

## **Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Platform Baamboozle Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik**

**Titis Demokratis<sup>1</sup>, Vega Candra Dinata<sup>2</sup>, Zainal Arifin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

Email: Titisdemokratis@gmail.com

### **ABSTRAK**

Karena menggunakan model pembelajaran yang kurang beragam, siswa dapat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan model pembelajaran edugames bernama baamboozle dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang berada di kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik melalui pemanfaatan platform pembelajaran edugames baamboozle. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif dengan mengadopsi model Kemmis & Taggart. Populasi subjek penelitian terdiri dari 20 siswa yang berada di kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi dan angket. Setelah itu, data tersebut dianalisis secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Pemanfaatan platform pembelajaran edugames baamboozle untuk mata pelajaran PJOK telah meningkatkan motivasi belajar siswa, dalam proses pembelajaran siswa diberi akses ke platform baamboozle dan dikelompokkan menjadi tim untuk bekerja sama, yang membuat mereka menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Sebelum dilakukan tindakan, presentase motivasi belajar siswa masih dalam kategori yang sangat kurang (54%). Namun, setelah dilakukan siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan sehingga naik ke kategori yang cukup (74%). Hasil akhir menunjukkan bahwa motivasi belajar PJOK siswa berada pada kategori yang sangat baik (89%). Penilaian motivasi belajar siswa menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Kata kunci: Motivasi, PJOK, Baamboozle

### **ABSTRACT**

Learning models that are less varied cause students to feel bored in participating in learning, by using an edugames learning model called baamboozle it is hoped that they will have high motivation in learning. The purpose of this research is to increase the learning motivation of students in grade 2 UPT SD Negeri 144 Gresik through the use of the baamboozle edugames learning platform. This study uses a Collaborative Classroom Action Research (PTK) design with the Kemmis & Taggart model. The research subjects were 20 grade 2 students of UPT SD Negeri 144 Gresik. Data was collected using observation and questionnaire techniques. Data analysis was carried out in a qualitative and quantitative descriptive manner. The use of the baamboozle edugames learning platform for PJOK subjects has increased student motivation. During the learning process, students are given access to the platform and formed into groups to work together as a team, which makes them more active and enthusiastic in learning. Before the action was taken, the percentage of students' learning motivation was still in the very poor category (54%). However, after the first cycle, there was a significant increase so that it rose to the sufficient category (74%). The final results show

that students' motivation to learn PJOK is in a very good category (89%). The data analysis technique used to measure students' learning motivation is descriptive qualitative and quantitative.

*Keywords: Motivation, Physical Education, Baamboozle*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan terencana. Salah satu bidang kajian yang tercakup dalam pendidikan adalah pendidikan jasmani, yang berkaitan dengan gerakan manusia, perkembangan fisik dan psikis. Melalui pendidikan jasmani, anak-anak dapat melakukan aktivitas fisik sambil mendapatkan pendidikan yang membantu mengembangkan karakter positif seperti sikap hormat pada sesama, ketekunan, kejujuran, kepedulian, empati, dan lainnya (Hartono et al., 2013).

Dalam konteks yang sama, menurut Hartati yang dikutip oleh (Sahroni & Hartati, 2016), pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Oleh karena itu, pelajaran Pendidikan Jasmani harus diajarkan kepada peserta didik di sekolah, dengan tujuan membantu siswa meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani mereka serta memperkenalkan keterampilan dasar dan sikap positif dalam berbagai aktivitas jasmani. Menurut Amelia dan Sumpena seperti yang dikutip dalam (Harmono, 2017), , guru adalah elemen teknis utama yang bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah, dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang telah disebutkan sebelumnya. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, setiap guru harus memiliki pemahaman konseptual dan praktis yang memadai terhadap model-model tersebut untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Setiap individu secara alami memiliki berbagai kebutuhan, namun sebagian besar kebutuhan tersebut tidak cukup kuat untuk mendorong individu tersebut untuk bertindak pada waktu tertentu. Kebutuhan dapat menjadi pendorong yang efektif ketika intensitasnya

cukup tinggi. Pemenuhan kebutuhan selalu didasari oleh motivasi, yang menunjukkan keadaan dalam diri seseorang yang timbul akibat kebutuhan tersebut. Dengan kata lain, motivasi digunakan untuk menunjukkan hubungan antara kebutuhan dan tindakan yang diambil oleh individu.

