

# PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Harmelia Tulak<sup>1</sup>, Benyamin Salu<sup>2</sup>, Lorensiana Tiku Liling<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1,2,3</sup>

Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>1,2,3</sup>

[harmeliatulak@ukitoraja.ac.id](mailto:harmeliatulak@ukitoraja.ac.id)<sup>1</sup>, [bensal@ukitoraja.ac.id](mailto:bensal@ukitoraja.ac.id)<sup>2</sup>, [lorensianatikuliling@gmail.com](mailto:lorensianatikuliling@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Baamboozle* pada siswa kelas III SDN 02 Makale. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus penelitian adalah fokus proses dan fokus hasil. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Baamboozle* dapat dilihat dari tes formatif siswa yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama 2 siklus disimpulkan bahwa dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* (PBL) *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di UPT SDN 02 Makale.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning*, *Baamboozle*, Hasil Belajar Matematika

**Abstract :** *This research aims to improve student learning outcomes in mathematics subjects by applying the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Baamboozle in class III students at SDN 02 Makale. This type of research is Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques used were tests, observation, interviews and documentation. The focus of research is process focus and results focus. The results of the research show that there is an increase in students' mathematics learning outcomes in plane material with the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Baamboozle, which can be seen from the student formative tests carried out at the end of each cycle. Based on the results of research carried out over 2 cycles, it was concluded that by implementing the Baamboozle Problem Based Learning (PBL) Model, it could improve student learning outcomes in class III mathematics subjects at UPT SDN 02 Makale.*

**Keywords:** *Problem Based Learning model, Baamboozle, Mathematics Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik atau guru, dilakukan secara sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang sehingga keluarlah potensi yang dimilikinya dan mencapai kualitas diri yang lebih baik [1].

Dalam mencapai tujuan pendidikan seperti yang diutarakan pada penjelasan diatas memerlukan dasar pengembangan pendidikan yang bermutu tinggi, yaitu pendidikan seumur hidup (*life long education*) dan empat pilar belajar yang dikemukakan UNESCO pada tahun 1996 yaitu (1) Pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan (*learning to know*), (2) Pembelajaran untuk berbuat (*learning to do*), (3) Pembelajaran membangun diri sendiri (*learning to be*), dan (4) Pembelajaran untuk hidup bersama (*learning to live together*) [2].

Salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, namun kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran

yang sangat sulit, tidak menyenangkan, dan membosankan sehingga membuat hasil belajar siswa lebih rendah dibandingkan dengan mata pembelajaran yang lainnya, dengan demikian guru semestinya kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar agar memberikan daya tarik siswa terhadap pelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan [3]. Di sekolah dasar pembelajaran matematika diberikan kepada siswa untuk membekali siswa agar memiliki keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Subdaya [4] menyatakan bahwa matematika merupakan serangkaian mata pelajaran yang sangat penting dalam suatu Pendidikan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Ciri keabstrakan matematika menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika. Ini berarti perlu adanya jembatan” yang dapat menghubungkan keilmuan matematika tetap terjaga dan matematika mudah dipahami.

Sesuai dengan kenyataan pembelajaran di sekolah masih banyak yang dilakukan secara konvensional (pembelajaran berpusat pada guru) sehingga hasil belajar siswa masih sangat rendah pada mata pelajaran Matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal tersebut ditemukan pada saat melakukan observasi di UPT SDN 02 Makale yang menjadi objek penelitian, dimana pelajaran Matematika selalu disajikan secara verbal yaitu melalui dengan metode ceramah dan berorientasi pada buku, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi pasif dan menjadi bosan.

Hal tersebut didukung dengan data autentik dari hasil observasi awal dengan guru kelas III UPT SDN 02 Makale, kecamatan Makale Selatan, Kabupaten Tana Toraja, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa dalam bidang studi Matematika masih sangat rendah. Dari hasil observasi diperoleh data bahwa di antara 15 siswa hanya 4 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 11 orang siswa diantaranya belum mencapai KKTP yaitu 70. Melihat data hasil belajar siswa dan pengamatan aktivitas tersebut maka perlu adanya upaya untuk mengadakan inovasi (perbaikan) untuk meningkatkan hasil belajar matematika agar siswa menjadi lebih aktif, mandiri, kreatif dan menyenangkan dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (memenuhi KKTP).

