

# PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF PADA PENDEKATAN TARL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN POLEHAN 1 KOTA MALANG

Dwi Cicik Pratiwi\*, Herlysa Saulina, Muhamad Edhi Yusuf, Osa Putra Awal Sabilila, Yunia Layla Dewi

PPG, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: dwi.cicik.2331137@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um066.v3.i8.2023.4

## Kata kunci Keywords

Permainan edukatif  
TaRL  
Motivasi dan minat

## Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran motivasi dan minat merupakan komponen utama guna tercapainya tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya setiap siswa memiliki tingkat motivasi dan minat yang beragam. Untuk mampu meningkatkan motivasi dan minat pembelajaran guru harus mampu menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan siswa. Dalam usaha untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa peneliti menggunakan permainan edukatif dengan pendekatan TaRL pada siswa kelas IV SDN Polehan 1 Kota Malang. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan metode observasi di kelas dan memberikan instrumen berupa angket kepada siswa kelas IV SDN Polehan 1 untuk pengambilan sampel. Hasil penelitian membuktikan jika penerapan permainan edukatif menggunakan platform Bamboozle, Kahoot, dan Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan awal yang rendah menjadi meningkat. Hasil angket juga menyatakan bahwa mereka sangat senang dan ingin terus belajar menggunakan permainan edukatif. Penelitian ini membuktikan bahwa menerapkan permainan edukatif dengan pendekatan TaRL mampu meningkatkan motivasi, minat serta pemahaman belajar siswa kelas IV SDN Polehan 1.

## 1. Pendahuluan

Peserta didik adalah individu yang unik karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik ini meliputi suku, budaya, minat, bakat, kemampuan awal, gaya belajar, dan lain-lain. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus mampu menerima perbedaan tersebut tanpa menyamaratakan terutama pada saat mengajar peserta didik di sekolah. Setiap peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda-beda saat materi disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena mereka memiliki kemampuan awal yang berbeda. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di dalam kelas seharusnya dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

*Teaching at the Right Level* (TaRL) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan atau pemahaman siswa. TaRL merupakan metode implementasi yang sejalan dengan gagasan Ki Hadjar Dewantara bahwa pendidikan anak harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing. Metode ini berorientasi pada siswa, yang berarti bahwa kemampuan siswa digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran, bukan usia atau tingkat kelas mereka. Kemampuan ini kemudian dikategorikan dalam tingkatan rendah, sedang, dan tinggi (Ahyar et al., 2022). Untuk mengetahui kemampuan dan perkembangan awal siswa, guru yang menggunakan pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level) harus melakukan asesmen awal sebagai tes diagnostik siswa untuk mengetahui karakteristik, kebutuhan, dan potensi siswa (Suharyani et al., 2023). Kemudian guru melakukan pemetaan berdasarkan hasil tes diagnostik

dengan kategori mahir (tinggi), sedang dan tidak mahir (rendah) untuk aspek kognitif. Lalu, guru membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berbeda-beda sesuai dengan kategori tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan di SDN Polehan 1 Kota Malang walaupun penerapan TaRL sudah memperhatikan karakteristik peserta didik dengan memberikan LKPD sesuai dengan kategori, motivasi dan minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik kerap kali menjadi masalah dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan siswa merasa jenuh bila pembelajaran yang diselenggarakan hanya berbentuk penyampaian materi dan pengerjaan LKPD saja, tetapi tidak menggunakan kegiatan pembelajaran bervariasi. Padahal motivasi belajar sangat penting dimiliki oleh peserta didik di setiap pembelajaran berlangsung. (Asmelia & Fitria, 2020) menyatakan bahwa motivasi belajar sangat vital untuk keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan memodifikasi perilaku mereka, motivasi adalah komponen kunci dari pembelajaran yang sukses.

