

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *BAAMBOOZLE*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI PENYAJIAN DATA DALAM BENTUK TABEL PADA PESERTA DIDIK
KELAS III UPT SD NEGERI SENDANGHARJO 4 TUBAN**

Rohmat Fajar Shofarin¹, Sumadi², Sri Wahyuni³

^{1,2,3} PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

fharin1983@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research (CAR) was motivated by the low learning engagement and mathematics learning outcomes of third-grade students, particularly on the topic of presenting data in table form, at UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban. Initial observation showed a class average score of only 70 with classical learning completeness of 31.8 percent, both below the Learning Achievement Criteria (KKTP) of 78. This study aimed to describe the implementation of Baamboozle game-based learning media and to examine its effect on improving students' learning engagement and outcomes. The research used a Classroom Action Research design carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 22 third-grade students of UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that the implementation of Baamboozle-based learning media increased students' active engagement during the learning process, including attention, questioning, answering, discussing, and enthusiasm. Learning outcomes also improved, as shown by the increase in the class average score from 74 in Cycle I to 85 in Cycle II, while classical completeness rose from 55 percent in Cycle I to 86.4 percent in Cycle II. It can be concluded that the implementation of Baamboozle game-based learning media is effective in improving both the learning engagement and the mathematics learning outcomes of third-grade students.

Keywords: *Baamboozle, learning media, learning engagement, learning outcomes, mathematics*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran Matematika materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel di UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban. Hasil observasi awal menunjukkan nilai rata-rata kelas hanya sebesar 70 dengan ketuntasan belajar klasikal 31,8%, keduanya masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 78. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* serta mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas III UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis

secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, meliputi perhatian, keberanian bertanya dan menjawab, partisipasi diskusi, serta antusiasme belajar. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 74 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II, sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 55% pada siklus I menjadi 86,4% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban.

Kata Kunci: *Baamboozle*, media pembelajaran, keaktifan belajar, hasil belajar, Matematika, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang baik. Dalam proses tersebut, pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan

kreatif. Namun, pembelajaran Matematika sering dianggap sulit oleh peserta didik sehingga berdampak pada rendahnya minat, keaktifan, dan

hasil belajar. Susanto (2019) menyatakan bahwa pembelajaran Matematika di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik sehingga mereka mampu menghadapi berbagai permasalahan secara rasional dan sistematis. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi awal pada peserta didik kelas III UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban pada bulan Mei 2026 menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, mudah bosan, serta kurang berpartisipasi dalam tanya jawab maupun diskusi, khususnya pada materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar: dari 22

peserta didik, hanya 7 peserta didik (31,8%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78, dengan nilai rata-rata kelas hanya 70.

Salah satu Upaya atau alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media *Baamboozle* merupakan platform permainan edukatif berbasis kuis yang memungkinkan peserta didik berkompetisi secara sehat dalam kelompok, berdiskusi untuk menemukan jawaban, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* pada pembelajaran Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban; (2) mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan media tersebut; dan (3) mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik melalui penerapan media tersebut. Manfaat

penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar bagi peserta didik, serta menjadi referensi pengembangan pembelajaran bagi sekolah.

Matematika di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik. Susanto (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran Matematika di sekolah dasar bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan memahami konsep, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan, serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan bernalar, memecahkan masalah, dan menerapkan konsep dalam situasi nyata (Kemendikbudristek, 2022). Materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel merupakan bagian dari elemen Analisis Data dan Peluang yang melatih peserta didik mengumpulkan,

menyajikan, dan menafsirkan data sederhana, sehingga perlu disajikan melalui aktivitas yang menarik dan kontekstual.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Matematika. Adelia dan Apriza (2025) menyimpulkan bahwa media interaktif *Baamboozle* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Kinanti dkk. (2025) bahwa penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar.. Temuan penelitian ini sejalan dengan Munisah dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar Matematika melalui aktivitas permainan edukatif. Rizqiyani dkk. (2024) menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* meningkatkan minat belajar peserta didik, sedangkan Toineno dkk. (2024) menemukan bahwa media *Baamboozle* berbasis daring mampu meningkatkan hasil belajar

Matematika peserta didik sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan efektivitas media *Baamboozle*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, minat belajar, atau pemahaman konsep pada materi dan jenjang yang berbeda. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media *Baamboozle* untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar Matematika pada materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel di kelas III sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan media *Baamboozle* dalam pembelajaran Matematika dengan mengukur peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar secara bersamaan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas.

