

Pemanfaatan Penggunaan *Ice-breaking* pada *Website Baamboozle* dalam Kegiatan Pembelajaran

Iin Andriyani¹, Meilani Feradona²& Vianka Putri Rizaldi³

ABSTRACT

Technological advancements are inescapable at this point. As we all know, in the technology era, we now have easy access to the internet. Before starting learning activities, an educator should establish a pleasant atmosphere for students, to avoid boredom, tedium, or fear. An educator can tackle this problem by implementing ice-breaking activities before the learning session. One of the technological conveniences that educators can use is the ice-breaking website on the internet, one of which is the Baamboozle website. As a result, the purpose of this article is finds out how to use ice-breaking on the Baamboozle website in learning activities. The author uses a qualitative method in conducting research on the usage of ice-breaking on the Baamboozle website in learning activities. The literature technique is used to obtain data in this article. The literature technique entails a set of procedures that include gathering library data, reading and taking notes, and organizing research resources. The results and discussion suggest that using ice-breaking activities on the Baamboozle website can assist educators in providing the best atmosphere for students to achieve their learning objectives.

Keywords: *Andriyani I., Feradona M. & Rizaldi, Vianka P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan Dasar pp.01-10.doi: 10.1010/*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran seharusnya berlangsung dengan suasana dan perasaan peserta didik yang bagus. Suasana dan perasaan peserta didik merupakan suatu hal yang krusial dalam mencapai tujuan intitusional secara maksimal. Dengan suasana dan perasaan yang bagus (Syarief, 2021).

Menurut Loree yang dikutip oleh Syamsudin, Abin dalam Fanani (2010), terdapat tiga komponen utama yang harus pendidik perhatikan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu komponen S (*stimuli*), O (*organismic*), dan R (*response*). Dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan, yaitu perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotor, pendidik berperan penting dalam menciptakan suasana dan perasaan peserta didik sebelum maupun sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung (Saptono, 2016). Namun, banyak pendidik yang kurang memperhatikan suasana dan perasaan peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Achmad Fanani

(2010) yang menyatakan bahwa pendidik cenderung melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan rutinitas yang berjalan biasa saja, dengan kata lain pendidik kurang memperhatikan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Menurut Nurdyansyah (2015) sebelum memulai kegiatan pembelajaran, seorang pendidik hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik terhindar dari rasa kebosanan, kejenuhan, atau ketakutan. Permasalahan tersebut dapat seorang pendidik atasi dengan menggunakan kegiatan *ice-breaking* sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Agustin (2018) istilah *ice breaker* berasal dari dua kata bahasa asing, yaitu *ice* yang berarti es yang bersifat kaku, dingin, dan keras, sementara *breaker* berarti pemecah. Secara umum, *ice breaker* dapat diartikan sebagai pemecah es. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Adi Soenarno dalam Agustin (2018) bahwa *ice breaker* merupakan upaya untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang dingin seperti es sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih nyaman, hangat dan menyenangkan.

Ice-breaking sangat membantu pendidik dalam mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Slameto dalam Aniuranti (2021) yang menyatakan bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor kesiapan belajar.

Dalam mengkondisikan peserta didik dengan menggunakan *ice-breaking*, seorang tenaga pendidik diharuskan untuk kreatif dan berani dalam melakukan sebuah inovasi (Lidia Susanti, 2021). Seperti yang telah kita ketahui bersama, di era digital sekarang akses dunia internet telah berada di dalam genggaman. Salah satu kemudahan teknologi yang dapat pendidik manfaatkan, yaitu *website ice-breaking* yang terdapat di internet, salah satunya adalah *website Baamboozle* yang dapat diakses melalui *baamboozle.com* pada selancar internet yang kita miliki. Oleh karena itu, tujuan penulisan artikel ini, yaitu untuk diketahuinya bagaimana pemanfaatan penggunaan *ice-breaking* pada *website Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran.

Dikutip dalam Sa'diyah, Savitri dan Widjaya (2021) mengungkapkan bahwa *Baamboozle* adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. Mengutip dari sumber lain, *Baamboozle is a fun game to play with our class as a bell ringer, check in, or review lesson. Play from a single device on a projector, smart board or in an online lesson. No student accounts are needed. It is simple to set up* (Krisbiantoro, 2020).

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, jenis metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Dalam Daymon dan Holloway (2007), Creswell menyatakan penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna (perspektif informan) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik secara alamiah maupun buatan manusia, bisa berupa bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan hubungan kesamaan dan perbedaan antara fenomena satu dengan yang lainnya (Gayatri dalam Ramadani, Setyawan, dan Kom, 2018).

Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan. Selain itu, landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian (Momuat, 2021). Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Dalam melakukan analisis terkait pemanfaatan penggunaan *ice-breaking* pada *website Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran, penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data dalam artikel ini adalah metode literatur. Menurut Sugiyono (2010), metode literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Dengan melakukan studi kepustakaan, para peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti. Melakukan studi literatur ini dilakukan oleh peneliti antara setelah mereka menentukan topik penelitian dan ditetapkannya rumusan permasalahan, sebelum mereka terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Data dan sumber data diperoleh penulis menggunakan beraneka variasi sumber pustaka yang membeberkan seputar pendekatan dan metode pembelajaran. Dalam mengolah data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang beraneka variasi sumber di internet. Berbagai macam variasi dan sumber rujukan yang tersedia menciptakan penulisan artikel ini berjalan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era yang serba digital ini, para pendidik dapat memanfaatkan media digital sebagai media *ice-breaking*. Dari sekian banyak *website ice-breaking* yang tersedia di internet, penulis tertarik dengan salah satu *website* yang bernama *Bamboozle*.

Bamboozle adalah alat pendidikan digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Kita dapat menemukan game tentang topik apa saja atau membuat game kita sendiri secara gratis.

Bamboozle Plus adalah versi lengkap dari *Bamboozle*. *Bamboozle Plus* memberi kita akses ke semua fitur tambahan seperti membuat *games* pribadi, menyalin dan mengedit *games* yang dibuat oleh orang lain, dan *power-up* baru yang keren. Selain itu, pengguna *Bamboozle+* mendapatkan dukungan prioritas dan kesempatan untuk mencoba fitur baru sebelum orang lain.



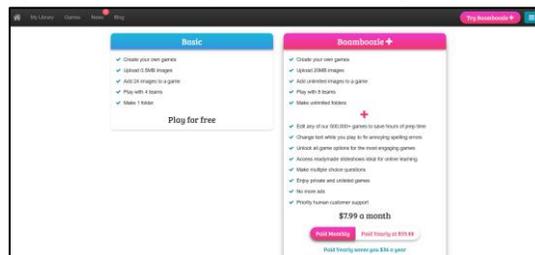
Gambar 1 – Tampilan utama *website Baamboozle*

Website Baamboozle dirancang untuk mempermudah para pendidik untuk melakukan kegiatan *ice-breaking*. *Website Baamboozle* dapat diakses oleh semua kalangan dan hanya memerlukan akun *email* untuk mendaftar. Dalam *website Baamboozle* sudah terdapat fitur-fitur yang sudah memadai untuk melakukan kegiatan *ice-breaking* secara gratis. Fitur premium tambahan dapat diakses jika pengguna membayar biaya tambahan yang telah ditentukan.

Bamboozle Basic adalah versi gratis yang memberi kita akses ke fitur-fitur dasar. Kita dapat membuat dan mengedit game hingga 24 pertanyaan, memainkan game buatan orang lain, menggunakan 2 hingga 4 tim. *Bamboozle+* memiliki lebih banyak opsi dan fitur yang membuat membuat dan bermain game menjadi lebih menyenangkan. Fitur yang dapat dinikmati oleh pengguna *Bamboozle+* diantaranya adalah:

1. *Number of teams*, lebih banyak opsi untuk membuat tim. Kita dapat membentuk 5 hingga 8 tim untuk memulai *games*.
2. *Image size*, dengan *Bamboozle+* kita dapat mengunggah gambar dan gif dengan ukuran yang lebih besar dan resolusi yang lebih tinggi.
3. *Number of questions*, kita dapat membuat jumlah pertanyaan sampai dengan 48 pertanyaan.

4. *Copy and edit games*, kita dapat menyalin dan mengedit *games* yang telah tersedia tanpa mengubah *games* aslinya dengan cara menyalin *games* tersebut di *dashboard*.
5. *Access slideshows*, fitur terbaru sebagai alat pembelajaran yang berfungsi untuk menampilkan *slide* serta penjelasannya.
6. *New power-ups*, fitur ini memberikan opsi *games* beragam ketika peserta didik memainkan *games*.
7. *Folders*, kita dapat memisahkan atau mengelompokkan *games* berdasarkan topik atau pelajaran atau elompok. Fitur ini menghemat waktu dan membantu kita untuk dapat merapikan *games* pribadi dengan lebih cepat.
8. *Private games*, fitur ini bermanfaat untuk mengunci visibilitas *games* yang telah kita buat dalam kata lain fitur ini memberikan akses eksklusif atau permainan khusus yang dirancang hanya untuk siswa kita.
9. *Priority customer support*, sebagai pengguna *Baamboozle+* kita mendapatkan prioritas lebih apabila kita mengalami kendala pada akun kita.