Salah satu kegiatan yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik adalah permainan edukatif. (Wulan et al., 2019) mendefinisikan game edukasi sebagai game yang secara khusus dibuat untuk proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, game dapat digunakan untuk membumbui proses kegiatan belajar mengajar dan menambah keseruan, variasi, dan ketertarikan, menurut (Uliyah & Isnawati, 2019). Permainan edukatif biasanya digunakan untuk *drilling* materi pelajaran, sehingga materi mudah menguasai materi tanpa harus terbebani untuk menghafal teori.

Berdasarkan pemaparan di atas, kami melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Edukatif pada Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN Polehan 1 Kota Malang”. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan wawasan yang lebih dalam bahwa penerapan permainan edukatif pada pendekatan pembelajaran TaRL mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini kami terapkan pada mata pelajaran IPAS, Pancasila, dan Matematika di kelas IV.

## 2. Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis serta tidak menggunakan cara kuantitatif lain (Saputro & Rakhmawati, 2024). Peneliti menginginkan pemahaman yang komprehensif melalui berbagai metode pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, dan sebagainya, serta melalui deskripsi bahasa dan kata-kata dalam latar alamiah. Sampel diambil dengan melakukan observasi dan pemberian instrumen berupa angket kepada 26 siswa pada kelas 4 di SDN Polehan 1 Kota Malang pada setiap pembelajaran. Instrumen diberikan di akhir pembelajaran.

Kemudian pengolahan data menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya (Alfanyur & Mariyani, 2020). Intinya, triangulasi sumber merupakan *cross check* data dengan membandingkan fakta dari satu sumber dengan sumber yang lain. Dalam penelitian ini, penulis mendata hasil asesmen awal sebelum pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peneliti melakukan pemetaan peserta didik secara sementara berdasarkan hasil asesmen awal tersebut. Peneliti selanjutnya membuat modul ajar dan wajib didiskusikan dengan guru wali kelas. Terakhir, para peneliti berdiskusi dalam pemilihan permainan edukatif agar bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil yang didapatkan di lapangan melalui kegiatan observasi berupa lembar angket peneliti memperoleh data mengenai penerapan permainan edukatif pada pendekatan TaRL guna meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN Polehan 1 Malang. Penerapan permainan edukatif yang dilakukan oleh guru terdiri dari beberapa langkah berikut ini: a. Guru menyusun rancangan pembelajaran. Komponen utama dari rancangan pembelajaran tersebut adalah: 1) Identitas Modul Ajar, 2) Kompetensi awal, 3) Sarana dan prasarana, 4.) Pendekatan, model dan metode pembelajaran, 5) Pemahaman bermakna, 6) Capaian pembelajaran, 7) Tujuan pembelajaran, 8) Pertanyaan pemantik, 9) Langkah-langkah pembelajaran, 10) Asesmen. b. Tahapan penggunaan permainan edukatif terdiri dari: 1) Guru menggunakan permainan edukatif berupa Baamboozle, 2) Guru menggunakan permainan edukatif berupa Kahoot, 3) Guru menggunakan

permainan edukatif berupa Wordwall. Permainan edukatif ini dilaksanakan pada akhir pembelajaran sebagai penunjang motivasi dan minat peserta didik.



**Gambar 1. Penerapan pembelajaran menggunakan Pendekatan TaRL**

Berikut hasil angket dari setiap kegiatan permainan edukatif yang telah dilakukan guru:

