



Penggunaan Media Bamboozle untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Inpres Borong Kaluku

¹Ildha, ²Hamzah Pagarra, ³Hardianto Rahman

¹²³Universitas Negeri Makassar

ildhamayanti1@gmail.com¹, hamzah.pagarra@unm.ac.id², h.rahman@unm.ac.id³.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa. Adapun masalah yang dikaji yakni bagaimana penggunaan media Bamboozle pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat baca siswa?. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat baca siswa di kelas IV SD dengan menggunakan media Bamboozle. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ilmu adalah kualitatif dengan jenis penelitian tindak kelas (PTK) model Kemmis dan MC Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa pada tahun ajaran 2024-2025 yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi serta data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat baca siswa pada mata pelajaran IPAS secara klasikal dari siklus I ke siklus II. Data prasiklus menunjukkan siswa yang berhasil mencapai ketuntasan hanya 4 orang. Pada siklus I menunjukkan peningkatan meskipun pada kedua pertemuan masih berada pada kategori cukup. Selanjutnya, pada pelaksanaan Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, pertemuan pertama mencapai kategori baik dan meningkat menjadi kategori sangat baik pada pertemuan dua. Dengan demikian dapat disimpulkan media Bamboozle dapat meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Bamboozle, Minat Baca dan IPAS

ABSTRACT

This study This research is motivated by the low reading interest of students in the subject of science in grade IV of SD Inpres Borong Kaluku, Gowa Regency. The problem are how to use Bamboozle media in the subject of science to increase the reading interest of students?. This research was conducted with the aim of increasing the reading interest of students in grade IV by using Bamboozle media. The approach used in scientific research is qualitative with the type of classroom action research (PTK) model Kemmis and MC Taggart. The subjects of the study were grade IV students of SD Inpres Borong Kaluku, Gowa Regency in the 2024-2025 academic year totaling 32 students. The data collection techniques used were observation, questionnaires, and documentation and the data was analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The results of the study showed that there was an increase in students' reading interest in the subject of science classically from cycle I to cycle II. Pre-cycle data showed that only 4 students managed to achieve completion. In cycle I showed an increase although in both meetings it was still in the sufficient category. Furthermore, in the implementation of Cycle II there was a significant increase, the first meeting reached the good category and increased to the very good category in the second meeting. Thus it can be concluded that Bamboozle media can increase students' reading interest in the subject of Science in grade IV of SD Inpres Borong Kaluku, Gowa Regency.

Keywords: Bamboozle, Interest in Reading and Science.

Received : 28 May 2025
Revised : 28 June 2025

Approved : 20 July 2025
Published : 2 December 2025

1. PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebuah usaha sadar dan sistematis yang bertujuan untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik (Kadi, 2017). Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki pendidikan juga berperan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Sehingga tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk menciptakan siswa yang cerdas dan perubahan tingkah laku baik dalam intelektual, moral dan sosialnya. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 1 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan Undang-Undang sebelumnya, maka pendidikan merupakan suatu kegiatan yang disengaja dan direncanakan secara sistematis guna untuk mengembangkan potensi diri, membuat seseorang menjadi lebih kritis dan berpikir sesuai dengan nilai-nilai sosial dan budaya. Pada era perkembangan saat ini pendidikan tidak terlepas dengan teknologi.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat, semenjak adanya teknologi kita dapat mengetahui berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia, kita dapat mengetahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Melalui teknologi kita dapat memahami bagaimana masyarakat mengadaptasi diri terhadap dinamika baru yang dibawah oleh teknologi informasi (Nasation & Lubis 2022). Teknologi informasi saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telpon genggam (Hp), gadget, ipad, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat di pelosok- pelosok pedesaan. Salah satu bentuk nyata dari adanya kemajuan teknologi ialah munculnya media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca pada siswa. (PISA 2022).

