

PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *BAAMBOOZLE* PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG

Rizkyta Amalinda

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

*Corresponding author, email: rizkyta.amalinda.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i7.2024.2

Keywords

Baamboozle
Social Sciences
instructional media

Abstract

This article describes the use of Bamboozle in learning Social Sciences. The research approach uses a qualitative approach with data in the form of words. Library research is carried out by collecting data and information from library sources, such as articles, books, journals, document, and other library sources. The results of the study show that web-based media on Bamboozle include providing independent learning opportunities, making questions by creating an account on Bamboozle for free, and how to play Bamboozle on Social Sciences material. The disadvantages of Bamboozle include very limited features, the creation of a question maker account and answering questions are not distinguished, there is no access permission to start the game, the game can only be played per team, there are no instruments on Bamboozle, only the back sound when selecting the answer, at the time using media makes it possible for passive students While the advantage of Bamboozle is to access Bamboozle without having to create an account, there are various questions, and it can be used for each level of education. Bamboozle can be accessed via a laptop or handphone.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membangun dan membentuk karakter individu khususnya, dan masyarakat pada umumnya. Pendidikan juga merupakan menyampaikan pengetahuan, pengembangan keterampilan serta penanaman nilai-nilai yang menjadi dasar bagi masa depan individu yang dapat berdampak pada kemajuan suatu Bangsa dan Negara. Seiring dengan perkembangan zaman, konsep dan praktik pendidikan mengalami perubahan. Mulai dari sistem pendidikan tradisional yang didasarkan pada warisan budaya dan kearifan lokal hingga sistem pendidikan yang modern dan *open minded* atau terbuka pada perkembangan sistem dan perilaku yang terjadi di Masyarakat. Untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang nyaman dan aman bagi guru dan siswa dikelas, pengembangan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas, perlu memahami peran teknologi dalam pendidikan untuk merespon perkembangan zaman yang terus berubah.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dipelajari di tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini merupakan perpaduan ilmu lain seperti Geografi, Sosiologi, Ekonomi dan Sejarah. IPS merupakan suatu penyederhanaan dari disiplin-disiplin ilmu sosial, idiologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masala sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan pada tingakt dasar dan menengah (Muhammad Numan Soemantri, 2001). Tujuan dari IPS itu adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi Dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasarkan Sejarah dan ilmu sosial, serta banyak hal termasuk humaniora dna sains (Sapriya, dkk, 2019).

Menurut kustandi dan Sutjipto (2011 : 9) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Terdapat berbagai macam media pembelajaran diantaranya cetak, audio, visual, audio visual, multimedia interaktif, dan *E-learning*. *Edugame* disini merupakan salah satu contoh multimedia interaktif yang dapat memberikan kepada peserta didik berbagai permainan dan juga pembelajaran terkait materi yang dijelaskan oleh guru dikelas. Salah satu *edugames* yaitu *Bamboozle* yaitu media berbasis web yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Sehingga dapat memanfaatkan *bamboozle* sebagai sarana dalam belajar oleh guru sebagai pemenuhan kebutuhan belajar bagi peserta didik.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai media interaktif yaitu penelitian Mariani (2022) dengan judul "Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP" hasil penelitian yaitu penggunaan media *Bamboozle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS masa penjajahan Belanda. Penelitian Kartini dengan judul : Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Bamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" dengan hasil penelitian yaitu penerapan model pembelajaran *Problem Base Learning* dengan media *Bamboozle* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan merupakan pengembangan penggunaan media *Bamboozle* dalam pelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS yang diterapkan melalui media interaktif yaitu *Bamboozle*. Judul artikel ini adalah "Penggunaan Media Interaktif *Bamboozle* pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 24 Malang."

2. Metode

Metode yang digunakan dalam artikel ini yaitu metode deskriptif kualitatif (mendeskripsikan). Para ahli sepakat pada jenis penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrument kunci, kemudian Teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian menekankan makna dibandingkan generalisasi. Itulah mengapa jenis penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif. Memahami jenis penelitian kualitatif adalah menjabarkan serta menganalisa baik fenomena, kejadian, kegiatan sosial, sikap kepercayaan, pandangan serta pemikiran orang, baik secara individu maupun kelompok (Nana Syaodih Sukmadinata, 2005:60).