Menurut (Muhammad, 2017), motivasi adalah suatu bentuk energi dalam diri seseorang yang berubah dan ditandai dengan munculnya perasaan dan respons untuk mencapai suatu tujuan. Dengan kata lain, jika siswa memiliki motivasi yang kuat, mereka akan merasakan dorongan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sebagai contoh, ketika siswa diberikan tugas menulis cerpen, siswa yang termotivasi akan merespons dengan semangat untuk menyelesaikan tugas tersebut (Blitar, 2022).

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendasar yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat memuaskan atau memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, motivasi belajar mahasiswa dapat diartikan sebagai kekuatan yang mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar atau proses perkuliahan sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Dalam Kurikulum Merdeka, salah satu strategi pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan SCL (Student Centered Learning) yang memberikan kebebasan dan fasilitas kepada siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka sendiri sehingga dapat mencapai pemahaman yang mendalam (deep learning) dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Karsen yang dikutip oleh (Satriaman et al., 2019), dengan menerapkan pembelajaran yang berfokus pada siswa, siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif, selalu ditantang untuk memiliki daya kritis, mampu menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered learning) merupakan suatu metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses belajar.

*Baamboozle* adalah sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan edugames mirip dengan lomba cerdas. Situs web resmi *Baamboozle* berada di <https://www.baamboozle.com>. Permainan ini dimainkan dengan mengaktifkan bel untuk setiap kelompok (Krisbiantoro, 2020). Perbedaan *Baamboozle* dengan *Quizizz* terletak pada cara pemainannya. Di *Quizizz*, siswa mengerjakan kuis secara individu dan dapat dilakukan

tanpa interaksi, sedangkan di *Baamboozle*, permainan ditampilkan melalui proyektor di kelas dengan bantuan guru sebagai pengarah permainan.

Berdasarkan pada hasil pengamatan tentang motivasi pembelajaran pada murid kelas 3 di UPT SDN 144 Gresik siswa kurang bersemangat jika pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) berada di dalam kelas dan menurunkan motivasi belajar PJOK dari murid sehingga murid mengalami penurunan respon pembelajaran, hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor yaitu kurangnya komunikasi antara guru dan murid dan juga karena platform pembelajaran yang tidak bervariasi. Dari permasalahan tersebut maka perlu suatu perubahan strategi dalam proses pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. salah satu cara yang dapat digunakan untuk merangsang motivasi peserta didik dapat kembali tinggi yaitu dengan penggunaan platform pembelajaran yang beragam dan inovatif yang mampu membuat peserta didik terhibur, platform tersebut diantaranya *baamboozle*. Platform tersebut dapat membuat interaksi antara guru dengan murid dan murid satu dengan yang lain dapat lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna menginvestigasi efektivitas penggunaan platform *baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Platform *Baamboozle* Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas 2 Di UPT SD Negeri 144 Gresik”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam konteks kelas dengan tujuan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran, serta mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dapat dilakukan secara individu atau kolaboratif. PTK individu dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri atau di kelas guru lain, sementara PTK kolaboratif dilakukan oleh beberapa guru secara bersama-sama di kelas dan anggota lain dapat mengunjungi kelas untuk mengamati kegiatan. Meskipun data yang diperoleh dari PTK dapat berupa data kuantitatif, PTK

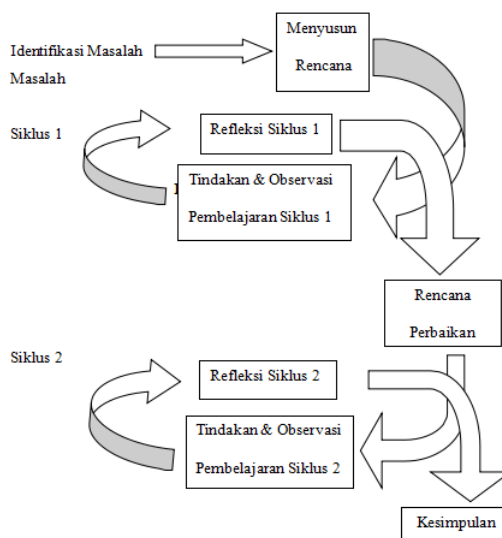
memiliki karakteristik yang berbeda dari penelitian lainnya karena lebih berfokus pada penelitian kualitatif (Ani Widayati, 2008). Sedangkan menurut (Dr. Afi. Parnawi M.Pd, 2020) Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang guru secara individu atau dalam kelompok, dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, baik yang terjadi di dalam maupun di luar kelas. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain metode deskriptif yang menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menggambarkan penyebab kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di UPT SD Negeri 144 Gresik. Metode survei digunakan dalam penelitian ini, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket. Skor yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan diwakili dalam bentuk persentase.