Minat baca siswa di sekolah dasar sangat penting untuk membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi era teknologi yang terus berkembang. Karena, generasi mereka yang tumbuh dengan akses tidak terbatas terhadap teknologi memiliki gaya berpikir yang tidak sama dengan generasi sebelumnya. Pemahaman terhadap minat baca berbasis teknologi digital seperti *Bamboozle*. Didalamnya terdapat game edukasi atau platform mencakup berbagai keterampilan, termasuk kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Surijah, 2020). Dengan pendekatan yang menyenangkan dan bermain, siswa dapat belajar bagaimana menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan efektif. Apabila tingkat pemahaman literasi minat baca siswa, tentu perlu adanya dukungan yaitu dengan menerapkan minat baca berbasis teknologi digital di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Agustus 2024 di SD Negeri Inpres Borong Kaluku, bahwa minat baca siswa

masih rendah terutama pada mata pelajaran IPAS, ditambah dengan penggunaan teknologi digital di sekolah untuk mengakses pembelajaran melalui internet masih sangat kurang dilakukan di sekolah. Alat-alat digital yang digunakan untuk mengakses pembelajaran melalui internet pun masih sangat kurang, dan siswa di SD Negeri Inpres Borong Kaluku rata-rata sangat kurang mahir dalam menggunakan media berbasis teknologi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menawarkan suatu media pembelajaran yang disebut *Bamboozle*. *Bamboozle* merupakan jenis permainan edugame yang menyerupai lomba cerdas cermat (Sa'diyah, 2021). Media *Bamboozle* ditujukan untuk mendorong siswa mengembangkan skill yang dimiliki agar pada saat proses pembelajaran lebih efektif, seperti berdiskusi, bertanya, mengklarifikasi, memprediksi, dan merespon apa yang dibaca. *Bamboozle* atau platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru atau pengajar membuat dan mengelola konten pembelajaran interaktif, seperti kuis, permainan, dan aktivitas lainnya. Media pembelajaran *Bamboozle* yang memberikan fitur yang berbeda dengan media konvensional (ceramah) yang biasa diterapkan pada siswa.

Kemampuan dan pemahaman siswa mengenai minat baca berbasis teknologi digital serta penerapan di sekolah telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Menurut SMP Negeri 40 Bulukumba yang menyatakan bahwa siswa memiliki peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris setelah menerapkan game based learning (*Bamboozle*) sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian juga dilakukan oleh (Mariani, S D. Dkk 2022)

Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP Dialektika Pendidikan IPS. (Rizkyta Amalinda 2024) menyimpulkan bahwa salah satu penentu dalam mengatasi kegiatan belajar mengajar yang harus berinovasi serta berkreasi dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik, dengan media yang ada. Berdasarkan pernyataan dari beberapa peneliti di atas, kemampuan penggunaan media teknologi berbasis digital pada siswa sangat penting dan penerapan minat baca di sekolah juga perlu dilaksanakan, sehingga diharapkan siswa mampu menghadapi hambatan dan tantangan yang akan dihadapi kedepannya di era digital (Hamid et al 2020).

Kemampuan siswa dalam menguasai minat baca dalam penggunaan teknologi digital sebagai media ajar tentu ada hambatan dan tantangannya. Salah satu hambatan utama bagi siswa terhadap penggunaan teknologi digital yaitu, kurangnya keterampilan dalam menggunakan media berbasis teknologi. Selain itu, terdapat tantangan dalam kemampuan siswa untuk menggunakan media berbasis teknologi seperti *Bamboozle*. Informasi yang tidak valid di dunia digital yang penuh dengan konten yang tidak terverifikasi. Dalam hal ini diperlukan upaya bersama dari institusi pendidikan dan masyarakat untuk mengatasi hambatan dan tantangan ini, agar siswa dapat menjadi konsumen informasi yang kritis dan cerdas di era digital.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menarik sebuah rumusan masalah yang perlu dijawab, yaitu 1) Bagaimana penggunaan media *Bamboozle* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat baca siswa di kelas IV Sd Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa? Dengan tujuan penelitian yaitu 1) Untuk mendeskripsikan gambaran penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) untuk penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa. Pendekatan penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu strategi pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif dalam penelitian ilmiah.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi berupa Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati murid dalam proses pembelajaran IPAS dan menilai hasil tindakan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan siswa dan siswa. Kuesioner bertujuan untuk menilai keterampilan siswa secara individu. Kuesioner akan diberikan untuk mengukur tingkat keterampilan minat baca siswa atau tingkat penguasaan materi pelajaran yang baru saja pelajari bersama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal kuesioner dalam bentuk pertanyaan tertutup. Siswa terlebih dahulu diberikan bahan bacaan kemudian diminta menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda terkait isi bacaan tersebut. Kuesioner diberikan kepada siswa di setiap akhir pertemuan ke dua setiap siklusnya. Dokumentasi berupa buku harian siswa dan guru pada saat menggunakan media *Bamboozle*, nilai mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa. Dokumentasi tersebut diambil pada setiap refleksi untuk perencanaan siklus selanjutnya.