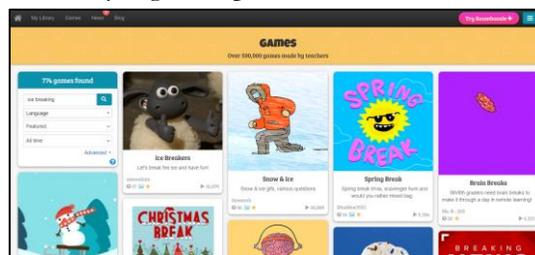


Gambar 2 – Perbandingan fitur yang terdapat antara akun berbayar dan akun yang tidak berbayar di *website Baamboozle*

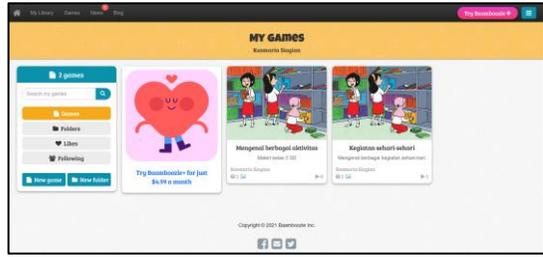
Pemanfaatan Website Baamboozle Sebagai Media Ice-Breaking Pada Kegiatan Pembelajaran

Pemanfaatan fitur *games* pada *website Baamboozle* dalam kegiatan *ice-breaking* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Pendidik dapat memilih apakah akan membuat *games* tersendiri atau memakai *games* yang sudah dibuat oleh para pendidik yang lain. Apabila pendidik memilih untuk membuat *games* tersendiri, maka pendidik dapat menekan tombol *new game* pada opsi *taskbar* yang terdapat di halaman *website Baamboozle*.

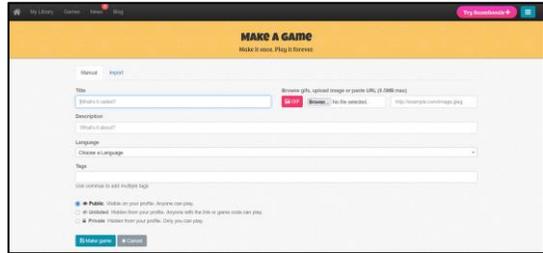


Gambar 3 – Tampilan *games* yang telah tersedia di *website Baamboozle*



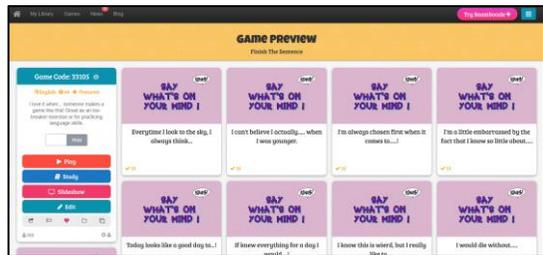
Gambar 4 – Tampilan tombol untuk membuat *games* baru

Apabila pendidik memutuskan untuk membuat *games* baru, maka hal yang perlu diisi oleh pendidik mencakup judul, deskripsi, pilihan bahasa, kata kunci, dan thumbnail.

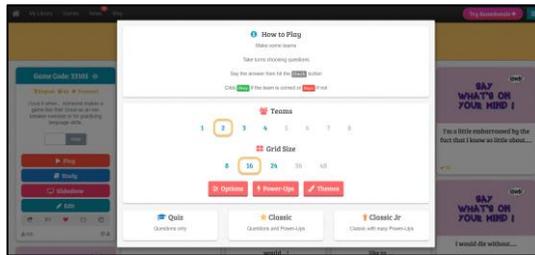


Gambar 5 – Tampilan halaman yang harus diisi sebelum membuat *games* tersendiri

Ketika hendak memainkan sebuah *game*, *website Baamboozle* menyediakan 4 pilihan fitur yang dapat dipilih oleh pendidik. Fitur pertama, yakni fitur *play*, dimana fitur ini berfungsi untuk memulai permainan. Fitur kedua yakni fitur *study*, dimana fitur ini dapat mengukur sejauh mana peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang ditampilkan secara individu. Selain itu, fitur *study* menampilkan persentase perbandingan antara jawaban benar dan salah siswa. Fitur ketiga, yakni fitur *slideshow*, fitur ini berfungsi untuk menampilkan pertanyaan serta jawaban dalam bentuk *slideshow*. Fitur *slideshow*, dapat digunakan secara penuh apabila pendidik memiliki akun premium dengan membayar \$7,99 per bulan. Fitur terakhir yakni fitur *edit* yang berfungsi untuk mengubah pertanyaan, jawaban, dan skor jawaban dari *games* yang telah dibuat atau dipilih.