Arsyad (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena mampu memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan perhatian peserta didik. Sehingga media *Baamboozle* yang merupakan platform pembelajaran

berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dalam bentuk kompetisi kelompok, dilengkapi fitur sistem poin, bonus, tantangan, serta tampilan visual sederhana sehingga mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. *Baamboozle* digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel melalui kegiatan kuis kelompok yang interaktif dan menyenangkan.

Sardiman (2018) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik dalam bentuk aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, maupun emosional.

Penelitian oleh Aisyah dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian Pratama dan Nugraha (2023) juga menemukan bahwa platform *Baamboozle* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran melalui aktivitas kuis interaktif. Selain itu, Putri dkk. (2025) melaporkan

bahwa game-based learning memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik serta meningkatkan pemahaman konsep matematika.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Adelia dan Apriza (2025) menyimpulkan bahwa media interaktif *Baamboozle* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran matematika berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap berbagai penelitian. Kinanti dkk. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar. Hasil yang serupa dilaporkan oleh Toineno dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis online *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III sekolah dasar. Selain itu, Munisah dkk. (2024) membuktikan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat meningkatkan nilai rata-rata maupun ketuntasan

belajar Matematika peserta didik secara signifikan. Sementara itu, Rizqiyani dkk. (2024) menjelaskan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik sekolah dasar. Dari hasil penelitian yang sudah ada tersebut memang memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini karena sama-sama memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media *Baamboozle* pada materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media *Baamboozle* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika peserta didik melalui penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle*. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan pada setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban pada bulan Mei Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas III yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan kemampuan akademik yang beragam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi untuk mengamati keaktifan peserta didik, tes

untuk mengukur hasil belajar pada setiap akhir siklus, dan dokumentasi berupa foto kegiatan, serta nilai hasil belajar. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi keaktifan peserta didik dan soal tes hasil belajar pada materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel.

Data keaktifan belajar dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan skor maksimal, dengan kriteria: 86%–100% sangat aktif, 76%–85% aktif, 60%–75% cukup aktif, dan ≤59% kurang aktif. Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal, dengan KKTP sebesar 78. Penelitian dinyatakan berhasil apabila keaktifan belajar mencapai kategori aktif (≥80%), nilai rata-rata kelas mencapai minimal 80, minimal 80% peserta didik tuntas, serta terjadi peningkatan dari Siklus I ke Siklus II.

Prosedur penelitian pada Siklus I diawali dengan tahap perencanaan berupa penyusunan modul ajar, LKPD, instrumen observasi, dan soal evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model Problem Based Learning tanpa media *Baamboozle*

sebagai kondisi awal pembelajaran. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dan tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi guna menemukan kekurangan sebagai dasar perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, tahap perencanaan dilakukan dengan memperbaiki rancangan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I, menyiapkan media pembelajaran *Baamboozle*, serta menyusun perangkat pembelajaran pendukung. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model Problem Based Learning yang dipadukan dengan media *Baamboozle*. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, dan tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan hasil belajar peserta didik guna mengetahui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan.

Nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- X = nilai rata-rata kelas
- ΣX = jumlah seluruh nilai peserta didik
- N = jumlah peserta didik

Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar peserta didik pada setiap siklus pembelajaran

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase ketuntasan belajar
- n = jumlah peserta didik yang tuntas
- N = jumlah seluruh peserta didik

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) serta menunjukkan peningkatan aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila indikator tersebut belum tercapai pada Siklus I, maka dilakukan perbaikan Tindakan pada siklus II hingga target penelitian tercapai.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal

(pra siklus) pada pembelajaran Matematika materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel. Hasil observasi menunjukkan keaktifan belajar peserta didik masih rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, sikap pasif saat tanya jawab, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta hasil belajar yang belum mencapai KKTP sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Pra Siklus

Keterangan	Hasil
Jumlah Peserta Didik	22
Nilai Rata-rata	70
Peserta Didik Tuntas	7
Peserta Didik Belum Tuntas	15
Ketuntasan Klasikal	31,8%

Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti menyusun modul ajar, LKPD, instrumen observasi keaktifan, dan soal evaluasi. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) tanpa media *Baamboozle*, meliputi apersepsi, penjelasan materi, diskusi kelompok, dan presentasi hasil kerja peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan sebagian peserta didik mulai terlibat dalam pembelajaran, namun masih terdapat peserta didik yang kurang fokus, kurang percaya diri untuk

bertanya, dan belum aktif berdiskusi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus sebagaimana Tabel 2, meskipun ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan (minimal 80%).

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Hasil
Jumlah Peserta Didik	22
Nilai Rata-rata	74
Peserta Didik Tuntas	12
Peserta Didik Belum Tuntas	10
Ketuntasan Klasikal	55%

Hasil refleksi Siklus I menemukan kendala berupa sebagian peserta didik masih pasif, mudah kehilangan fokus, motivasi belajar belum optimal, dan ketuntasan klasikal belum mencapai target. Oleh karena itu, tindakan perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi.

Pada Siklus II, peneliti menyiapkan media pembelajaran *Baamboozle* berisi soal-soal materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model Problem Based Learning yang dipadukan dengan permainan *Baamboozle* secara

berkelompok. Setelah materi dijelaskan dan diskusi kelompok dilaksanakan, setiap kelompok mengikuti permainan edukatif untuk memperoleh poin tertinggi.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan yang signifikan: peserta didik lebih memperhatikan penjelasan guru, aktif berdiskusi, berani menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme tinggi selama permainan berlangsung sebagaimana pada Table 3.

Tabel 3 Hasil Observasi Keaktifan belajar peserta didik

Tahap	Presentase keaktifan	Kategori
Pra Siklus	56 %	Kurang Aktif
Siklus I	74 %	Cukup Aktif
Siklus II	89 %	Sangat Aktif

Peningkatan keaktifan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi meningkatkan perhatian peserta didik dan membantu penyampaian materi

agar lebih efektif. Selain itu, Sardiman (2018) menjelaskan bahwa keaktifan belajar tercermin melalui aktivitas visual, lisan, mental, emosional, dan sosial yang muncul selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Adelia dan Apriza (2025) yang melalui pendekatan *Systematic Literature Review* menyimpulkan bahwa media *Baamboozle* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil evaluasi juga meningkat signifikan sebagaimana Tabel 4, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dan penelitian dihentikan pada Siklus II.

Tabel 4 Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Hasil
Jumlah Peserta Didik	22
Nilai Rata-rata	85
Peserta Didik Tuntas	19
Peserta Didik Belum Tuntas	3

Keterangan	Hasil
Ketuntasan Klasikal	86,4%

Perbandingan hasil belajar peserta didik dari tahap pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Belajar Antar Tahap

Tahap	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
Pra Siklus	70	31,8%
Siklus I	74	55%
Siklus II	85	86,4%

Data pada Tabel 5 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 70 pada pra siklus menjadi 74 pada Siklus I dan meningkat menjadi 85 pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 31,8% menjadi 55% dan akhirnya mencapai 86,4% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%.

Peningkatan tersebut sejalan dengan peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Penggunaan media *Baamboozle* terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih fokus, aktif berdiskusi, berani menjawab pertanyaan, serta antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik terjadi karena penggunaan media *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui kegiatan permainan edukatif berkelompok. Kondisi ini sesuai dengan pandangan Sudjana (2019) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, dan pengalaman belajar yang bermakna serta menyenangkan akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Selaras dengan itu, Mulyasa (2023) menekankan bahwa keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas sangat ditentukan oleh ketepatan guru dalam merancang tindakan perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya, sebagaimana tercermin dari perbaikan yang dilakukan peneliti pada Siklus II setelah menemukan kendala pada Siklus I.