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengantisipasi akan rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Kurniasih & Sani (dalam Tharboni, 2021), kelebihan model PBL yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mentransfer pengetahuan yang baru serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Indriani [5] yang menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMAN 25 Bandung. Dengan model tersebut guru dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media pembelajaran. Menurut Heri (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dengan cara yang dapat membangkitkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan para ahli, Levie dan Lentz [6] mengelompokkan fungsi media menjadi 4 yaitu fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menciptakan rasa nyaman), fungsi kognitif (memper memudahkan memahami informasi) dan fungsi

kompensatoris (membantu siswa yang lambat memahami informasi bentuk verbal maupun teks).

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya media cetak, media audio, media audio visual, multimedia interaktif, *E-learning* dan media realia. Salah satu contoh dari multimedia interaktif adalah game edukasi. Menurut Dewi dan Listiowarni [7] game edukasi adalah permainan yang sengaja dirancang untuk tujuan pendidikan guna mendukung lingkungan belajar, karena dipandang lebih menarik daripada proses belajar mengajar konvensional. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ludewig dan Swan [8] yang menyatakan bahwa game memiliki kekuatan untuk mendorong perhatian siswa dalam belajar.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media kuis interaktif. Menurut Solviana [9] banyak aplikasi yang sudah digunakan sebagai aplikasi pembelajaran, seperti kahoot, youtube, *quizizz* dan sebagainya. Salah satu contoh lain dari pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran yaitu penggunaan aplikasi *Baamboozle*.

Menurut Krisbiantoro dalam Sa'diyah [10] aplikasi *Baamboozle* merupakan jenis permainan edugames yang bersifat seperti cerdas cermat, tetapi berlangsung secara daring dan siswa tidak perlu membuat akun. Aplikasi ini dapat diakses di ponsel maupun di komputer pribadi. Penggunaan aplikasi *Baamboozle* memudahkan guru untuk mengontrol siswa dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membuat game edukasi yang menyenangkan dan dapat disesuaikan dengan kurikulum atau pembelajaran yang ingin dilakukan. Belajar dengan melibatkan permainan memiliki beberapa manfaat, seperti menumbuhkan minat belajar, proses pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, peningkatan sikap positif siswa terhadap proses dan bahan pelajaran. *Baamboozle* bisa menjadi contoh sebagai aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di dunia pendidikan.

Aplikasi *Baamboozle* telah digunakan oleh guru di SMPN 2 Seririt pada materi teks naratif. Aplikasi ini dipilih guru karena dianggap mampu menarik perhatian siswa. Penggunaan aplikasi *Baamboozle* mendapat respons positif dari siswa. Siswa menjadi lebih fokus, aktif dan sangat antusias dengan pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih mudah menangkap materi. Menurut Andriyani, dkk. [11] terdapat kelebihan yang didapat dalam penggunaan aplikasi *Baamboozle* ini, yaitu (1) tampilan menarik dan informatif, (2) menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim. (3) mudah diakses dan digunakan karena dapat dibuka di smartphone dan komputer pribadi, (4) sangat praktis dan tidak berbelit, disajikan dengan sederhana dan terdapat berbagai macam permainan. Aplikasi ini bisa menumbuhkan keaktifan dan interaksi siswa. Penggunaan aplikasi *Baamboozle* sebagai peranti pembelajaran yang berbasis game dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman serta dapat menarik minat siswa terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima suatu materi pembelajaran. Guru pun bisa merancang kuisnya sendiri disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kuis yang dimainkan secara kelompok dapat melatih kerjasama, kompetensi dan rasa tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Penelitian mengenai penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi *Baamboozle* pernah dilakukan oleh Mariani, dkk [12] dengan judul "Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* menggunakan media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP". Hasil dari penelitiannya adalah pembelajaran *Hybrid Learning* menggunakan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS masa penjajahan Belanda.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan penelitian dengan judul penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di UPT SDN 02 makale. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas III Di UPT SDN 02 Makale.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: apakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *baamboozle* meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di UPT SDN 02 makale.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Rukajat [13] pendekatan kualitatif adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis dalam mengeksplorasi teori dari fakta yang terdapat pada dunia nyata yang prosedurnya menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata baik lisan maupun tulisan yang berasal dari hal-hal yang diamati. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa. Adapun alasan menggunakan pendekatan ini dengan tujuan untuk mengungkap secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks melalui pengumpulan data yang diperoleh secara langsung dari sumber yang bersangkutan yang dilakukan sendiri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pemilihan jenis penelitian ini didasari oleh keinginan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan yakni rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di UPT SDN 2 makale.