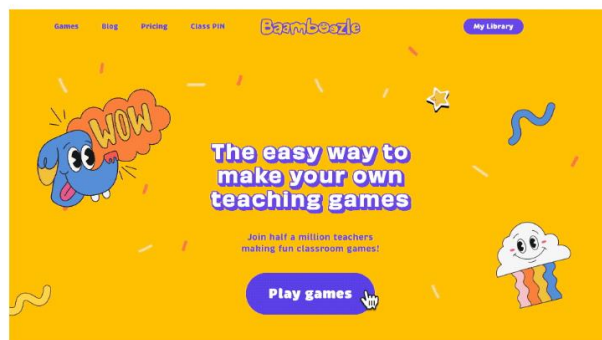
Metode ini juga menggunakan teknik penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya. Berdasarkan metode yang dipakai, penulis mencari bahan-bahan tentang bagaimana cara penggunaan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Bamboozle*. Menurut (Sujarweni, 2015) bagian ini bertujuan untuk melakukan analisis dan pemahaman terhadap konsep dan teori yang telah dikaji dari literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Kajian pustaka merupakan langkah penting dalam membangun konsep atau teori yang menjadi dasar penelitian ini. Pengumpulan data terkait topik-topik serupa, kemudian data yang terkumpul direduksi untuk menghasilkan data yang sejalan, kemudian disajikan dan ditarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelumnya, kurikulum kita lebih berpusat pada guru sebagai penyaji materi pembelajaran. Namun pada kurikulum Merdeka saat ini pembelajaran dikelas berpusat pada peserta didik atau *student centre* yang mana peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai pendamping dan fasilitator dalam proses belajar mengajar dikelas. Kurikulum Merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Darmawan dan Winataputra, 2020). Menurut Riyanto (2019), kurikulum Merdeka bertujuan untuk membebaskan peserta didik dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Seperti yang kita ketahui bahwa peserta didik dikelas terkadang merasa bosan dan tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang guru sampaikan dikelas. Oleh karenanya, guru harus terampil dan memiliki strategi yang digunakan didalam kelas agar siswa tetap fokus dalam mengikuti proses

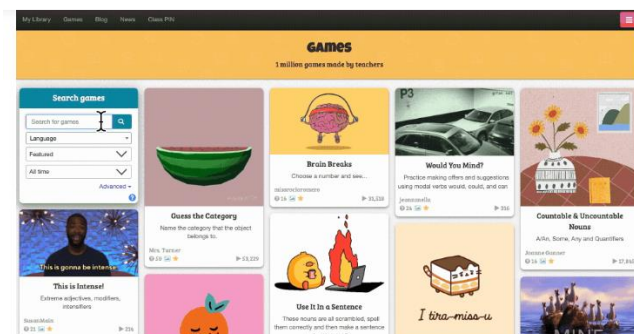
pembelajaran yang mana akan berdampak pada pencapaian hasil pembelajaran atau hasil belajar yang sudah dirancang dalam rencana pembelajaran atau modul ajar oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas.

Bamboozle merupakan jenis permainan edugames yang menyerupai lomba cerdas cermat (Sa'diyah, 2021). Berikut merupakan langkah untuk mengakses *Bamboozle* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS. Pertama masuk kehalaman utama website, selanjutnya klik pada permainan dan klik 'mainkan'



Gambar 1. Halaman utama web Bamboozle

Selanjutnya, guru dapat membagi kelas dalam beberapa tim antara 2, 4 atau 8. Kemudian, guru dapat memilih permainan yang cocok sesuai dengan topik untuk dimainkan dikelas.

