

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan serta pembahasan penelitian, maka dibuatlah kesimpulan terkait rumusan masalah dalam penelitian, yakni: 1) penggunaan media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran IPAS di kelas VI Al-Zahrawi; 2) kekurangan dan kelebihan dalam penerapan media interaktif *Baamboozle*; serta 3) upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas VI Al-Zahrawi melalui digunakannya media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran IPAS sebagai berikut:

Pertama, Penggunaan media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran IPAS di kelas VI Al-Zahrawi SDIT Mumtaz Al-Bantani diimplementasikan melalui dua tahapan, yakni tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan. Tahap persiapan adalah tahapan pertama yang dilakukan guru, pada tahapan ini seorang guru menyiapkan persiapan awal terakit dengan penmbuatan soal di dalam permainan *Baamboozle* dan juga perencanaan kegiatan pembelajaran dengan membuat modul ajar kurikulum Merdeka sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SDIT Mumtaz Al-Bantani. Setelah tahap perencanaan masuklah ke dalam tahap pelaksanaan yang memiliki tiga kegiatan di rangkaiannya, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada penggunaan media interaktif *Baamboozle* memperoleh hasil yang cukup baik, diperkuat dengan adanya hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan. Dapat dikatakan penggunaan media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran IPAS materi enam benua di dunia meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kedua, Kelebihan serta kekurangan selama penggunaan media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran IPAS di SDIT Mumtaz Al-Bantani didapatkan hasil berupa kelebihan dari penggunaan media *Baamboozle* ini bermacam-macam,

baik bagi siswa maupun guru. 1) Bagi guru, media interaktif *Baamboozle* ini mampu membantu dalam memberikan materi menjadi lebih efisien dan mudah diserap oleh daya ingat siswa, karena media interaktif *Baamboozle* ini memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan termasuk pengalaman baru siswa mencoba permainan tersebut. *Baamboozle* juga memfasilitasi penilaian yang lebih menarik dan tidak monoton. Siswa dapat melihat langsung hasil dari usaha mereka dalam permainan, yang memberikan rasa pencapaian dan dorongan untuk terus belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Sistem ini memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara *real-time*. 2) Bagi siswa, media interaktif *Baamboozle* ini cukup membuat siswa antusias serta aktif selama pembelajaran berlangsung, mampu meningkatkan tingkat kerjasama siswa, dan meningkatkan daya tarik siswa untuk mempelajari materi enam benua di dunia pada pembelajaran IPAS. Media *Baamboozle* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang materi secara menyenangkan melalui permainan. Hal ini dapat membantu siswa mengingat informasi lebih baik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan penguasaan materi juga tercermin dalam kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan tepat, yang dapat diukur melalui interaksi yang terjadi dalam permainan. Selain kelebihan yang disebutkan, ditemukan juga kekurangan yang tampak saat penggunaan media interaktif *Baamboozle* digunakan. Beberapa kekurangan yang ditemukan adalah jaringan internet yang harus terhubung saat penggunaan media interaktif *Baamboozle* digunakan, sedangkan wifi sekolah belum menjangkau area kelas VI Al-Zahrawi saat itu. Sehingga guru harus memiliki jaringan internet yang stabil untuk menggunakan *Baamboozle*. Kemudian, fitur timer atau penghitung waktu yang tidak bisa digunakan karena guru belum menggunakan langganan *Baamboozle* berbayar.

Ketiga, Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS di kelas VI Al-Zahrawi menggunakan media interaktif *Baamboozle* dilakukan dengan melaksanakan games berbasis teknologi yang

mudah digunakan baik oleh siswa maupun guru itu sendiri. Penggunaan media interaktif *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, serta meningkatkan pemahaman materi secara menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *Baamboozle* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang variatif dan tidak monoton, sehingga pemahaman terkait materi lebih mudah dicapai. Penggunaan *Baamboozle* juga mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan menggunakan media ini, guru dapat lebih mudah memfokuskan pembelajaran pada pendekatan yang lebih bersifat student-centered. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih jawaban, menyelesaikan tantangan, dan mendapatkan umpan balik langsung. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ada dalam konteks pembelajaran IPAS. Oleh karenanya, media interaktif *Baamboozle* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPAS.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada temuan dan pembahasan yang telah dideskripsikan sebelumnya, peneliti akan memberikan beberapa rekomendasi menyangkut penerapan media interaktif *Baamboozle* dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran IPAS memberikan efek positif salah satunya untuk guru. Berdasarkan manfaat yang diberikan untuk pembelajaran, oleh sebab itu penggunaan media interaktif *Baamboozle* mampu dijadikan salah satu pilihan bagi guru untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah

dasar, terutama pada materi enam benua di dunia. Sebelum menggunakan media tersebut alangkah baiknya mempertimbangkan kendala yang terjadi selama penggunaan media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran. Sebaiknya, mencoba untuk mempersiapkan sebelum menggunakan media tersebut.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini membahas bagaimana penggunaan media interaktif *Baamboozle* sebagai upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil pada penelitian ini diharapkan menjadi dasar sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat lebih menganalisis penggunaan media interaktif *Baamboozle* pada pembelajaran lainnya dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan melaksanakan pengumpulan data sebelum dan sesudah melaksanakan penggunaan media tersebut untuk mengukur perubahan pada penilaian siswa