Menurut pendapat Zubainur dkk, [14] pentingnya PTK bagi guru adalah (1) Membuat guru peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran dikelas, (2) meningkatkan kinerja guru, (3) guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi dikelas, (4) dengan melaksanakan PTK berarti guru telah menerapkan pengajaran yang reflektif, artinya guru secara sadar, terencana, dan sistematis melakukan refleksi atau perenungan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data relevan dan akurat sesuai tujuan penelitian. Teknik yang diterapkan meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran guna memastikan kesesuaian perencanaan dan pelaksanaan, yang dapat dilakukan oleh rekan sejawat menggunakan lembar observasi. Tes dilaksanakan setiap akhir siklus dengan memberikan soal kepada siswa kelas IV di UPT SDN 02 Makale untuk menilai efektivitas media Baamboozle. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran PBL melalui media Baamboozle. Dokumentasi mencakup pengumpulan data berupa dokumen sekolah seperti daftar nilai dan profil sekolah. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan metode Miles dan Huberman [15] yang mencakup reduksi data, penyajian data dalam bentuk naratif, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi untuk memastikan kesesuaian data dengan sumber asli. Selain itu, data yang diperoleh dianalisis berdasarkan rumus masalah yang diperoleh dalam setiap instrument yang digunakan sebagai berikut:

### 1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa memahami materi. Pemeriksaan hasil tes dilakukan oleh guru dengan menghitung jawaban yang benar dan memberikan skor hasil setiap pekerjaan siswa. Menurut Rawambaku [16], untuk menghitung skor yang diperoleh siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kategori Hasil Tes

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
65-80	Baik
51-64	Cukup
45-50	Kurang
0-45	Sangat Kurang

### 2. Wawancara

Wawancara yang dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam memahami penggunaan kuis interaktif berbasis aplikasi yang mungkin sulit diperoleh dari hasil kerja siswa maupun pengamatan. Tujuan wawancara adalah untuk menerima informasi yang akurat, mengetahui pendapat, harapan, keinginan, dan lain sebagainya.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa melalui aktivitas selama proses pembelajaran dilakukan dengan pengamatan. Selanjutnya observer memberikan skor pada masing-masing yang dinilai. Rumus yang dilakukan menurut Mill dan Firman (2018:37) yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 2.** Kategori Hasil Observasi

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
71-80	Baik
51-70	Cukup
31-50	Kurang
0-30	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dilakukan pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Dari hasil tes yang dilakukan, dari 15 siswa diketahui ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 hanya mencapai 27% atau 4 siswa dan 73% atau 11 siswa yang tidak tuntas dari nilai

KKTP yaitu 70, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran perlu dilaksanakan ke siklus II.

**Tabel 3.** Hasil Tes Formatif Penerapan Media *Baamboozle* Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
81-100	Sangat Baik (SB)	2	13,3%
65-80	Baik (B)	2	13,3%
51-64	Cukup (C)	6	40%
45-50	Kurang (K)	4	26,6 %
0-45	Sangat Kurang (SK)	1	6,6%
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh kriteria ketuntasan belajar yang dilakukan, 15 diketahui 2 siswa yang mendapat nilai 2 siswa 81-100 dengan kategori sangat baik, 2 siswa yang mendapat nilai 65-80 dengan kategori baik, 6 siswa yang mendapat nilai 51-64 dengan kategori cukup, 4 siswa yang mendapat nilai 45-50 dengan kategori kurang, 1 siswa mendapat nilai 0-45 dengan kategori sangat kurang.

