

**EKSPLORASI PENGALAMAN GURU DALAM MENGGUNAKAN
BAAMBOOZLE UNTUK PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 3
SDN PANARAGAN 1**

Galeri Nopianti¹, Elly Sukmanasa², Muhtar³

^{1,2,3}PPG FKIP Universitas Pakuan,

¹hanioktav07@gmail.com, ²ellysukmanasa@unpak.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to understand teachers' experiences using Baamboozle as a learning tool for Science and Social Studies (IPAS) in a third-grade elementary school class. Employing a qualitative case study approach, data were collected through classroom observations and documentation. The results indicate that Baamboozle significantly enhances student engagement and understanding of abstract concepts in IPAS. Previously inactive students became more motivated to participate due to Baamboozle interactive and game-based approach. However, the study also reveals challenges faced by teachers, such as limited internet access and the need to adapt the curriculum to this technology. The findings underscore the importance of adequate infrastructure support and sufficient teacher training to optimize Baamboozle use in education. With appropriate support, Baamboozle can be an effective tool for improving the quality of IPAS instruction in elementary education.

Keywords: Baamboozle, IPAS, Game-Based Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman guru dalam menggunakan Baamboozle sebagai alat bantu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui observasi kelas dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS. Peserta didik yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi, berkat pendekatan interaktif dan berbasis permainan dari Baamboozle. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan tantangan yang dihadapi guru, terutama terkait dengan keterbatasan akses internet dan kebutuhan untuk menyesuaikan kurikulum dengan teknologi ini. Hasil penelitian ini menekankan pentingnya dukungan infrastruktur yang memadai dan pelatihan yang cukup bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran. Dengan dukungan yang tepat, Baamboozle dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di lingkungan pendidikan dasar.

Kata Kunci: Baamboozle, IPAS, pembelajaran berbasis permainan

A. Pendahuluan

Pembelajaran di era digital telah mengalami perubahan signifikan

seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat. Transformasi ini

membawa dampak besar pada dunia pendidikan, di mana teknologi telah menjadi komponen integral dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium yang mampu mengubah cara peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran, guru, dan sesama peserta didik.

Salah satu inovasi penting dalam pendidikan digital adalah penerapan *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan, yang telah mendapatkan perhatian luas dalam beberapa tahun terakhir. *Game-based learning* merujuk pada penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Menurut penelitian oleh Hwang et al. (2021), penggunaan *game* dalam pendidikan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik. Hal ini karena *game* memiliki kemampuan untuk menyediakan umpan balik langsung, tantangan yang dapat disesuaikan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Salah satu aplikasi edukasi berbasis *game* yang semakin populer adalah Baamboozle, sebuah platform yang memungkinkan guru untuk merancang kuis interaktif dan permainan edukatif yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Baamboozle menawarkan

berbagai fitur yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan dan interaktif. Melalui antarmuka yang *user-friendly* dan berbagai opsi kustomisasi, Baamboozle memungkinkan guru untuk membuat konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sekaligus menarik minat peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar, penggunaan Baamboozle memiliki potensi besar untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang abstrak. IPAS, sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu alam dan sosial, sering kali menuntut pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep tertentu yang mungkin sulit bagi peserta didik di tingkat dasar. Dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif, Baamboozle dapat membantu memfasilitasi pemahaman tersebut melalui permainan yang menggabungkan elemen tantangan dan kolaborasi.

Namun, meskipun potensi Baamboozle dalam meningkatkan pembelajaran IPAS cukup besar, tantangan dalam implementasinya tetap ada. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana guru dapat mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam kurikulum dan aktivitas kelas. Tidak semua guru memiliki tingkat literasi digital yang sama, dan beberapa mungkin merasa kesulitan dalam mengadaptasi teknologi baru ke dalam metode pengajaran mereka yang sudah mapan. Selain itu,

infrastruktur teknologi di sekolah, seperti ketersediaan perangkat dan konektivitas internet, juga dapat mempengaruhi sejauh mana Baamboozle dapat digunakan secara optimal.

