berisi kesimpulan materi. Selain itu, siswa juga aktif berpikir melalui tanya jawab selama proses penjelasan atau *review* materi pembelajaran, dan aktif secara sosial karena dalam game Bamboozle melatih kerja tim dan saling mendukung di antara sesama tim, meskipun yang bertugas menjawab pertanyaan bergantian.

Merujuk pada indikator keefektifan pembelajaran menurut Slavin yang terdiri atas empat model QAIT (*Quality, Appropriateness, Incentive, Time*), yaitu *Quality of Learning (Quality of Education*), Tingkat Kesesuaian Pembelajaran (*Quality of Education*), *Incentive (Incentiv*e) dan *Time (Hour)* dijelaskan sebagai berikut:

a. Kualitas pembelajaran (*quality of education*), yaitu tingkat penyajian informasi atau kemampuan memfasilitasi pembelajaran materi oleh siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa keefektifan pembelajaran dapat diukur dari kemampuan guru dalam membimbing siswa dalam memahami materi sehingga meminimalkan kesalahan siswa.
b. Penerapan pembelajaran, maksudnya adalah seberapa baik guru mengetahui kesiapan siswa dalam hal keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan persyaratan untuk materi yang ditawarkan. Jadi, dapat dikatakan bahwa keefektifan pembelajaran diukur dari kemampuan guru dalam mengajukan soal-soal kontekstual dalam LKS dan soal-soal tersebut harus dikaitkan dengan kehidupan nyata.

[12] Rangkuman wawancara dengan orang tua

[13] Yugga Tri Surahman dan Endang Fauziatih, "Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning by Doing Pragmatisme by John Dewey," *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021), h. 141

[14] Metode Ceramah Plus Tanya Jawab (CPTT) adalah metode pengajaran yang menggabungkan antara ceramah dan tugas dengan tanya jawab. Pendekatan campuran ini idealnya dilakukan secara teratur, yakni pembagian materi oleh guru, kesempatan tanya jawab antara guru dan siswa, dan pemberian tugas kepada siswa. Lihat AsikBelajar.Com, "Metode Ceramah Plus Pada Pembelajaran Tematik," https://www.asikbelajar.com/metode-ceramah-plus/, diakses tanggal 11 April 2022 jam 01.37

[15] Endah Syamsiyati N.J, "Penerapan Metode Pembelajaran Active Learning-Small Group Discussion di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Peningkatan Proses Pembelajaran," *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019), h. 26

c. Motivasi kerja, yaitu kemampuan guru memotivasi siswa untuk mempelajari materi atau tugas secara sukarela. Upaya motivasi tersebut mempengaruhi hasil belajar dan respon siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran tercermin dari kemampuan guru memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran kolaboratif aktif baik dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas, hasil belajar, dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran.
d. Siswa diberi waktu untuk mempelajari materi. Kegiatan Belajar Mengajar efektif ketika siswa menyelesaikan mata pelajaran dalam waktu yang ditentukan. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran tercermin dari kemampuan guru dalam mengatur waktu sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dan sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta pemaparan peneliti terhadap penggunaan media Baamboozle sebagai faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi belajar, maka peneliti dapat menarik kesimpulan berikut:

1. Pelaksanaan program *active learning* menggunakan platform Baamboozle di kelas V SD Islam Sinar Cendekia pada mata pelajaran PAI telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Namun, media pembelajaran tersebut digunakan setelah semua materi dipresentasikan/dijelaskan bukan pada saat pemaparan materi inti.
2. Pemakaian platform Baamboozle dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran PAI di sekolah ini. Pernyataan tersebut didukung oleh antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran, aspek keaktifan dan interaktif kelas, dan indikator lain yang menunjukkan bahwa siswa antusias untuk mengikuti semua kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Anaisaburi, Abil Hasan Muslim Ibn Al Hajjaj Ibn Muslim Al Qusyairi. *Shahih Muslim*. Cet. 2. Riyadh: Dar El Hadharah, 2015.

AsikBelajar.Com. "Metode Ceramah Plus Pada Pembelajaran Tematik." https://www.asikbelajar.com/metode-ceramah-plus/. *Diakses tanggal 11 April 2022 Jam 01.37*.

Efendi, Vania Rossa dan Dini Afrianti. "Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar." https://www.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar. Diakses tanggal 26 April 2022 jam 21.00

Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, dan Nabsiah Sabrina. "Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021).

Masgumelar, Ndaru Kukuh, dan Pinton Setya Mustafa. "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2021).

Musthofa, Adib Bisri. *Tarjamah Shahih Muslim*. Jilid 4. Kuala Lumpur: Victory Agencie, 1994.

N.J, Endah Syamsiyati. "Penerapan Metode Pembelajaran Active Learning-Small Group Discussion di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Peningkatan Proses Pembelajaran." *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019).

Nisrina, Ratna. "Game Pembelajaran: Media Pembunuh Kebosanan Siswa." https://yoursay.suara.com/kolom/2021/08/18/201420/game-pembelajaran-media-pembunuh-kebosanan-siswa. Diakses tanggal 28 April 2022 jam 10.51

Pratiwi, Wahyu Dewi. "Dinamika Learning Loss: Guru dan Orang Tua." *Jurnal Edukasi NonFormal* 2, no. 1 (2021).

Rahma, Fatimah Nur. "Pengaruh Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Psikologis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021).

Rangkuman wawancara dengan orang tua

Safira, Dessy. *Penggunaan Platform Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Virtual*. Yogyakarta, Guru Inovatif.id. 2022.

Surahman, Yugga Tri, dan Endang Fauziatih. "Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning by Doing Pragmatisme by John Dewey." *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021).

Wawancara guru PAI, Ustazah Fitria, Serpong, 13 April 2022