**Tabel 1. Permainan edukatif Baamboozle**

No	Aspek	Jumlah Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Tampilan kuis Baamboozle memiliki gambar yang menarik.	18	0
2	Tampilan kuis Baamboozle memiliki warna yang menarik.	15	3
3	Teks yang ditampilkan pada kuis Baamboozle mudah dibaca.	16	2
4	Belajar menggunakan Baamboozle sangat menyenangkan.	18	0
5	Dengan menggunakan Baamboozle membuat pembelajaran di sekolah tidak membosankan.	14	4
6	Menggunakan Baamboozle membuat saya lebih bersemangat dalam menjawab kuis.	16	2
7	Selama proses pembelajaran menggunakan Baamboozle saya ikut aktif di dalamnya.	16	2
8	Saya menjadi lebih paham tentang materi yang diajarkan setelah mengikuti kuis menggunakan Baamboozle.	17	1
9	Mengikuti kuis menggunakan Baamboozle bermanfaat bagi saya.	16	2
10	Saya lebih senang belajar jika pembelajarannya menggunakan Baamboozle.	17	1
11	Saya setuju Baamboozle menjadi media pembelajaran kuis interaktif di sekolah.	16	2
12	Saya sudah pernah menggunakan Baamboozle sebelumnya.	0	18
13	Saya ingin mempelajari materi lain menggunakan Baamboozle.	17	1

Dari hasil tabel diatas, dapat diamati bahwa peserta didik yang merasa tampilan kuis Baamboozle memiliki gambar yang menarik terdapat 18 peserta didik sedangkan tidak ada peserta didik yang merasa kurang menarik dengan tampilan gambar pada Baamboozle , peserta didik yang merasa tampilan kuis Baamboozle memiliki warna yang menarik sebanyak 15 peserta didik sedangkan yang merasa warnanya kurang menarik sebanyak 3 peserta didik, peserta didik yang merasa tampilan teks pada Baamboozle mudah dibaca sebanyak 16 peserta didik sedangkan yang merasa kesulitan membaca pada teks Baamboozle sebanyak 2 peserta didik, peserta didik yang merasa senang belajar menggunakan Baamboozle sebanyak 18 peserta didik sedangkan tidak ada ada peserta didik yang merasa tidak senang belajar menggunakan Baamboozle, peserta didik yang merasa penggunaan Baamboozle membuat pembelajaran di sekolah tidak membosankan sebanyak 14 peserta didik sedangkan yang merasa yang merasa bosan terhadap penggunaan Baamboozle sebanyak 4 peserta didik , peserta didik yang merasa bersemangat menggunakan baamboozle ketika menjawab kuis terdapat 16 peserta didik sedangkan yang merasa kurang bersemangat terdapat 2 peserta didik, peserta didik yang merasa ikut aktif selama proses pembelajaran ketika menggunakan Baamboozle sebanyak 16 peserta didik sedangkan yang kurang aktif sebnyak 2 peserta didik, peserta didik yang merasa lebih memahami materi yang diajarkan setelah mengikuti kuis Baamboozle sebanyak 17 peserta didik sedangkan yang merasa masih sulit memahami sebanyak 1 peserta didik, peserta didik yang merasakan manfaat dari penggunaan Baamboozle sebanyak 16 peserta didik sedangkan yang belum merasakan manfaatnya sebanyak 2 peserta didik, peserta didik yang merasa lebih senang belajar ketika menggunakan Baamboozle sebanyak 17 peserta didik sedangkan yang merasa kurang senang hanya 1 peserta didik, peserta didik yang merasa setuju dengan Baamboozle sebagai media pembelajaran interaktif sebanyak 16 peserta didik sedangkan yang kurang setuju sebanyak 2 peserta didik, semua peserta didik belum pernah menggunakan Baamboozle

sebelumnya, dan peserta didik yang ingin mempelajari materi lain dengan menggunakan Baamboozle sebanyak 17 peserta didik sedangkan yang tidak ingin menggunakan Baamboozle pada materi lain hanya 1 peserta didik.

Berdasarkan hasil rekapitulasi jawaban dari responden dapat dilihat bahwasannya jumlah peserta didik yang merespon positif jauh lebih banyak dibandingkan dengan respon negatif terhadap penggunaan permainan edukatif berupa Baamboozle dikarenakan di kelas IV belum pernah menggunakan permainan Baamboozle tersebut. Dengan adanya penerapan permainan edukatif berupa Baamboozle ini, peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah menjadi lebih meningkat. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan mereka dalam memberikan jawaban pada pertanyaan yang ada di permainan Baamboozle.