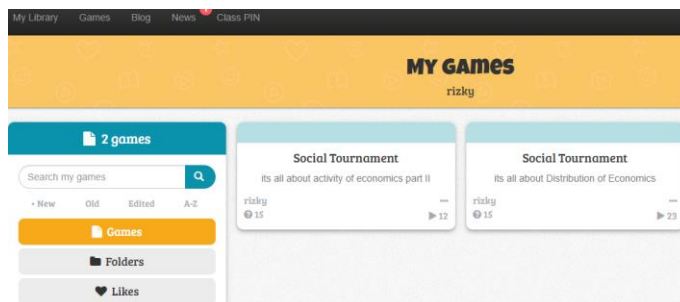


Gambar 2. Memilih jenis permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran

Selain memainkan permainan yang ada di web *Bamboozle* yang telah tersedia, guru juga dapat membuat sendiri soal permainan sesuai dengan topik materi yang akan disampaikan dikelas saat proses belajar mengajar.

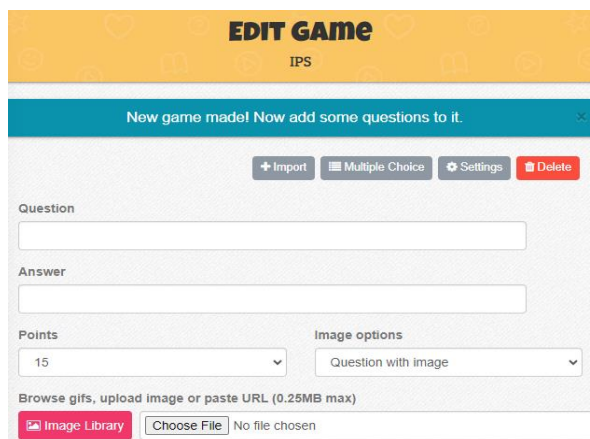
Membuat soal di *Bamboozle*

Guru atau pengajar dapat membuat soal sendiri pada platform *Bamboozle* ini, dengan menyesuaikan materi atau topik yang akan disampaikan dikelas pada saat itu. Dapat pula disesuaikan dengan kondisi atau karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik dikelas.



Gambar 3. Folder soal baru

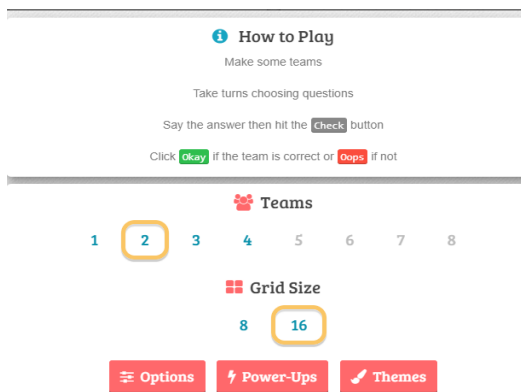
Selanjutnya setelah masuk ke dalam pembuatan soal baru, maka tampilan Bamboozle akan seperti gambar 3. Dengan begitu, guru wajib mengisi kolom tersedia dalam tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat. Dari gambar 3 tersebut sebagai contoh dalam pembuatan soal untuk pembelajaran IPS dengan materi Distribusi dan kegiatan ekonomi. Sebenarnya dari pembuatan soal di bamboozle terdapat banyak sekali fitur-fitur pilihan, namun tidak semuanya bisa kita akses karena jika ingin menikmati semua fitur yang ada di bamboozle tanpa terkecuali harus registrasi masuk dalam Bamboozle+ yaitu Bamboozle premium yang harus berbayar. Jadi, untuk akun gratis hanya bisa menikmati keterbatasan fitur yang ada. seperti pada gambar 3 opsi "Multiple Choice" tidak bisa kita nikmati, hanya fitur esai yang bisa digunakan.