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis kuantitatif digunakan statistik deskriptif yaitu rata-rata dan presentase. Data yang dikumpulkan dari kuesioner minat baca akan dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan melihat ketuntasan belajar setelah menjawab soal tes yang telah diberikan. Nilai yang diperoleh siswa menunjukkan besarnya penguasaan siswa terhadap materi selama proses penggunaan media *Bamboozle*. Sedangkan analisis kualitatif yang digunakan adalah kualitatif skala 4. Untuk penilaian hasil tes menggunakan sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Sedangkan pada hasil observasi yang akan digunakan adalah sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Penilaian tes membaca yang dilakukan pada setiap pertemuan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Interval Ketuntasan Klasikal

Skor	Kriteria
76% - 100%	(A) Sangat Baik
51% - 75%	(B) Baik
26% - 50%	(C) Cukup
0% - 25%	(D) Kurang

Sumber Muslimin, Mukhlisa & Normi (2022)

Penelitian ini dianggap berhasil jika penilaian pada akhir proses pembelajaran setiap pertemuan, 80% siswa di kelas memperoleh nilai minat baca berada pada skor 75 serta ketuntasan klasikal mencapai 76% atau berada dalam sangat baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa diperoleh data setelah melakukan kuesioner minat baca pada kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* pada mata Pelajaran IPAS tentang cerita tentang daerahku dan bagian pada tumbuhan. Deskripsi hasil penelitian dipaparkan tentang pra siklus, siklus I dan II. Dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan tes hasil belajar dilakukan saat akhir siklus. Apabila minat baca siswa pada siklus I tidak mencapai target, penelitian akan dilanjutkan ke siklus II.

1.1 Pra Siklus

Tanggal 10 Februari 2025, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Kunjungan ini bermaksud untuk menemui kepala sekolah dengan memberikan surat izin dan guru kelas IV untuk membicarakan rencana penelitian, pada pertemuan tersebut kepala sekolah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mempersilahkan berkonsultasi langsung dengan guru dan saat itu membahas penetapan jadwal rencana penelitian, memperkenalkan fitur media pembelajaran *Bamboozle* yang akan digunakan, muatan materi yang akan diajarkan serta rangkaian kegiatan yang akan dilakukan.

Tabel 2. Hasil Prasiklus Kuesioner Minat Baca Siswa Kelas IV

Nilai	Kategori	Prasiklus		Keterangan
		Jumlah Siswa	Persentase	
75- 100	Tuntas	4	12%	Tuntas
0-74	Tidak tuntas	28	88%	Tidak tuntas

Total	32
KKM	75

Sumber: nilai prasiklus siswa, 2025

Berdasarkan Tabel 2 menyajikan hasil analisis prasiklus terhadap minat baca siswa kelas IV berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan. Data menunjukkan bahwa dari total 32 siswa, hanya 4 siswa (12%) yang memperoleh skor dalam rentang 75–100 dan termasuk dalam kategori "Tuntas", yaitu telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Sementara itu, sebanyak 28 siswa (88%) berada dalam rentang nilai 0–74 dan dikategorikan sebagai "Tidak Tuntas". Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki minat baca yang masih rendah dan belum mencapai standar yang diharapkan. Ketimpangan proporsi antara siswa yang tuntas dan tidak tuntas menunjukkan perlunya intervensi dan perbaikan dalam pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Temuan ini menjadi dasar penting untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya agar tercapai peningkatan signifikan dalam aspek minat baca siswa.