**Gambar 2. Penerapan permainan edukatif Baamboozle di kelas IV**

**Tabel 2. Permainan edukatif Kahoot**

No	Aspek	Jumlah Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda merasa terhibur dengan penggunaan game Kahoot dalam pembelajaran	25	1
2	Apakah game Kahoot membantu anda memahami materi pelajaran dengan lebih baik	23	3
3	Apakah anda ingin menggunakan game Kahoot dalam proses belajar	25	1
4	Apakah instruksi dalam game Kahoot mudah diikuti	25	1
5	Apakah anda merasa termotivasi untuk belajar lebih giat setelah menggunakan game Kahoot	22	4
6	Belajar menggunakan game Kahoot sangat menyenangkan	26	0
7	Selama proses pembelajaran menggunakan game Kahoot saya ikut aktif di dalamnya	26	0
8	Materi yang ditampilkan di game Kahoot mudah dibaca	24	2
9	Saya ingin mempelajari materi lain menggunakan game Kahoot	22	4
10	Tampilan di game Kahoot memiliki gambar dan warna yang menarik	25	1

Dari hasil tabel diatas, dapat diamati bahwa peserta didik yang merasa terhibur dengan penggunaan game Kahoot sebanyak 25 peserta didik sedangkan yang merasa kurang terhibur hanya 1 peserta didik, peserta didik yang merasa dapat memahami lebih baik setelah menggunakan game Kahoot sebanyak 23 peserta didik sedangkan yang merasa masih kurang memahami sebanyak 3 peserta didik, peserta didik yang merasa ingin menggunakan game Kahoot dalam proses pembelajaran sebanyak 25 peserta didik sedangkan yang belum ingin menggunakan game Kahoot hanya 1 peserta didik, peserta didik yang merasa mudah memahami instruksi pada game Kahoot sebanyak 25 peserta didik sedangkan yang merasa belum memahami sebanyak 1 peserta didik, peserta didik yang merasa termotivasi untuk belajar setelah menggunakan game Kahoot sebanyak 22 peserta didik sedangkan yang kurang termotivasi sebanyak 4 peserta didik, semua peserta didik merasa senang belajar ketika menggunakan game Kahoot, semua peserta didik ikut aktif selama pembelajaran ketika menggunakan game Kahoot, peserta didik yang merasa mudah membaca materi yang ditampilkan game Kahoot sebanyak 24 peserta didik sedangkan yang masih merasa kesulitan membaca materinya sebanyak 2 peserta didik, peserta didik yang ingin mempelajari materi lain menggunakan game Kahoot sebanyak 22 peserta didik sedangkan yang tidak ingin menggunakan game Kahoot pada materi lain sebanyak 4 peserta didik, peserta didik yang merasa tampilan gambar dan warna pada game Kahoot menarik sebanyak 25 peserta didik sedangkan hanya 1 peserta didik yang merasa tampilan gambar dan warnanya kurang menarik.

Berdasarkan hasil rekapitulasi jawaban dari responden dapat dilihat bahwasannya jumlah peserta didik yang merespon positif jauh lebih banyak dibandingkan dengan respon negatif terhadap penggunaan permainan edukatif berupa Kahoot dikarenakan di kelas IV belum pernah menggunakan permainan Kahoot tersebut. Dengan adanya penerapan permainan edukatif berupa Kahoot ini, peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah menjadi lebih meningkat. Hal ini dibuktikan dengan jawaban-jawaban yang mereka berikan pada pertanyaan yang ada di permainan Kahoot.