Gambar 6 – Tampilan 4 fitur setelah pendidik membuat atau memilih *games* yang akan digunakan



Gambar 7 – Tampilan pilihan di dalam fitur *play* ketika akan memulai *games* Penggunaan Website *Bamboozle* pada Kelompok Kecil di SDS Santa Anna



Gambar 8 – Dokumentasi penggunaan website *Bamboozle*



Gambar 9 – Dokumentasi penggunaan website *Bamboozle* (2)



Gambar 10 – Dokumentasi akhir kegiatan penggunaan website *Bamboozle*

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDS Santa Anna setelah penggunaan website *Bamboozle*, Ibu Kasmaria mengatakan bahwa “Anak-anak terlihat lebih bersemangat dan juga fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dampak dari penggunaan website terlihat nyata meskipun pertama kali dikenalkan kepada anak-anak.”

Setiap media pada kegiatan pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang terdapat pada *website Bamboozle* adalah sebagai berikut:

1. *Website Baamboozle* memiliki tampilan yang menarik dan informatif.
2. *Website Baamboozle* memungkinkan pendidik untuk membuat *games* sendiri.
3. *Website Baamboozle* memudahkan pengguna untuk membuat akun.
4. *Website Baamboozle* dapat digunakan untuk kegiatan *ice-breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
5. Ketika mengakses *website Baamboozle*, pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak.
6. *Website Baamboozle* tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan tetapi dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali.
7. *Website Baamboozle* salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim.

Adapun kekurangan dari *website Baamboozle* adalah sebagai berikut:

1. Apabila pengguna tidak menggunakan akun *Baamboozle+*, maka *games* yang telah dibuatnya bersifat terbuka atau *public* yang dapat dimainkan oleh pengguna lain.
2. Banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun *Baamboozle+*.
3. Memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran *online*.
4. *Website Baamboozle* kurang dapat dijadikan sebagai acuan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Suasana dan kondisi peserta didik sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang tenaga pendidik harus mampu kreatif dan melakukan inovasi dalam meningkatkan suasana dan kondisi peserta didik. Salah satu hal yang dapat pendidik lakukan dalam meningkatkan suasana dan kondisi peserta didik, yaitu dengan penggunaan *ice-breaking* dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan *ice-breaking* berbasis *website* yang telah ada dalam upaya mengoptimalkan suasana dan kondisi peserta didik. Salah satunya, pendidik dapat memanfaatkan *website Baamboozle* yang mudah diakses melalui *baamboozle.com* menggunakan internet pada perangkat elektronik yang kita miliki untuk digunakan dalam melakukan kegiatan *ice-breaking*, sehingga kegiatan pembukaan dalam pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan menanyakan kabar, mengecek kehadiran, dan melakukan ulasan terhadap materi sebelumnya.

PERSEMBAHAN

Karya artikel ini penulis persembahkan untuk memenuhi penugasan Ulangan Tengah Semester (UTS) pada mata kuliah Metode Penelitian Pendidikan di Sekolah Dasar yang diampu oleh Ibu Fitri Alfarisa, M.Pd. Terima kasih kami ucapkan selaku para penulis kepada orang tua serta teman-teman seperjuangan kami yang telah mendukung kami dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- (2015). Retrieved from Baamboozle: <https://www.baamboozle.com>
- Agustin, G. (2018). Pengaruh Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Aniuranti, A., Tsani, M. H. N., & Wulandari, Y. (2021). Pelatihan penyusunan Ice-breaking untuk penguatan kompetensi calon guru. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 85-93.
- Daymon, C., & Holloway, I. (2007). Metode-metode riset kualitatif dalam public relations dan marketing communications. Benteng Pustaka.
- Fanani, A. (2010). Ice-breaking dalam proses belajar mengajar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu*
- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 1(2), 73-97.
- Lidia Susanti, S. P. (2021). Strategi Pembelajaran Online yang Inspiratif. *Elex Media Komputindo*.
- Moleong, L. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Momuat, W. K. P. (2021). PERAN KOMUNITAS LITERASI DALAM Mendukung Minat Baca Generasi Milenial di Rumah Baca Café Kota Kotamobagu. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 3(4).
- Nurdyasnyah, N., & Andiek, W. (2015). Inovasi teknologi pembelajaran.
- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media

- Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198-204.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D), Bandung: Alfabeta, 2010.
- Syarief, Y. I. (2021). Memperkuat Karakter Melalui Pengintegrasian Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Bidang Studi. *Bunga Rampai Mengembangkan Karakter Melalui Pendidikan Berbasis Nilai*, 50.