1.2 Siklus I

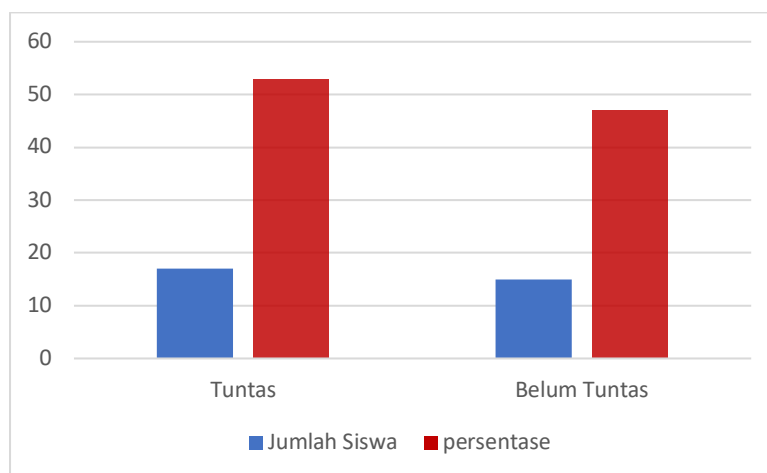
Hasil tindakan siklus I yang telah dilakukan pada pertemuan I dan II terkait minat baca siswa kelas IV setelah tindakan penggunaan media Bamboozle untuk menunjukkan bahwa minat baca siswa sudah mulai meningkat. Namun nilai yang diperoleh siswa belum ada yang mencapai kriteria indikator keberhasilan hasil yang telah ditetapkan yaitu berada pada skor 75 serta ketuntasan klasikal mencapai 76% dari seluruh siswa. Sehingga berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, masih perlu perbaikan pada pertemuan selanjutnya dalam siklus II. Adapun data perolehan nilai hasil analisa kuesioner siklus I dibawah ini:

Tabel 3. Persentase Kuesioner Minat Baca Siswa Kelas IV Siklus I

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
17	53%	Tuntas
15	47%	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel 3 menyajikan data hasil kuesioner minat baca siswa kelas IV pada pelaksanaan siklus I. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa dari total responden, sebanyak 15 siswa atau 47% tergolong dalam kategori belum tuntas, menunjukkan bahwa mereka belum mencapai tingkat minat baca yang diharapkan. Presentase ini mengidentifikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah menunjukkan minat baca yang memadai, masih terdapat proporsi siswa yang cukup signifikan yang memerlukan perhatian dan intervensi lebih lanjut. Oleh karena itu, hasil

menjadi dasar penting untuk merancang strategi perbaikan pada siklus merancang strategi perbaikan pada siklus pembelajaran selanjutnya.



Gambar 1. Diagram Hasil Kuesioner Minat Baca Siklus I

1.3 Siklus II

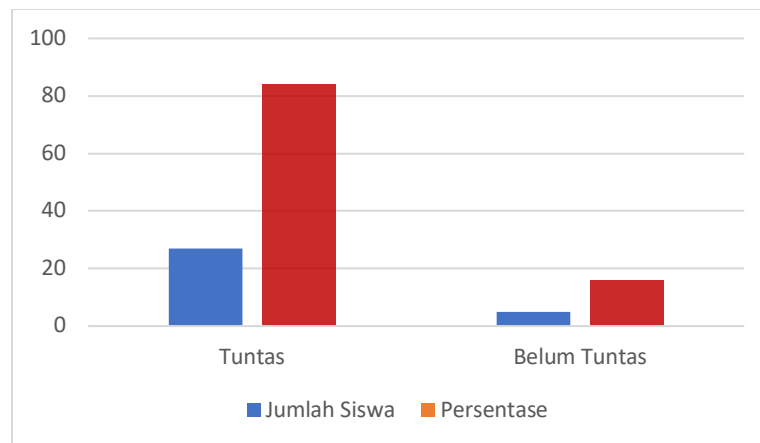
Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I yang bertujuan untuk menyempurnakan tindakan serta meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa. Dalam siklus II terdiri dari dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Berikut adalah perkembangan minat baca siswa kelas melalui penggunaan media *Bamboozle*, nilai minat baca siswa kelas IV pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Kuesioner Minat Baca Siswa Kelas IV Siklus II