**Gambar 3. Penerapan permainan edukatif Kahoot di kelas IV**

**Tabel 3. Permainan edukatif Wordwall**

No	Aspek	Jumlah Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda merasa terhibur dengan penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran	26	0
2	Apakah game Wordwall membantu anda memahami materi pelajaran dengan lebih baik	22	4
3	Apakah anda ingin menggunakan game Wordwall dalam proses belajar	26	0
4	Apakah instruksi dalam game Wordwall mudah diikuti	24	2
5	Apakah anda merasa termotivasi untuk belajar lebih giat setelah menggunakan game Wordwall	22	4
6	Belajar menggunakan game Wordwall sangat menyenangkan	26	0
7	Selama proses pembelajaran menggunakan game Wordwall saya ikut aktif di dalamnya	23	3
8	Materi yang ditampilkan di game Wordwall mudah dibaca	22	4
9	Saya ingin mempelajari materi lain menggunakan game Wordwall	26	0
10	Tampilan di game Wordwall memiliki gambar dan warna yang menarik	22	4

Dari hasil tabel diatas, dapat diamati bahwa semua peserta didik merasa terhibur dengan penggunaan game Wordwall, peserta didik yang merasa dapat memahami lebih baik setelah menggunakan game Wordwall sebanyak 22 peserta didik sedangkan yang merasa masih kurang memahami sebanyak 4 peserta didik, semua peserta didik merasa ingin menggunakan game Wordwall dalam proses pembelajaran, peserta didik yang merasa mudah memahami instruksi pada game Wordwall sebanyak 24 peserta didik sedangkan yang merasa belum memahami sebanyak 2 peserta didik, peserta didik yang merasa termotivasi untuk belajar setelah menggunakan game Wordwall sebanyak 22 peserta didik sedangkan yang kurang termotivasi sebanyak 4 peserta didik, semua peserta didik merasa senang belajar ketika menggunakan game Wordwall, peserta didik yang ikut aktif selama pembelajaran ketika menggunakan game Wordwall sebanyak 23 peserta didik sedangkan yang kurang aktif sebanyak 3 peserta didik, peserta didik yang merasa mudah membaca materi yang ditampilkan game Wordwall sebanyak 22 peserta didik sedangkan yang masih merasa kesulitan membaca materinya sebanyak 4 peserta didik, semua peserta didik ingin mempelajari materi lain menggunakan game Wordwall, peserta didik yang merasa tampilan gambar dan warna pada game Wordwall menarik sebanyak 22 peserta didik sedangkan yang merasa gambar dan warnanya kurang menarik sebanyak 4 peserta didik.

Berdasarkan tabel diatas, hasil rekapitulasi jawaban dari responden dapat dilihat bahwasannya jumlah peserta didik yang merespon positif jauh lebih banyak dibandingkan dengan respon negatif terhadap penggunaan permainan edukatif berupa Wordwall dikarenakan di kelas IV belum pernah menggunakan permainan Wordwall tersebut. Dengan adanya penerapan permainan edukatif berupa Wordwall ini, peserta didik yang memiliki kemampuan awal rendah menjadi lebih meningkat. Hal ini dibuktikan dengan jawaban-jawaban yang mereka berikan pada pertanyaan yang ada di permainan Wordwall.



**Gambar 4. Penerapan permainan edukatif Wordwall di kelas IV**

Antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya tentunya berbeda. Perbedaan yang dimaksud disini salah satunya yaitu dalam hal kemampuan awal yang dimilikinya. Untuk itu hendaknya sebagai pendidik harus dapat memfasilitasi perbedaan tersebut agar seluruh peserta didik mendapatkan hak yang sama dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan visi pedagogis yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara dimana pembelajaran harus dikelola berdasarkan latar belakang peserta didik salah satunya yaitu kesiapan belajar yang dimiliki (Efendi et al., 2023). Selain itu hal ini juga sesuai pula dengan kurikulum yang berlaku untuk saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka sendiri ada untuk mendukung terciptanya suasana belajar mengajar yang nyaman dan menyenangkan dengan tidak membebani peserta didik dalam nilai tertentu.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat capaian peserta didik dalam Kurikulum Merdeka yaitu dengan menerapkan pendekatan TaRL. Seperti yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan bahwa pendekatan TaRL merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada tingkat capaian atau kemampuan peserta didik bukan pada usia atau kelasnya. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Polehan 1 guru telah menyusun dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dari masing-masing peserta didik. Landasan atau dasar yang digunakan oleh peneliti dalam menentukan tingkat kemampuan peserta didik adalah dari hasil asesmen diagnostik yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah diperoleh hasil asesmen selanjutnya guru mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat keterampilan mereka. Tujuan pengelompokan peserta didik sesuai dengan kemampuannya yaitu untuk meningkatkan kesuksesan dan produktivitas pembelajaran di sekolah, serta untuk memudahkan guru dalam melakukan pembimbingan kepada peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Zakia, 2017).

