

Penerapan web bamboozle pada mata pelajaran SKI kelas IV MIN Kota Blitar

Fitrotul Mutiara Sukma

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: fitrotulmutiara@gmail.com

Kata Kunci:

Web, bamboozle, pelajaran, SKI, media

Keywords:

Web, bamboozle, lessons, SKI, media

ABSTRAK

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter individu dan kemajuan bangsa. Seiring perkembangan zaman, integrasi teknologi digital menjadi kebutuhan esensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media interaktif berbasis web, seperti Baamboozle, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN Kota Blitar. SKI sering dianggap membosankan karena bersifat hafalan, sehingga diperlukan

pendekatan kreatif dan menyenangkan untuk menarik minat belajar peserta didik. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran SKI dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dan teknik studi pustaka. Baamboozle merupakan platform kuis interaktif yang memadukan unsur permainan dengan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, kolaborasi kelompok, dan motivasi belajar. Penggunaan Baamboozle terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menumbuhkan semangat kompetisi positif, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan. Meskipun demikian, terdapat beberapa kelemahan dalam platform ini, seperti keterbatasan fitur, sistem akun yang tidak terpisah antara guru dan siswa, serta potensi siswa pasif dalam kerja kelompok. Namun, kelebihanannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran tetap menjadikan Baamboozle sebagai media yang layak digunakan dalam model hybrid learning. Integrasi media interaktif ini dalam pembelajaran SKI direkomendasikan sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkualitas, inovatif, dan relevan dengan tantangan pendidikan di era digital.

ABSTRACT

Education is a fundamental pillar in shaping individual character and advancing a nation. With the rapid development of the times, the integration of digital technology has become essential in enhancing the quality of learning. One such innovation is the use of web-based interactive media, such as Baamboozle, particularly in the subject of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam – SKI) at MIN Kota Blitar. SKI is often perceived as monotonous due to its memorization-based content, requiring a more creative and engaging approach to stimulate students' interest. This article aims to describe the effectiveness of using Baamboozle in SKI learning through a descriptive qualitative method and literature review technique. Baamboozle is an interactive quiz platform that combines elements of games with learning, enhancing student engagement, group collaboration, and learning motivation. Its use has proven to foster a more dynamic classroom environment, encourage positive competition, and help students better understand the material in an enjoyable manner. However, some limitations of the platform include restricted features, no distinction between teacher and student accounts, and the risk of student passivity in group settings. Despite these weaknesses, its strengths in improving learning effectiveness make Baamboozle a viable tool for hybrid learning models. The integration of such interactive media in SKI learning is recommended as a strategic effort to create higher-quality, innovative, and relevant learning experiences in line with the demands of the digital era.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun karakter individu dan membentuk tatanan masyarakat. Melalui pendidikan, proses transfer pengetahuan, pengembangan keterampilan, serta internalisasi nilai-nilai fundamental berlangsung, yang menjadi landasan bagi kemajuan individu, bangsa, dan negara. Seiring dengan perubahan zaman, konsep dan praktik pendidikan terus berevolusi, beralih dari sistem tradisional yang berakar pada warisan budaya dan kearifan lokal menuju sistem modern yang lebih terbuka terhadap perkembangan sosial dan teknologi. Dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan aman bagi guru serta peserta didik, diperlukan inovasi dalam metode penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman terhadap peran strategis teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting sebagai respons terhadap dinamika perubahan zaman.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan telah mengalami perubahan pesat, terutama dengan hadirnya teknologi digital yang meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Kemajuan ini melahirkan berbagai model pembelajaran terkait manajemen, strategi, dan metode. Dalam kondisi ini, peran pendidik menjadi semakin menantang untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, sementara peserta didik juga dituntut aktif dalam memahami informasi. Selain itu, motivasi dan hasil belajar perlu diperhatikan, karena pencapaian peserta didik bergantung pada pemanfaatan sumber belajar dan keterlibatan dalam proses pembelajaran bersama guru. (Kurniawati & Turistiani, 2024)

Seiring dengan pesatnya perkembangan dunia pendidikan, integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas belajar. Di MIN Kota Blitar, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk kelas IV memegang peran strategis dalam membentuk karakter serta memperkaya wawasan peserta didik tentang perjalanan sejarah Islam. Menyesuaikan dengan tuntutan zaman, penyampaian materi SKI perlu dilakukan dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Salah satu media yang digunakan untuk mendukung proses ini adalah Baamboozle, sebuah platform berbasis permainan interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, serta mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. (Munawaroh et al., 2024)

Mata pelajaran SKI sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa karena cenderung berisi hafalan tentang peristiwa masa lampau. Kondisi ini dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media seperti Baamboozle menjadi solusi yang efektif untuk membuat proses pembelajaran SKI lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era modern. Melalui media interaktif ini, diharapkan peserta didik lebih aktif, antusias, dan mampu memahami materi dengan lebih baik.

Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan data secara mendalam. Dalam penelitian kualitatif, para ahli sepakat bahwa peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, sedangkan analisis data bersifat kualitatif dengan penekanan pada

makna dibandingkan generalisasi. Oleh karena itu, penelitian kualitatif menghasilkan data yang bersifat deskriptif. Memahami penelitian kualitatif berarti menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, kegiatan sosial, sikap, kepercayaan, pandangan, serta pemikiran individu maupun kelompok. (Tsurayya & Sukmawati, 2023)

Metode ini juga melibatkan teknik penelitian kepustakaan, di mana data dan informasi dikumpulkan dari berbagai sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen, dan referensi lainnya. Berdasarkan metode yang digunakan, penulis mencari bahan-bahan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis web, khususnya melalui platform Baamboozle. Dikutip dari (Tsurayya & Sukmawati, 2023), Surjaweni menyatakan bahwa bagian ini bertujuan untuk menganalisis dan memahami konsep serta teori yang telah dikaji dari literatur yang ada, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Kajian pustaka merupakan langkah penting dalam merumuskan konsep atau teori dasar yang digunakan dalam penelitian ini. Data yang berkaitan dengan topik-topik serupa dikumpulkan, kemudian dilakukan reduksi untuk menghasilkan informasi yang relevan, yang selanjutnya disajikan dan ditarik kesimpulannya.

Pembahasan

Pengertian Pembelajaran SKI

Secara etimologis, istilah "sejarah" berasal dari bahasa Arab syajarah, yang berarti "pohon kehidupan". Dalam ranah ilmiah, istilah ini dikenal sebagai history. Sejarah memiliki dua makna utama: pertama, sejarah dipahami secara objektif sebagai pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa masa lalu; kedua, sejarah juga bermakna subjektif, karena masa lalu tersebut diangkat menjadi kisah atau cerita yang diceritakan kembali. (Syurgawi & Yusuf, 2020)

SKI, singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam, adalah salah satu mata pelajaran dalam pendidikan agama Islam. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan, memahami, dan menghayati perjalanan sejarah Islam, yang kemudian dijadikan landasan dalam membentuk pandangan hidup (way of life) peserta didik. Proses pembelajaran ini dilakukan melalui bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, serta penerapan pengalaman dan pembiasaan. (Syurgawi & Yusuf, 2020)

Tujuan pembelajaran SKI adalah sebagai berikut : (Syurgawi & Yusuf, 2020)

- a. Memahami berbagai peristiwa, waktu, dan kejadian yang berkaitan dengan kebudayaan Islam.
- b. mengenal tempat-tempat bersejarah serta tokoh-tokoh yang berperan penting dalam perkembangan Islam.
- c. mengerti bentuk-bentuk peninggalan budaya Islam dari satu periode ke periode berikutnya.

Sedangkan manfaat dari pembelajaran Ski adalah sebagai berikut : (Syurgawi & Yusuf, 2020)

- a. Memetik hikmah dari peristiwa masa lalu untuk meningkatkan ketakwaan kepada Allah.

- b. Menjadikan pelajaran sejarah sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil Keputusan.
- c. Mengantisipasi agar kesalahan masa lampau tidak terulang di masa depan.
- d. Memahami dan meneladani kisah-kisah inspiratif dari zaman dahulu.
- e. Menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan Islam sebagai hasil karya umat Islam terdahulu.
- f. Memahami berbagai hasil pemikiran dan karya ulama untuk dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah memahami betapa besar manfaat mempelajari sejarah, maka sudah sepatutnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diajarkan kepada siswa dengan optimal. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran ekspositori yang mampu menciptakan suasana kelas yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan menghindarkan rasa bosan, khususnya saat jam pelajaran SKI berlangsung. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang tepat dalam SKI sangat penting agar proses belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Media Pembelajaran

Kata "media" sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari "medium" yang berarti perantara. (Munawaroh, 2023) National Education Association (NEA) menyatakan bahwa media adalah alat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, atau dibaca, serta dilengkapi dengan instrumen yang mendukung penggunaannya dalam proses belajar mengajar, sehingga berperan dalam meningkatkan efektivitas pelaksanaan program pembelajaran. (Azizah, 2023) Sedangkan menurut Hadi media merupakan kumpulan unsur yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan, yang berfungsi untuk mendorong peningkatan kemampuan dalam berpikir, merasakan, memberi perhatian, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Azizah, 2023)

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan membangkitkan pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. (Muryaningsih, 2021)

Dari beberapa penjelasan diatas dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau pelajaran kepada peserta didik dalam bentuk video, audio, atau yang lainnya. Media pembelajaran memiliki manfaat bagi peserta didik diantaranya : (Azizah, 2023)

- a. Dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga mendukung kelancaran proses serta hasil pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan dan memfokuskan perhatian peserta didik, yang pada akhirnya mendorong munculnya motivasi belajar.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan alat indera, jarak, dan waktu dalam kegiatan belajar.
- d. Dapat memberikan pengalaman yang seragam kepada siswa mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana pendukung dalam kegiatan mengajar yang mampu memberikan pengaruh terhadap motivasi, suasana, dan lingkungan belajar peserta didik.(Iffada & Efendi, 2024)