Para subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik yang berjumlah 20 orang. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu sekitar 2 bulan, dimulai dari tanggal 20 Februari 2023 hingga 5 Mei 2023. Perencanaan penelitian ini melibatkan persiapan dari penulis dan mitra peneliti untuk melaksanakan PTK di kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan 2 siklus tindakan yang dirancang untuk mengatasi kurangnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran PJOK, yaitu siklus 1 fokus pada pemilihan bahan ajar dan proses pembelajaran yang tepat, dan siklus 2 fokus pada peningkatan motivasi siswa.

Penelitian ini menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan MC Taggart, yang terdiri dari empat tahap pada setiap siklus, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi serta pengambilan keputusan untuk pengembangan tindakan dan kegiatan berikutnya.

Model PTK Kemmis dan Mc Taggart dipilih karena langkah-langkahnya yang sederhana dan mudah dipahami oleh peneliti. Selain itu, model ini dipilih karena masalah yang dihadapi di kelas memerlukan penyelesaian melalui PTK.



Gambar 1. Ilustrasi dasar siklus PTK menurut Kemmis dan McTaggart (Kasbolah,1998: 124) dalam Yusmaniar (2022)

Peneliti menggunakan lembar observasi dan angket untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif untuk menjelaskan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan platform pembelajaran baamboozle. Setelah itu, data tersebut akan diolah menjadi kalimat yang memiliki makna yang jelas. Dalam analisis angket motivasi belajar, digunakan teknik analisis data kuantitatif. Langkah-langkah yang diterapkan mengikuti metode yang dijelaskan dalam (Mathematics, 2016).

Hasil penghitungan persentase penelitian ini dijabarkan dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Standar untuk menentukan keberhasilan tindakan.

Level Motivasi	Kategori
86 % - 100 %	Sangat Baik
76 % - 85 %	Baik
60 % - 75 %	Cukup
55 % - 59 %	Kurang
< 56%	Sangat Kurang

Kesuksesan dari penelitian ini akan dinyatakan berhasil jika rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik memenuhi kriteria diatas 86%.

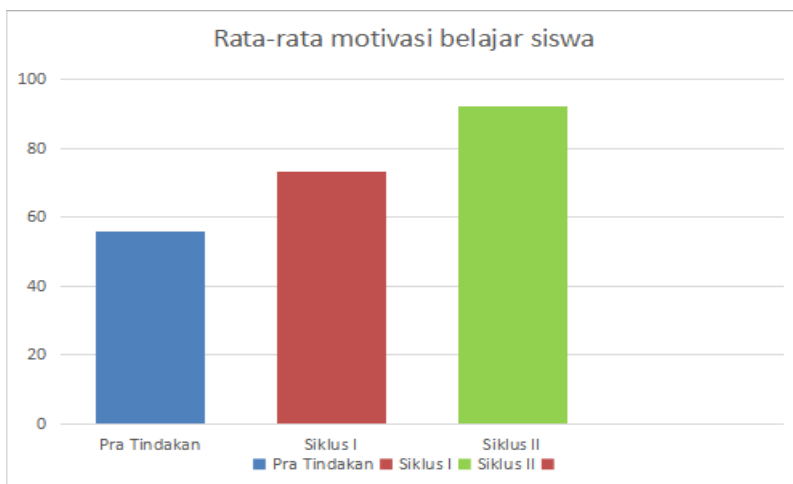
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil peningkatan motivasi belajar PJOK dengan menggunakan platform pembelajaran Baamboozle dapat dilihat pada tabel 2, pada tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi siswa dalam pembelajaran pra siklus atau upaya perilaku hidup sehat adalah 56%. Hasil rata-rata pada tindakan pra siklus tersebut belum sesuai dengan pencapaian indikator keberhasilan motivasi belajar siswa. Dikatakan tuntas apabila nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai > 76%. Pada siklus I diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran upaya perilaku hidup sehat adalah 73% dengan demikian terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebanyak 17% tetapi dengan jumlah hasil tersebut belum juga memenuhi pada kriteria “baik”, sehingga masih harus dilanjutkan ke siklus II.