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
5	16%	Belum Tuntas
27	84%	Tuntas

Sumber: Lampiran Lampiran C.2. Instrumen Penilaian Minat Baca Siswa Siklus II

Tabel 4 menyajikan data hasil analisis kuesioner mengenai minat baca siswa kelas IV pada Siklus II. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa dari total jumlah siswa, sebanyak 5 siswa atau sebesar 16% masih berada pada kategori "Belum Tuntas" dalam hal minat baca. Sementara itu, mayoritas siswa, yaitu 27 orang atau setara dengan 84%, telah mencapai kategori "Tuntas". Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan minat baca yang signifikan pada sebagian besar siswa setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II.



Gambar 2 Diagram Hasil Kuesioner Minat Baca Siklus II

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini fokus pada upaya penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa di kelas IV SD Inpres Borong Kaluku Kabupaten Gowa. Penelitian ini melibatkan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui tahapan ini, peneliti dapat mengevaluasi dan memperbaiki pelaksanaan model pembelajaran tersebut sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

Pada siklus pertama, penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat beberapa masalah yang muncul, terutama pada aspek pelaksanaan. Guru belum maksimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, dan kurang memberikan arahan yang tepat dalam proses penggunaan media *Bamboozle*. Siswa pun mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti langkah-langkah dalam menggunakan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa, terutama dalam berbagi informasi dengan teman kelompok mereka. Kebingungan ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Refleksi dari siklus pertama menunjukkan bahwa peneliti perlu memperbaiki beberapa aspek pelaksanaan model pembelajaran. Pada siklus kedua, guru melakukan penyesuaian dengan lebih menekankan pada penjelasan langkah langkah dalam menentukan wilayah suatu daerah. Guru memberikan arahan yang lebih rinci, memastikan bahwa setiap siswa memahami tujuan dan proses yang harus dilalui. Selain itu, guru juga lebih aktif dalam memandu siswa selama proses berbagi informasi, memastikan bahwa setiap siswa terlibat dan dapat mengikuti proses dengan baik.

Hasil dari siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatnya minat baca siswa. Siswa mulai lebih memahami alur pembelajaran, yang terlihat dari peningkatan partisipasi mereka dalam kegiatan kelas. Mereka mampu mengikuti instruksi dengan lebih baik, membaca dan memahami informasi dari teks dengan lebih efektif, serta berkolaborasi dengan teman sekelasnya dalam berbagi informasi. Hal ini mencerminkan bahwa modifikasi yang dilakukan oleh guru pada siklus kedua berhasil mengatasi kendala yang ada, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan hasil belajar siswa meningkat.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari sisi afektif, tetapi juga dari segi sosial. Proses berbagi informasi dalam menggunakan media *Bamboozle* membantu siswa untuk meningkatkan minat baca mereka, seperti bekerja sama, dan bertanggung jawab.