Pembelajaran Berbasis Web Bamboozle

Web atau website merupakan sekumpulan halaman situs yang tersebar di berbagai komputer server di seluruh dunia dan saling terhubung dalam satu jaringan yang dikenal dengan nama internet.(Azizah, 2023) Sedangkan menurut munir pembelajaran berbasis web merupakan rangkaian aktivitas yang memanfaatkan web dan internet untuk mendukung kebutuhan siswa dalam menjalani proses pembelajaran.(Munir, 2017)

Bamboozle merupakan sebuah situs web yang menyediakan berbagai materi seperti kuis dan soal-soal yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam kegiatan evaluasi peserta didik. Platform ini dapat diakses oleh siapa saja melalui web browser di komputer maupun smartphone. Daya tarik Bamboozle terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran secara interaktif. (Kurniawati & Turistiani, 2024) Bamboozle merupakan media pembelajaran berbasis kelompok di mana peserta didik diajak menjawab kuis. Platform ini adalah permainan edukatif yang menyerupai konsep cerdas cermat. (Iskandar et al., 2022)

Soal kuis Bamboozle dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Dengan menggunakan Bamboozle, semua orang dapat membuat kelas menjadi menyenangkan, membuat penyajian unik dan menarik sehingga peserta didik tidak bosan, mengajarkan peserta didik berpikir kritis melalui diskusi kelompok, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Selain itu, permainan edukasi Bamboozle dapat digunakan sebagai kegiatan refleksi dan evaluasi sebelum atau setelah materi baru diberikan.(Kurniawati & Turistiani, 2024). Keunggulan bamboozle diantaranya sebagai berikut: (Munawaroh et al., 2024)

- a. Tampilan yang menarik, Siswa merasa antusias menggunakan media pembelajaran Bamboozle karena desain visualnya yang menarik dan mudah dipahami.
- b. Fitur interaktif, Permainan kuis yang tersedia mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan semangat kompetitif namun tetap dalam suasana yang menyenangkan. Misalnya, ketika salah menjawab, siswa masih bisa mencoba lagi tanpa tekanan.
- c. Mendorong kolaborasi, Mengacu pada pendapat Ansori, inti dari kolaborasi adalah membangun tanggung jawab bersama, rasa saling menghargai, dan komunikasi yang efektif. Bamboozle mendukung hal ini melalui permainan kelompok yang melatih siswa berdiskusi, berkomunikasi, dan saling menghormati pendapat.
- d. Fleksibel dalam penggunaan, Guru dapat menyesuaikan isi kuis dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga penggunaannya sangat adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran.

- e. Peserta didik tidak perlu untuk masuk atau login saat mengikuti kuis, cukup dengan memperhatikan layar yang ditampilkan oleh guru. Hal ini membuat konsentrasi siswa lebih terfokus dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.(Khoiro et al., 2023)
- f. Bamboozle juga membangkitkan semangat kompetisi di antara siswa, mendorong terciptanya persaingan yang positif. Selain itu, adanya fitur power-ups yang dapat menambah atau mengurangi poin membuat permainan terasa lebih seru dan menghibur.(Khoiro et al., 2023)

Sedangkan kelemahan penggunaan web Bamboozle diantaranya sebagai berikut : (Tsurayya & Sukmawati, 2023)

- a. Fiturnya masih sangat terbatas
- b. Akun untuk membuat soal dan menjawab soal tidak dibedakan
- c. Tidak tersedia sistem perizinan akses untuk memulai permainan
- d. Instrumen audio pada Bamboozle hanya berupa background saat memilih jawaban
- e. Penggunaan sistem berkelompok terkadang menyebabkan beberapa peserta didik menjadi pasif.

Penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran hybrid learning dapat membantu mengurangi kebosanan siswa selama proses belajar. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan hanya berpusat pada guru seringkali menyebabkan kejenuhan serta menurunkan konsentrasi siswa. Dengan memanfaatkan media permainan, perhatian siswa dapat lebih terfokus, sehingga tingkat konsentrasi mereka meningkat.

Kesimpulan dan Saran

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sejarah dan budaya Islam kepada peserta didik, serta membentuk pandangan hidup yang religius dan berakhlak mulia. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Media pembelajaran, sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, berfungsi untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas, menarik, dan efektif.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah web Bamboozle, sebuah platform kuis edukatif berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan konsentrasi peserta didik. Meski memiliki beberapa kelemahan, seperti fitur yang terbatas dan kurangnya kontrol akses, Bamboozle tetap efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran hybrid. Oleh karena itu, integrasi media interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran SKI sangat disarankan guna meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Azizah, N. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang (Skripsi). *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116. <http://etheses.uin->

- malang.ac.id/54880/
- Iffada, N. U., & Efendi, Y. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT*. 1669–1675.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kurniawati, D., & Turistiani, T. D. (2024). *Keefektifan Media Bamboozle Group Digital Game-Based Evaluation Dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato Kelas Viii-a Smp Negeri 4 Surabaya*.
- Munawaroh, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iv Di SD Anak Saleh Malang. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19. <http://etheses.uin-malang.ac.id/56108/>
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). *Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2 Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students ' Learning Motivation in Social Science Learning in C. November*, 6238–6243.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4(2), 175. <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>