Tabel 2. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar siswa

No.	Indikator	Persentasi		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Tekun	56%	80%	96%
		Kurang	Baik	Sangat Baik
2	Ulet	60%	76%	93%
		Cukup	Baik	Sangat Baik
3	Minat terhadap bermacam masalah	59%	74%	92%
		Kurang	Cukup	Sangat Baik
4	Berani berpendapat	61%	73%	90%
		Cukup	Cukup	Baik
5	Kerjasama	56%	78%	91%
		Kurang	Baik	Sangat Baik
6	Senang belajar PJOK	62%	79%	94%
		Cukup	Baik	Sangat Baik
7	Mencari dan memecahkan soal	56%	78%	96%
		Kurang	Baik	Sangat Baik
8	Tidak mudah melepas hal yang diyakini.	56%	77%	95%
		Kurang	Baik	Sangat Baik
Rata - Rata		56%	73%	92%
		Kurang	Cukup	Sangat Baik

Dari tabel diatas hasil rata-rata daripada siklus II pada materi gerak non lokomotor adalah 92% atau dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 19% dari rata-rata sebelumnya. Dilihat dari hasil siklus II nilai rata-rata belajar siswa pada siklus II telah memenuhi kriteria karena telah memenuhi rata-rata ketuntasan yang sudah



Gambar 2. Diagram Perbandingan Pencapaian Motivasi Belajar PJOK Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran baamboozle memberikan kegunaan yaitu: 1) belajar yang dikemas dengan permainan menjadi lebih menyenangkan, 2) Permainan baamboozle juga dapat melatih daya pikir siswa agar lebih cepat tanggap, 3) Siswa menjadi jauh lebih aktif, 4) Sebagai media pembelajaran di kelas untuk pelajaran PJOK yang biasanya dilakukan di luar ruang kelas.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, melalui media platform baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik untuk pembelajaran di dalam kelas pada materi upaya hidup sehat dan gerak non lokomotor. Hal itu dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata motivasi pada pra tindakan hanya 56% termasuk dalam kategori “kurang” kemudian di siklus I terjadi peningkatan 17% sehingga menjadi 73% (dalam kategori “cukup”) dan yang terakhir hasil rata-rata siklus ke II berhasil naik 19% menjadi 92% hal tersebut sudah masuk kedalam kategori “sangat baik” sehingga sudah masuk ke dalam indikator keberhasilan peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran siklus ke II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ani Widayati, 2018. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1* –

Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN, VI(1), 87–93.

- Blitar, M. K. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog untuk Membangkitkan Motivasi Siswa Kelas IX dalam Menulis Cerpen The Use of Blog-Based Learning Media to Motivate Grade IX Students in Writing Short Stories Hariyani*. 2(7), 943–947. <https://doi.org/10.36418/comserva.v2i07.448>
- Dr. Afi. Parnawi M.Pd. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Harmono, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum dan Gaya Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMA Kota Kediri. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(1), 103–114. <http://mahesainstitute.web.id/ojs2/index.php/jehss>
- Hartono, Ihdina, I. ., & Susanto, H. (2013). Analisis Buku Pelajaran Fisika SMA Kelas XI yang Digunakan di Salatiga. *Unnes Physics Education Journal*, 2(2), 71–77. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.30659/jamr.1.2.73-97>
- Mathematics, A. (2016). ~~濟無~~No Title No Title No Title. 7(2), 1–23.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Sahroni, B., & Hartati, S. C. Y. (2016). PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI , OLAHRAGA DAN KESEHATAN ( Pada Siswa Kelas XI SMAN I Kecamatan Pulung , Kabupaten Ponorogo ) Bahar Sahroni Sasminta Christina Yuli Hartati Abstrak. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(03), 674–678.
- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2019). Implementasi Pendekatan Student Centered Learning Dalam Pembelajaran Ipa Dan Relevansinya Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i1.21912>