Hasil belajar penerapan media *baamboozle* pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas III SDN 2 Makale diklasifikasikan atas 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

**Tabel 4.3** Hasil Tes Formatif Penerapan media *baamboozle* siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase %
81-100	Sangat Baik (SB)	6	40%
65-80	Baik (B)	7	46,66%
51-64	Cukup (C)	2	13,33%
45-50	Kurang (K)	-	-
0-45	Sangat Kurang (SK)	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

Tabel 4.2 menunjukkan kriteria ketuntasan belajar siklus II yaitu 6 siswa yang mendapat nilai 81-100 dengan kategori sangat baik, 7 siswa yang mendapat nilai 65-80 dengan kategori baik, dan 2 siswa yang mendapat nilai 51-64 dengan kategori cukup.

Berdasarkan ketuntasan belajar siswa pada siklus II dengan nilai KKTP 70 mencapai 86,66% atau 13 siswa dan yang tidak tuntas 13,33% atau 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran matematika dapat disimpulkan hasil belajar meningkat, karena telah mencapai indikator ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 80% siswa mencapai KKTP.

Fokus pembelajaran dengan penerapan media *baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas III di UPT SDN 2 Makale Kecamatan Makale kab.Tana Toraja. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diawali tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin.

### 1. Penerapan Media *Baamboozle* Pada hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Masalah yang terjadi di UPT SDN 02 Makale khususnya pada mata pelajaran matematika adalah hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika masih rendah. Hasil belajar yang kurang adalah akibat dari proses pembelajaran yang kurang kreatif. Kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional dapat berdampak bagi hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran. Maka hal itu dapat mengakibatkan kurangnya semangat siswa dalam menjalankan proses pembelajaran dan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Daryanto, dkk [17], media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik itu manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu kegiatan belajar mengajar serta berpengaruh dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Setelah kita mengetahui seberapa penting media pembelajaran, maka selanjutnya kita juga perlu mengetahui media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *Baamboozle*.

Media *Baamboozle* merupakan game edukasi berbasis web yang menyediakan game interaktif dan menarik. Hal yang menarik dari *Baamboozle* ini yaitu dengan menyajikan kuis secara kelompok. Sehingga adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kuis yang telah selesai dibuat dalam game *Baamboozle* akan ditampilkan di layar papan kuis dimana kuis telah terdapat nomornya masing-masing. Setiap kelompok akan bergilir untuk memilih nomor soal yang akan nanti di jawab. Kelebihan dalam permainan ini, siswa akan dengan semangat berlomba-lomba dalam menjawab soal dengan benar agar dapat memenangkan kuis, sehingga pembelajaran akan teras lebih interaktif. Namun kelemahannya adalah papan kuis yang telah tersediayh hannya bisa dikendalikan oleh pendidik.

Kelebihan media pembelajaran *Baamboozle* dibandingkan dengan metode konvensional menunjukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* lebih efektif dan lebih menarik. Media ini dapat memberikan kelebihan bagi siswa dan guru. Bagi guru yang melakukan aktivitas mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan kemudahan dalam melakukan evaluasi materi, membuat proses pembelajaran dengan lebih kreatif sehingga membuat siswa aktif di dalam kelas.

Nasution [18] mendefinisikan hasil belajar yang berbeda yaitu hasil belajar adalah sesuatu perunahan yang terjadi terhadap individu setelah belajar, bukan hannya perubahan mengenai pengetahuan, akan tetapi juga untuk membentuk penghargaan terhadap diri yang telah belajar.

Selain dalam penelitian ini peneliti juga memfokuskan pada model pembelajaran *Problem Besad Learning* berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Apabila tertarik mengikuti pembelajaran, maka rasa ingin tahu siswa juga meningkat sehingga lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Apabila siswa telah tertarik dan menikmati proses pembelajaran maka hasil pembelajaran siswa juga akan meningkat.

Penelitian mengenai penggunaan media kuis interaktif berbasis aplikasi *baamboozle* pernah dilakukan oleh Mariani, dkk [12] dengan judul “pengaruh