Gambar 4. Folder untuk membuat soal secara mandiri

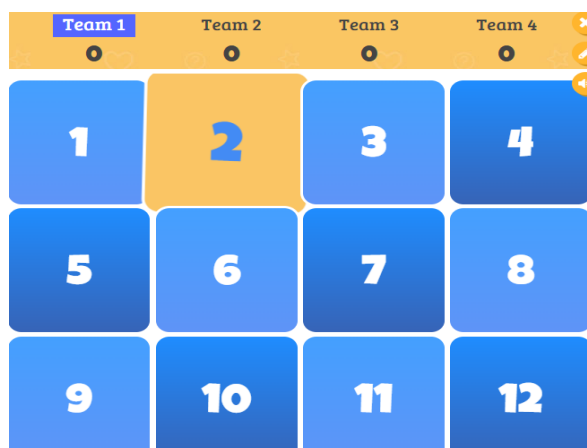
Cara selanjutnya yaitu membuat soal dan jawabannya. Pada gambar 4 terdapat sebuah kolom yang mengharuskan pembuat soal untuk mengisinya diantaranya, pertanyaan, jawaban, poin dan gift atau gambar untuk mempercantik ketika games dimulai. Pada "Points" yang terdapat dalam tampilan Bamboozle tersebut menentukan nilai jawaban dari soal yang telah dibuat. Setelah selesai membuat soal yang akan digunakan untuk permainan dalam pembelajaran maka kita bisa klik "save" dan klik pada opsi "games" di atas. Tampilan soal kita otomatis akan tersimpan dengan sendirinya.

Setelah soal-soal dibuat dalam media web Bamboozle maka soal tersebut bisa kita gunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik "My Library" lalu pilih games yang akan dimainkan. Setelah itu tampilan tersebut langsung memperlihatkan soal-soal yang telah kita buat. Tampilan ini sama dengan gambar 3 di mana kita bisa melanjutkan "play" untuk bermain.



Gambar 5. Menentukan kelompok bermain

Setelah membuat soal maka selanjutnya guru dapat menentukan jumlah kelompok yang akan bermain dan juga pertanyaan (*grid size*) atau soal yang akan dimainkan oleh kelompok tersebut, seperti tampak dalam gambar 5. Selanjutnya tampilan Bamboozle seperti gambar 6 sudah siap untuk dimainkan berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan. Dimulai dari tim 1 dan selanjutnya. Gambar 6 menampilkan 12 soal, karena penulis hanya membuka 12 pertanyaan soal saja. Masing-masing kelompok bisa memilih nomor dari beberapa soal yang tertera. Penerapan media pembelajaran Bamboozle pada pembelajaran IPS, tentu membuat suatu pembelajaran sangat menyenangkan dan memicu semangat serta kefokuskan untuk peserta didik. Sementara itu pada pembelajaran IPS tentu peserta didik dituntut agar tidak lepas dari suatu bacaan atau sebuah buku (ebook maupun buku cetak). Dengan begitu pada pembahasan Bamboozle ini penulis membuat soal yang mana siswa tetap mengacu pada sebuah buku yang mereka miliki untuk dijadikan referensi tiap guru akan melakukan nilai tambahan/permainan belajar yang dapat menambah nilai bagi peserta didiknya.



Gambar 6. Kolom pertanyaan yang akan dimainkan

Berdasarkan pengenalan media pembelajaran berbasis web Bamboozle dan cara bermainnya terhadap pembelajaran disekolah khususnya pelajaran IPS, maka bisa disimpulkan bahwa ternyata Bamboozle ini memiliki beberapa kekurangan dan kelebihannya.

Menurut peneliti sendiri kekurangan yang terdapat pada bamboozle ini adalah (1) Fitur yang sangat terbatas, (2) tidak ada perizinan akses untuk memulai game, (3) Terdapat beberapa kepasifan peserta didik dengan menggunakan system berkelompok. Akan tetapi, media ini bisa dimanfaatkan dengan melihat kelebihan yang ada pada Bamboozle, di antaranya (1) mengakses media bamboozle tanpa harus membuat akun, (2) terdapat soal yang bermacam-macam, (3) menggunakan media Bamboozle bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia, (4) memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk diskusi secara berkelompok, dengan keseruan di Bamboozle, (5) mudah untuk di akses, (6) bisa dijadikan media untuk belajar mandiri, dan (6) bisa diakses melalui laptop atau ponsel