Pengalaman guru dalam menggunakan teknologi pendidikan seperti Baamboozle sangat penting dalam menentukan keberhasilan implementasi teknologi tersebut di kelas. Menurut Fisser et al. (2019), keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan guru, termasuk kemampuan mereka untuk menyesuaikan pendekatan pedagogis dengan teknologi yang digunakan. Guru yang mampu mengadaptasi dan mengintegrasikan teknologi secara efektif cenderung lebih berhasil dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna.

Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana guru memahami, mengadaptasi, dan menerapkan Baamboozle dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman guru dalam mengintegrasikan Baamboozle sebagai alat bantu dalam pembelajaran, dengan fokus pada tantangan yang dihadapi serta peluang yang muncul dari penerapan teknologi ini di lingkungan pendidikan dasar. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman guru, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk mengatasi kendala

yang ada, sehingga pemanfaatan teknologi pendidikan seperti Baamboozle dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran yang berkualitas di Sekolah Dasar.

Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi dalam literatur mengenai penerapan teknologi pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS, yang diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam mendukung penggunaan teknologi yang efektif di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi mendalam terhadap fenomena spesifik, yaitu pengalaman guru dalam menggunakan Baamboozle untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar (SD). Studi kasus dianggap cocok karena fokus penelitian adalah pada satu atau beberapa kasus yang secara kontekstual terkait erat dengan penerapan Baamboozle dalam pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah satu orang guru yang mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar (SD) pada bulan Agustus 2024. Guru ini dipilih karena memiliki pengalaman dalam menggunakan Baamboozle sebagai alat bantu pembelajaran dalam kelasnya. Kelas

yang diajar oleh guru ini terdiri dari 28 peserta didik. Penelitian ini berfokus pada pengalaman guru dalam menerapkan Baamboozle selama proses pembelajaran IPAS, serta dampak dari penerapan tersebut terhadap interaksi kelas dan hasil belajar peserta didik.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua metode utama, yaitu:

1. Observasi Kelas

Observasi langsung dilakukan untuk memahami bagaimana guru menerapkan Baamboozle dalam proses pembelajaran IPAS. Observasi ini bersifat non-partisipatif, di mana peneliti hanya mencatat berbagai aktivitas yang berlangsung di kelas serta interaksi antara guru dan peserta didik selama penggunaan Baamboozle.

2. Dokumentasi

Peneliti juga mengumpulkan dokumen-dokumen seperti modul ajar, materi yang digunakan dalam Baamboozle, serta hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan Baamboozle. Dokumen-dokumen ini memberikan konteks dan membantu validasi data yang diperoleh dari observasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis tematik, yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola-pola atau tema-tema yang muncul dari

data kualitatif. Teknik ini dianggap efektif dalam memahami fenomena yang kompleks seperti pengalaman guru dalam menggunakan Baamboozle. Menurut Braun dan Clarke (2021), analisis tematik adalah metode yang fleksibel dan berguna dalam penelitian kualitatif, khususnya ketika peneliti ingin memahami berbagai aspek dari data yang dikumpulkan. Tahapan-tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Reduksi Data

Tahap pertama dalam analisis data adalah reduksi data. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2019), reduksi data adalah proses menyederhanakan, memilih, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, data dari observasi kelas dan dokumentasi dipilah dan disaring untuk mengeliminasi informasi yang tidak relevan, sehingga peneliti dapat memusatkan perhatian pada aspek-aspek penting terkait pengalaman guru dalam menggunakan Baamboozle sebagai alat bantu pembelajaran IPAS di kelas 3 SD.

2. Pengkodean Data

Setelah data direduksi, tahap berikutnya adalah pengkodean. Pengkodean dilakukan secara induktif, artinya kode-kode dikembangkan dari data itu sendiri, bukan berdasarkan teori yang sudah ada sebelumnya. Pengkodean adalah proses penting dalam analisis tematik karena memungkinkan peneliti untuk

memberikan label pada segmen-segmen data yang memiliki makna tertentu. Braun dan Clarke (2021) menekankan bahwa pengkodean adalah langkah awal dalam mengorganisir data menjadi tema yang lebih luas. Beberapa kode yang mungkin muncul dalam penelitian ini meliputi "strategi pengajaran", "interaksi peserta didik", "pemahaman konsep", dan "kendala teknis".