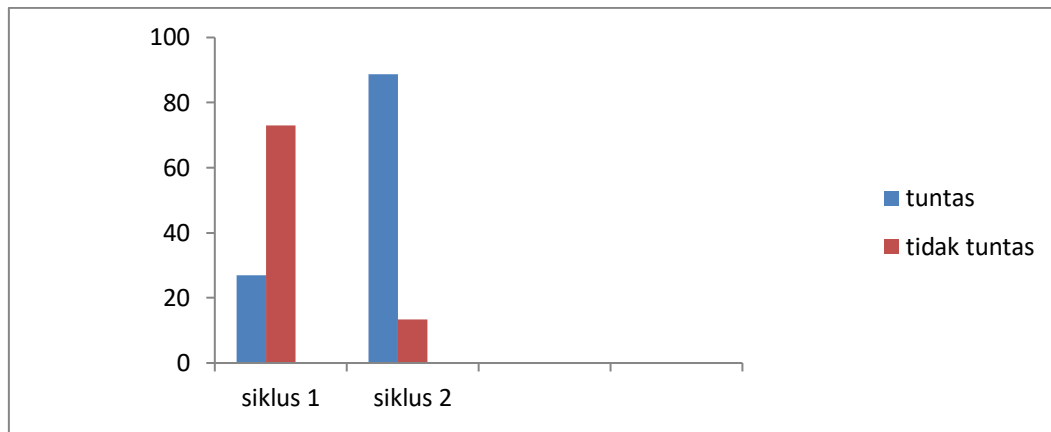
pembelajaran *hybird learning* menggunakan media *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS masa penjajahan Belanda”.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN 02 Makale. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran matematika dan hasil wawancara dengan guru kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran siswa kurang fokus dan merasa bosan, sehingga siswa tidak memahami materi Bangun datar dan bingung dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Dari hasil wawancara dengan guru kelas III, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal dan sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh guru. Kurangnya fokus dan minat siswa mengakibatkan pemahaman siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran belum maksimal, hal ini membuat peneliti dan guru untuk merancang proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti dan guru sepakat untuk mengatasi permasalahan yang muncul di kelas IV UPT SDN 02 Makale pada pembelajaran matematika materi bangun datar dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Baamboozle*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan memunculkan masalah sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan pengalamannya tanpa ada batasan dalam memperoleh sumber pengetahuan. Pembelajaran dengan tindakan ini mendorong siswa untuk saling bekerjasama untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Mayasari [19] mengatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mampu melatih keterampilan abad 21 siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* membuat siswa terbiasa untuk berfikir tingkat tinggi dan dengan bantuan media pembelajaran akan memberikan daya tarikan kepada siswa sehingga siswa menjadi antusias dan memiliki rasa untuk belajar [20]. Sedangkan Winda [21] menyimpulkan bahwa *Problem Based Learning* akan memudahkan siswa dalam mengidentifikasi, memahami, dan menemukan solusi dari permasalahan. Menurut Bakti [22] model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki banyak kelebihan yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa secara penuh baik fisik maupun mental, dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal tetapi melainkan berproses dari pengalaman siswa dalam kehidupan nyata.

Selama proses pembelajaran siswa lebih aktif berdiskusi dengan anggota kelompok dan bertanya kepada guru untuk memahami secara mendalam materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa dapat menemukan solusi dari permasalahan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan II, pada siklus I belum mencapai yang ditetapkan yaitu 80% siswa mendapat nilai KKTP. Dimana data yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan dari 15 siswa diketahui bahwa sebanyak 4 atau 27% siswa yang tuntas dan 11 atau 73% siswa yang tidak tuntas dari nilai KKTP yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka harus dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Berdasarkan hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dimana data yang diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan 15 siswa didapatkan data bahwa 13 atau 86,66% siswa yang hasil belajarnya tuntas dan 2 atau 13,33% siswa yang tidak tuntas dari nilai KKTP yaitu 70.



**Gambar. 4.1** Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data dari hasil tes formatif penilaian hasil belajar siswa, maka pembelajaran pada siklus II telah mencapai target indikator yang ditentukan yaitu 80% siswa masuk dalam kategori mendapat nilai baik dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *baamboozle* dalam pembelajaran dikatakan berhasil. Hasil penelitian yang peneliti lakukan sesuai dengan hasil penelitian Susanti Kartini [23] dengan judul penerapan model *Problem Based Learning* Dengan Media *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. dengan ketuntasan siklus I 42,85% dan siklus 100%.