Suasana kelas menjadi lebih interaktif, dan siswa terlihat lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatnya minat baca siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis, tetapi juga mendukung perkembangan karakter siswa.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa bahwa efektif dalam meningkatkan keterampilan minat baca siswa khususnya di kelas IV SD Inpres Borong Kaluku. Temuan dari siklus kedua menegaskan bahwa dengan penerapan yang tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam keberhasilan penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa. Guru harus mampu memberikan panduan yang jelas dan terarah agar siswa dapat memahami setiap langkah dalam proses pembelajaran. Kegagalan dalam menyampaikan instruksi dengan baik, seperti yang terjadi pada siklus pertama, dapat menghambat keterlibatan siswa dan menurunkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa dan bagaimana menerapkannya secara efektif di kelas.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mariani (2022) di SMP Dialektika pendidikan IPS. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Bamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Pada penelitian tersebut, penggunaan media *Bamboozle* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada siklus 1 pertemuan I ketuntasan klasikal memperoleh 16% serta pertemuan II meningkat menjadi 84%. Siklus II pertemuan I memperoleh dan meningkat pada pertemuan II menjadi Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Borong Kaluku dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPAS menunjukkan minat baca siswa kelas IV SD Inpres Borong Kaluku. Data prasiklus menunjukkan hanya ada 4 siswa yang berhasil mencapai standar ketuntasan. Pada Siklus I, menunjukkan peningkatan meskipun pada kedua pertemuan masih berada pada kategori cukup. Pada siklus 1 pertemuan I ketuntasan klasikal memperoleh 60% serta pertemuan II meningkat menjadi 66,6%. Selanjutnya, pada pelaksanaan Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, ketuntasan klasikal pertemuan pertama mencapai kategori sangat baik dengan persentase 80% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi kategori sangat baik dengan persentase 93,33%. Tindakan ini terbukti memfasilitasi siswa menggunakan media *Bamboozle* untuk meningkatkan minat baca. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media *Bamboozle* pada mata pelajaran IPAS dapat dijadikan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat baca pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Desy, H. (2021). Mengembangkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Literasi Perpustakaan di Paud Hasanuddin Majedi Banjarmasin. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 1(2), 37–44.
- Dandi Solahudin, Misdalina, & Noviaty. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago (Vol. 4).
- Elendiana Magdalena. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2).
- Georgiou, G. K., Inoue, T., & Parrila, R. (2021). Developmental Relations Between Home Literacy Environment, Reading Interest, and Reading Skills: Evidence From a 3-Year Longitudinal Study. *Child Development*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Iskandar, S. ., Rosmana, P. S. ., Agnia, A. ., Farhatunnisa, G. ., Fireli, P. ., & Safitri, R. . (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12500–12505.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(12), 41-50.
- Mardika, T. (2019). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis dan Berhitung Siswa Kelas 1 SD. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 28–33.
- Mubarok, Zaky (2018). Pengaruh minat membaca dan Penguasaan kosa kata terhadap Keterampilan Berpidato Survey pada Siswa Man di Jakarta. *Jurnal Mandiri Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, Volume 1 Nomor 1 Juni 2018 201-215, Di Unduh pada 26 Januari 2020 pada pukul 10.25.
- Muslimin, M., Mukhlisa, N., & Normi, N. (2022). Penerapan Model Brain Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Perpindahan Kalor di Sekitar Kita Di Kelas V UPTD SDN 135 Barru. *Global Science Education Journal*, 4(1), 1-13.
- Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). Memacu Kreativitas Melalui Bermain (Ke-1). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6 (2), 133–140.
- Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.
- PISA 2020 Results in Focus. Programme for International Student Assessment, 1– 44.

- Rachmah, A. (2022). Hubungan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika dalam Pembelajaran Tematik. In *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Rahman, H., Thalib, S. B., & Mahmud, A. (2017). Integrated character education in social sciences with contextual teaching and learning approach. *New Educational Review*, 48(2), 53–64. <https://doi.org/10.15804/tner.2017.48.2.04>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., & Wicaksono, F. 2021. Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui
- Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. 2022. Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes.
- Surijah, E. (2020). Editorial. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 35(2).
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru di Lingkungan Gugus 1 Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(03), 231–241.
- Taylor, R. (2020). Impact of Text Interest on Reading Comprehension.
- Wahyuni. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Metode Inkuiri Bagi Siswa SD Negeri 2 Harjodowo. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 10–18.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.