3. Identifikasi Tema

Setelah kode-kode diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah mengelompokkan kode-kode tersebut ke dalam tema-tema yang lebih luas. Tema-tema ini mewakili pola-pola atau ide-ide utama yang ditemukan dalam data, memberikan wawasan lebih dalam mengenai pengalaman guru dalam menggunakan Baamboozle. Clarke, Braun, dan Hayfield (2015) menyatakan bahwa tema harus mencerminkan makna penting dalam kaitannya dengan pertanyaan penelitian. Contoh tema yang mungkin muncul dalam penelitian ini termasuk "peningkatan keterlibatan peserta didik", "tantangan teknis dalam implementasi", dan "efektivitas Baamboozle dalam pembelajaran IPAS".

4. Penyajian Hasil

Hasil dari analisis data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang dilengkapi dengan contoh-contoh konkret dari observasi dan dokumentasi. Penyajian hasil bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai penggunaan Baamboozle

dalam pembelajaran IPAS serta dampaknya terhadap interaksi kelas dan hasil belajar peserta didik di kelas 3 SD. Menurut Nowell, Norris, White, dan Moules (2017), penyajian hasil yang jelas dan sistematis adalah kunci untuk memastikan transparansi dalam analisis tematik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman guru dalam menggunakan Baamboozle sebagai alat bantu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama: pengaruh Baamboozle terhadap keterlibatan peserta didik, tantangan yang dihadapi guru dalam penerapan teknologi ini, serta dampak penggunaan Baamboozle terhadap pemahaman konsep peserta didik.

1. Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik

Hasil observasi kelas menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan Baamboozle, terlihat adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif dari peserta didik. Guru mencatat bahwa peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat mereka dihadapkan dengan kuis interaktif yang disajikan melalui aplikasi ini.

Contoh konkret dari peningkatan keterlibatan ini dapat dilihat pada peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran konvensional. Mereka menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena Baamboozle menyediakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Misalnya, dalam sesi pembelajaran yang menggabungkan kuis dan permainan, peserta didik berlomba-lomba menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka, tetapi juga mempromosikan kerjasama dan interaksi antar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik. Keterlibatan yang tinggi ini tidak hanya menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, tetapi juga mendukung proses belajar yang lebih efektif, di mana peserta didik lebih mudah menginternalisasi materi yang dipelajari.

2. Tantangan Teknis dan Adaptasi Kurikulum

Meskipun Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, penelitian ini juga mengungkapkan adanya tantangan yang dihadapi guru dalam penerapan teknologi ini. Tantangan utama yang muncul adalah masalah teknis, seperti keterbatasan akses internet di sekolah yang kadang-kadang menghambat

kelancaran penggunaan Baamboozle. Koneksi internet yang tidak stabil dapat mengganggu jalannya kuis atau permainan, yang pada akhirnya dapat menurunkan tingkat keterlibatan peserta didik.

Selain tantangan teknis, guru juga menghadapi tantangan dalam hal adaptasi kurikulum. Baamboozle menawarkan fleksibilitas dalam merancang konten pembelajaran, namun guru perlu menginvestasikan waktu ekstra untuk mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan format permainan dalam aplikasi ini. Guru harus menyesuaikan konten kuis dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, dan ini sering kali membutuhkan kreativitas serta keterampilan dalam mengemas materi yang kompleks menjadi pertanyaan yang dapat dimainkan oleh peserta didik.

Tantangan ini menggambarkan perlunya perencanaan yang matang dan dukungan yang lebih baik dari sisi teknis dan administratif. Huang dan Soman (2020) mengemukakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memerlukan infrastruktur yang memadai, tetapi juga adaptasi pedagogis yang mendalam. Guru memerlukan pelatihan dan sumber daya yang cukup untuk mengatasi kendala-kendala ini, agar teknologi seperti Baamboozle dapat diimplementasikan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Dampak terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik

Dampak penggunaan Baamboozle terhadap pemahaman konsep peserta didik juga menjadi fokus penting dalam penelitian ini. Berdasarkan analisis dokumentasi hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan Baamboozle, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Nilai tes peserta didik menunjukkan peningkatan, khususnya pada konsep-konsep abstrak yang sebelumnya dianggap sulit untuk dipahami.