Penelitian oleh (Andriyani, 2021) yang mengungkapkan kelebihan dan kekeurangan media Bamboozle yaitu (1) website Baamboozle memiliki tampilan yang menarik dan informatif, (2) website Baamboozle memungkinkan pendidik untuk membuat games sendiri, (3) website Baamboozle memudahkan pengguna untuk membuat akun, (4) website Baamboozle dapat digunakan untuk kegiatan ice-breaking untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran, (5) ketika mengakses website Baamboozle, pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak, (6) website Baamboozle tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan tetapi dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali, dan (7) website Baamboozle salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim,

Adapun kekurangan Baamboozle dalam penelitiannya yaitu, (1) apabila pengguna tidak menggunakan akun Baamboozle+, maka games yang telah dibuatnya bersifat terbuka atau publik yang dapat dimainkan oleh pengguna lain, (2) banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun Baamboozle+, (3) memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran online, dan (4) website Baamboozle kurang dapat dijadikan sebagai acuan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan Baamboozle yang telah diidentifikasi dalam penelitian lain, penting bagi pendidik untuk mengelola penggunaan media ini dengan bijak dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap menjadi prioritas utama.

4. Penutup

Berdasarkan uraian hasil penelitian kita dapat menyimpulkan guru sebagai penentu dalam mengatasi kegiatan belajar mengajar yang harus berinovasi serta berkreasi dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik, dengan media yang ada. Salah satu media pembelajaran bamboozle yang memberikan fitur yang berbeda dengan media konvensional (ceramah) yang biasa diterapkan pada sekolah-sekolah lain. Media berbasis web pada Bamboozle ini menyediakan (1) belajar mandiri, dengan fitur dan opsi yang mudah untuk diakses. (2) Membuat soal dengan membuat akun di bamboozle, dengan berbagai gift dan pilihan lainnya secara gratis. Pembuatan soal ini masih bisa memanfaatkan buku sebagai alat kedua untuk menjawab soal yang ada. (3) Permainan Bamboozle ini terbagi dari beberapa kelompok sesuai guru/admin yang akan menentukannya, tiap team akan bergantian memilih sebuah pertanyaan yang sudah guru siapkan.

Adapun kekurangan dan kelebihan pada media Bamboozle, berikut kekurangan Bamboozle; (1) Fitur yang sangat terbatas, (2) Pembuatan akun pembuat soal dan menjawab soal tidak dibedakan, (3) Tidak ada perizinan akses untuk memulai game, (4) Game hanya bisa dimainkan pertim tidak secara individu, (5) Instrumen pada Bamboozle ini tidak ada, hanya backsound ketika memilih jawabannya saja, (6) Terdapat beberapa kepasifan peserta didik dengan menggunakan sistem berkelompok. Sementara kelebihan dari Bamboozle yaitu (1) Mengakses media bamboozle tanpa harus membuat akun, (2) Terdapat soal yang bermacam-macam, (3) Menggunakan media Bamboozle bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia, (4) Memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk diskusi secara berkelompok dengan keseruan di Bamboozle, (5) Mudah untuk di akses, (6) Bisa dijadikan media untuk belajar mandiri, (7) Bisa di akses melalui laptop atau ponsel.

Daftar Rujukan

- Darmawan, D., & Winataputra, U. S. (2020). Analisis dan Perancangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan*, 4(2), 182-197.
- Iin Andriyani, M. F. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 01-10
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: GHALIA INDONESIA
- Nana Syaodih, Sukmadinata (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Riyanto, Y. (2019). Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang Membangun Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 30-36.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., & Wicaksono, F. 2021. Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 11(3). 198-204.
- Sapriya. 2019. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sujarweni. 2015. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Pres.

Sumantri Numan, 2001. Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Penerbit Rosdakarya Bandung.

Thabroni, G. (2021). Problem Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Masalah). <https://serupa.id/problem-based-learning/>