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, pendekatan TaRL yang diterapkan oleh peneliti di kelas IV SDN Polehan 1 juga diintegrasikan dengan penerapan permainan edukatif. Hal ini dilakukan tujuan utamanya yaitu agar peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi. Permainan edukatif dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar karena menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang masih senang belajar sambil bermain (Mahesti & Koeswanti, 2021). Manfaat lain dari mengintegrasikan permainan edukatif dalam pendekatan TaRL yaitu dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV SDN Polehan 1, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran TaRL terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Terdapat beberapa permainan edukatif yang telah diterapkan oleh peneliti yaitu diantaranya Baamboozle, Kahoot, dan Wordwall.

Berdasarkan hasil observasi Baamboozle terbukti bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Polehan 1. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mariani et al., 2022). Selain karena Baamboozle merupakan hal yang baru bagi mereka, alasan lainnya yaitu disebabkan karena beberapa kelebihan yang dimiliki oleh Baamboozle diantaranya yaitu terkait tampilannya yaitu gambar dan warnanya yang menarik serta teks yang ditampilkan mudah dibaca. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik merasa senang dan bersemangat ketika belajar menggunakan Baamboozle karena pembelajaran menjadi tidak membosankan. Karena Baamboozle dimainkan secara berkelompok maka hal tersebut membangkitkan semangat peserta didik untuk aktif di dalamnya karena berusaha agar kelompoknya menjadi pemenang kuis. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar juga memberikan manfaat bagi mereka yaitu mereka menjadi lebih paham akan materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas IV SDN Polehan 1 setuju jika Baamboozle digunakan untuk mengajarkan materi lain dan dijadikan sebagai permainan edukatif di kelas.

Berdasarkan hasil observasi permainan edukatif menggunakan Kahoot juga terbukti dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Polehan 1. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sinaga et al., 2022). Dari hasil observasi di kelas IV SDN Polehan 1 peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi ketika menggunakan permainan edukatif Kahoot adalah karena beberapa kelebihan yang dimilikinya diantaranya yaitu dalam hal fitur dan tampilannya. Instruksi yang ada pada tampilan permainan Kahoot dapat dengan mudah diikuti oleh peserta didik, tampilan yang ada juga mudah terbaca oleh peserta didik, serta gambar dan warna yang ditampilkan menarik. Dengan permainan menggunakan Kahoot peserta didik merasa senang dan terhibur sehingga membuat peserta didik mau ikut aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang ada dapat dipahami dengan baik. Peserta didik kelas IV juga ingin menggunakan game Kahoot dalam proses pembelajaran pada materi lain. Hal-hal tersebut yang menjadi bukti bahwasannya peserta didik kelas IV memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi ketika pembelajaran menggunakan Kahoot.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Polehan 1 juga diperoleh hasil bahwasannya permainan edukatif menggunakan Wordwall juga terbukti dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian yang sebelumnya telah dilaksanakan oleh (Herta et al., 2023). Motivasi dan minat belajar peserta didik tersebut muncul karena fitur dan tampilan berupa gambar dan warna yang ditampilkan pada Wordwall menarik. Kemudian instruksi yang ada pada tampilan permainan Wordwall dapat dengan mudah diikuti oleh peserta didik tampilan materi yang disajikan juga mudah terbaca oleh peserta didik. Dengan permainan menggunakan Wordwall peserta didik merasa senang dan terhibur sehingga pembelajaran yang ada tidak membosankan. Karena peserta didik tidak merasa bosan maka hal tersebut juga membuat mereka untuk mau ikut aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang ada dapat dipahami dengan baik. Peserta didik kelas IV juga ingin menggunakan game Wordwall dalam proses pembelajaran pada materi lain.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa penerapan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) yang terintegrasi dengan permainan edukatif tidak hanya memberikan pembelajaran yang efektif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Polehan 1. Minat dan motivasi yang diperlihatkan oleh peserta didik terlihat dari 4 aspek yaitu perasaan, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian (Pratama, 2023). Permainan edukatif memberikan tantangan, dan umpan balik positif yang dapat merangsang minat dan motivasi intrinsik peserta didik, yaitu minat dan motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk belajar.