Guru melaporkan bahwa salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman ini adalah visualisasi dan interaktivitas yang ditawarkan oleh Baamboozle. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk melihat representasi visual dari konsep yang diajarkan, yang membantu mereka dalam menghubungkan teori dengan aplikasi praktis. Misalnya, dalam pembelajaran tentang siklus air, peserta didik dapat melihat animasi yang menunjukkan proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi secara interaktif, yang membuat mereka lebih mudah memahami proses yang kompleks tersebut.

Temuan ini mendukung penelitian oleh Li dan Tsai (2020), yang menunjukkan bahwa teknologi interaktif dapat memperdalam pemahaman peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep-konsep abstrak. Dengan menggabungkan visualisasi yang jelas dan mekanisme permainan yang menarik, Baamboozle tidak

hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep secara lebih efektif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Baamboozle merupakan alat yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD. Penggunaan game-based learning seperti Baamboozle tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak melalui pendekatan yang lebih visual dan interaktif.

Peningkatan keterlibatan peserta didik yang diamati dalam penelitian ini dapat dijelaskan oleh teori motivasi yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2020). Menurut teori ini, pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif cenderung meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik ini penting karena berperan besar dalam menentukan seberapa baik peserta didik memproses informasi dan menginternalisasi pengetahuan yang mereka peroleh. Keterlibatan yang tinggi ini juga berdampak positif terhadap hasil belajar, sebagaimana terlihat dari peningkatan pemahaman konsep dan nilai tes peserta didik setelah penggunaan Baamboozle.

Namun, penelitian ini juga menyoroti tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan teknologi ini. Tantangan teknis, seperti keterbatasan akses internet, menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada infrastruktur yang memadai dan dukungan teknis yang kuat. Tanpa dukungan ini, bahkan teknologi yang paling inovatif sekalipun dapat kehilangan efektivitasnya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan untuk memastikan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai tersedia dan dapat diakses oleh semua guru.

Selain tantangan teknis, adaptasi kurikulum yang diperlukan untuk menggunakan Baamboozle juga menegaskan perlunya pelatihan bagi guru. Pelatihan ini penting untuk membantu guru dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mereka secara efektif. Li dan Tsai (2020) juga menekankan bahwa tanpa pelatihan yang memadai, guru mungkin merasa kewalahan oleh tuntutan untuk mengadaptasi teknologi baru ke dalam pembelajaran mereka, yang dapat mengurangi efektivitas penggunaan teknologi tersebut.

Dari perspektif dampak terhadap pemahaman konsep, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa penggunaan visualisasi dan interaktivitas dalam pembelajaran sangat penting, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan

pemahaman abstrak seperti IPAS. Baamboozle, dengan kombinasi fitur interaktifnya, membantu mengatasi kesulitan yang sering dihadapi peserta didik dalam memahami konsep-konsep kompleks dengan menyediakan representasi visual yang jelas dan mendukung.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Baamboozle memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran IPAS di kelas 3 SD. Namun, keberhasilan penerapan teknologi ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, dukungan teknis, dan kemampuan guru untuk menyesuaikan kurikulum mereka dengan teknologi ini. Dengan mengatasi tantangan-tantangan ini, Baamboozle dan aplikasi serupa dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

D. Kesimpulan

Baamboozle telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperdalam pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD. Keterlibatan yang meningkat menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, tantangan teknis dan kebutuhan untuk menyesuaikan kurikulum menyoroti pentingnya dukungan infrastruktur yang memadai serta pelatihan yang tepat bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini. Dengan mengatasi

kendala-kendala ini, Baamboozle dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik di lingkungan pendidikan dasar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle sebagai alat bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar (SD) membawa berbagai dampak positif dan tantangan yang perlu diatasi untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

1. Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik

Penggunaan Baamboozle secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Fitur interaktif dan pendekatan berbasis permainan dari Baamboozle menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Hal ini tidak hanya meningkatkan antusiasme peserta didik yang sebelumnya kurang termotivasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelas. Peningkatan keterlibatan ini berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana peserta didik merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif.