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika antara siklus I dan siklus II berbeda, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar matematika melalui proses pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* dengan yang tidak menggunakan media *Baamboozle*. Hasil belajar menggunakan media *Baamboozle* lebih baik sehingga dapat dikatakan bahwa media *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan berhasilnya penelitian ini guru dapat menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran matematika sebagai alternative pemecahan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Baamboozle* dapat dijadikan salah satu cara untuk melakukan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif di sekolah.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV Di UPT SDN 2 Makale Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja. Dalam penelitian ini diperoleh data hasil belajar siswa siklus I 8 siswa atau 27% yang tuntas dan 12 siswa atau 73% yang tidak tuntas, dan meningkat pada siklus II menjadi 13 siswa atau 86,66% yang hasil belajarnya tuntas dan 2 siswa atau 13,33 yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan diatas maka disarankan sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Diharapkan akan mempertimbangkan kebijakan dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memilih dan menetapkan media pembelajaran mana yang cocok demi perbaikan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan media *baamboozle*

2. Bagi siswa  
Diharapkan belajar yang rajin dan tetap fokus memperhatikan pelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui kegiatan pembelajaran penerapan media *baamboozle*
3. Bagi peneliti  
Bagi peneliti berikutnya agar dapat mengembangkan penelitian dengan menerapkan media *baamboozle* dalam meningkatkan kompetensi siswa.
4. Bagi sekolah  
Bagi lembaga sekolah dapat menyediakan media-media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyajikan pelajaran di kelas seperti media *baamboozle* sehingga proses pembelajaran lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game edukasi berbasis android: Urgensi penggunaan pengembangan dan penguji kelayakan. *JUSTEK: Jurnal sains dan teknologi*
- [2] Abi Fadila. (2015). eksperimen pendekatan matematika realistik dengan pemberian tugas, *jurnal E-DuMath*.
- [3] Febriana(2017). *Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Autentik, Vol.1, No.1.
- [4] Muhammad Syahrul K. (2017). *Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Siswa SMA Kota Sorong terhadap Butir Soal dengan Graded Response Model*. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah.
- [5] Indriani, L. (2022). Penerapan *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Inggris.
- [6] Muhammad Syahrul Kahar. (2017). *Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Siswa SMA Kota Sorong terhadap Butir Soal dengan Graded Response Model*“. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah.
- [7] Ahmad S. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta:Prenadamedia Group.
- [8] Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. Tasyri' : *Jurnal Tarbiyah Syari'ah-Islamiyah*
- [9] Putri Hana Febriana. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas VSDN 003 Bangkinang*. Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika.
- [11] Iin Andriyani. (2021) *Pemanfaatan penggunaan ice-breaking pada website baamboozle dalam kegiatan pembelajaran, proseding seminar nasional pendidikan dasar*, Vol.6 No. 1

- [12] Mariani, Sartika Dewi, (2022) “Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP”, Pendidikan IPS, Vol. 2, No. 2.
- [13] Chairul Anwar. (2021). hakikat manusia
- [14] Uti, H.Y., dkk. (2021). pengaruh penggunaan media game pada pembelajaran bahasa inggris secara daring dan luring di MTs N 1 Gorontalo, *jurnal pemikiran dan pengembangan pembelajaran*.
- [15] Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. Jurnal Papeda: *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*
- [16] Cahyono. (2019). *Media pembelajaran*, Bandung: PT. Sarana tutorial nurani sejaterah cipta. Depublish
- [17] Daryanto, (2020). Media pembelajaran, (*yayasan kita menulis*).
- [18] Nasution, dkk. (2015) pengaruh belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika, *jurnal formatif*, Vol. 3 No. 2.
- [19] Mayasari, T., Dkk (2016). Apakah model pembelajaran *problem based learning* mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal pendidikan fisika dan keilmuan*, Vol.8, No.2.
- [20] Putra, (2022). *Pengaruh problem based learning* berbantuan media *puzzle* terhadap minat belajar siswa SD. *Jurnal pendidikan dan konseling(JPDK)*. Vol. 8, No.2.
- [21] Sari, W., & Manurung, N. (2019). Penerapan Model *Problem Based Learning* Bantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Pencawan School Medan. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)* Vol. 8, No.2
- [22] Elis Tuti. (2022) *Efektifitas baamboozle dan pola komunikasi Guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*, (Jakarta: Institut ilmu Qur-an).
- [23] Riandeni, dkk. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Student Active Learning untuk Meningkatkan Critical Thinking Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*
- [24] Rahman, dkk. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. In Uwais Inspirasi Indonesia