#### **4. Simpulan**

Penelitian ini membuktikan bahwa menerapkan permainan edukatif dengan pendekatan TaRL dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas IV SDN Polehan 1. Dalam penelitian ini bisa disimpulkan bahwa mengaplikasikan permainan edukatif dengan pendekatan TaRL di dalam pembelajaran akan memberikan impresi kepada guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kegiatan belajar dapat lebih menggembirakan, menarik dan interaktif. Siswa juga akan termotivasi dan memiliki minat yang tinggi untuk belajar dikarenakan penggunaan permainan edukatif ini sangat mudah dan memiliki tampilan yang menarik dan mempunyai banyak pilihan template yang bisa dikemas dengan materi pembelajaran. Penerapan permainan edukatif menggunakan Bamboozle, Kahoot, dan Wordwall dengan pendekatan TaRL juga dapat meningkatkan pemahaman

siswa tentang materi yang diajarkan dan kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi dengan cara yang konstruktif. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan jauh lebih dapat meningkatkan motivasi, minat belajar dan efektivitas jika guru menerapkan permainan edukatif dan dikolaborasikan dengan pendekatan TaRL serta para guru juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai sumber inovasi untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## Ucapan Terima Kasih

Terimakasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Kepala SDN Polehan 1, Guru Pamong SDN Polehan 1 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Terimakasih pula saya ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan, semangat, dan dukungan. Tidak lupa kami juga berterimakasih kepada semua guru di SDN Polehan 1 khususnya guru kelas IV serta siswa-siswa kelas IV SDN Polehan 1 yang dengan senang hati memberikan bantuan dan kesempatan kepada kami dalam proses penelitian ini, sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan baik dan dapat terselesaikan tepat waktu.

## Daftar Rujukan

- Ahyar, A., Nurhidayah, N., & Saputra, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran TaRL dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas Awal. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5241-5246.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.
- Asmelia, S. P., & Fitriya, Y. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 150-153.
- Efendi, P. M., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548-561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>
- Faradila, A., Priantari, I., & Qamariyah, F. (2023). Teaching at the right level sebagai wujud pemikiran Ki Hadjar Dewantara di era paradigma baru pendidikan. *Jurnal Pendidikan Non formal*, 1(1), 10-10.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, pp. 527-532).
- Lestari, H., & Kuryani, T. (2023). Prinsip Pengajaran dan Asesmen I. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206-216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. *Solo: Cakra Books*, 1(1), 3-4.
- Pratama, H. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game terhadap Minat Belajar Siswa. *Doctoral Dissertation*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Saputro, E. W., & Rakhmawati, A. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 2(1), 179-192. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i1.920>
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55-61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Suharyani, N. K. A. S., & Farida, H. A. (2023). Impementasi Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 8 (2) 470- 479.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/Saa.V1i1.9375>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66-74.
- Zakia, M. G. (2017). Sistem Pengelompokan Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri. *Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 1(3), 201-207.