2. Tantangan Teknis dan Adaptasi Kurikulum

Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan Baamboozle juga menghadapi beberapa tantangan, terutama dalam aspek teknis dan adaptasi kurikulum. Masalah seperti

keterbatasan akses internet di sekolah dan kebutuhan waktu tambahan untuk menyiapkan konten yang sesuai dengan format permainan menjadi hambatan yang perlu diatasi. Tantangan ini menunjukkan bahwa infrastruktur yang memadai dan perencanaan yang matang sangat penting dalam memastikan integrasi teknologi yang sukses di kelas. Guru perlu mendapatkan dukungan teknis yang cukup dan pelatihan yang memadai untuk memaksimalkan potensi Baamboozle sebagai alat pembelajaran.

3. Dampak terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik

Penggunaan Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS. Melalui visualisasi dan interaktivitas yang disediakan oleh aplikasi ini, peserta didik mampu menghubungkan teori dengan aplikasi praktis secara lebih mudah. Peningkatan nilai tes dan pemahaman konsep yang lebih mendalam menunjukkan bahwa Baamboozle dapat menjadi alat yang kuat untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang kompleks. Hal ini mendukung pentingnya penggunaan teknologi yang dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis visual dan interaktif.

4. Pentingnya Dukungan Infrastruktur dan Pelatihan Guru

Keberhasilan penerapan Baamboozle di kelas sangat bergantung pada

kesiapan infrastruktur dan dukungan teknis yang memadai. Tantangan yang dihadapi menunjukkan bahwa tanpa dukungan ini, potensi penuh Baamboozle sebagai alat pembelajaran tidak akan dapat terealisasi. Selain itu, adaptasi kurikulum yang diperlukan menunjukkan perlunya pelatihan yang lebih intensif bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi baru ke dalam proses pembelajaran. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat lebih efektif dalam menyesuaikan materi ajar dengan format teknologi yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

5. Potensi Baamboozle dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan:

Secara keseluruhan, Baamboozle memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, tetapi juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan. Namun, untuk memaksimalkan manfaatnya, penting bagi semua pihak yang terlibat—termasuk guru, sekolah, dan pembuat kebijakan—untuk bekerja sama dalam mengatasi tantangan yang ada, menyediakan infrastruktur yang memadai, serta memberikan pelatihan yang diperlukan. Dengan demikian, Baamboozle dan teknologi serupa dapat diintegrasikan secara

efektif dalam kurikulum, membawa dampak positif yang signifikan bagi pendidikan di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.

Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. SAGE Publications.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Jurnal

Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2021). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on students' engagement, participation, and interaction. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(1), 134-146.

https://www.jets.net/journals/24_1/11.pdf

Li, L., & Tsai, C. C. (2020). Game-based learning in science education: A review of relevant research and implications for instruction. *Journal of Science Education and Technology*, 29(1), 23-35.

<https://doi.org/10.1007/s10956-019-09784-8>

<https://www.researchgate.net/publication/282655813> Thematic analysis

Fisser, P., Voogt, J., & van Braak, J. (2019). Conditions for successful integration of technology in education: Teachers' perspectives. *Educational Technology Research and Development*, 67(1), 1-23.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-018-9618-2>

Artikel Online

Huang, W. H., & Soman, D. (2020). The Gamification of Education: What Is It, and How Can It Be Used in Teaching? *Rotman School of Management, University of Toronto*.

<https://www.rotman.utoronto.ca/faculty-research/rotman-magazine/gamification-of-education>

Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1), 1-13.

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1609406917733847>

Clarke, V., Braun, V., & Hayfield, N. (2015). Thematic analysis. In J. A. Smith (Ed.), *Qualitative Psychology: A Practical Guide to Research Methods* (pp. 222-248). SAGE Publications.