Kegiatan permainan kelompok dalam *Baamboozle* juga melatih kerja sama dan komunikasi antarpeserta didik, sejalan dengan pandangan Rusman (2021) bahwa model pembelajaran yang melibatkan interaksi kelompok dapat mengembangkan keterampilan sosial

sekaligus pemahaman konsep peserta didik secara bersamaan. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan yang dirancang secara sistematis sebagaimana disampaikan Uno (2023) dalam perencanaan pembelajaran turut berkontribusi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih terarah dan terukur.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wardani dan Kiptiyah (2024) yang membuktikan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* mampu meningkatkan *student engagement* dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Menurut mereka, aktivitas permainan yang interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Aulia dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* menggunakan *Baamboozle* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan *Baamboozle* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi

juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Peningkatan yang konsisten dari pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif berupa hasil belajar, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik peserta didik yang tercermin dari keaktifan, antusiasme, dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini memperkuat pandangan Zainal Aqib (2022) bahwa keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas idealnya diukur tidak hanya dari peningkatan nilai, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar peserta didik ke arah yang lebih positif.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Wardani dan Kiptiyah (2025) yang membuktikan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* mampu meningkatkan *student engagement* dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Menurut penelitian tersebut, karakteristik permainan yang interaktif mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran

sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Kondisi yang sama terlihat pada penelitian ini, di mana keaktifan belajar meningkat dari 56% pada pra tindakan menjadi 74% pada Siklus I dan mencapai 89% pada Siklus II.

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan media *Baamboozle* juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian Toineno dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis daring *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penyajian soal dalam bentuk permainan mampu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 70 pada pra siklus menjadi 74 pada Siklus I dan meningkat menjadi 85 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 31,8% menjadi 86,4%.

Penelitian ini juga didukung oleh Hikmah, Marini, dan Hadi (2025) yang

menyatakan bahwa media interaktif berbasis web *Baamboozle* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik sekolah dasar. Peneliti menjelaskan bahwa kombinasi visual, interaksi, dan unsur permainan membantu peserta didik memahami konsep Matematika secara lebih mudah sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan *Baamboozle* merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika pada peserta didik sekolah dasar.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban pada materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan

bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* dapat dilaksanakan dengan baik pada pembelajaran Matematika melalui kegiatan yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penerapan media ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III UPT SD Negeri Sendangharjo 4 Tuban, ditandai dengan peserta didik yang lebih fokus, aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta antusias dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas.

Penerapan media pembelajaran berbasis game *Baamboozle* juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 70 pada pra siklus menjadi 74 pada Siklus I dan 85 pada Siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 31,8% menjadi 55% dan akhirnya 86,4% pada Siklus II. Dengan demikian, seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis game seperti *Baamboozle*

sebagai alternatif dalam pembelajaran Matematika maupun mata pelajaran lain, sekolah menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital, dan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, N., & Apriza, B. (2025). *Analysis of the Effectiveness of Bamboozle Interactive Media on Elementary School Students' Mathematics Learning*. *International Journal of Elementary Education*, 9(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i4.104697>
- Aqib, Z. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar*. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683
- Hikmah, Z. A., Marini, A., & Hadi, W. (2025). *Pengembangan media interaktif berbasis web Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar materi bilangan cacah besar pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33871>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2024). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kinanti, S. D., Sundi, V. H., Bahar, H., Iswan, I., Muthmainnah, R. N., & Siagiyanto, B. E. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SDN Pamulang Indah*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42389>
- Mulyasa, E. (2023). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munisah, I., Iriawan, S. B., & Dwilestari, S. (2024). *Meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB melalui media Baamboozle pada siswa kelas V SDN 196 Sukarasa*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40662–40667. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19955>
- Rizqiyani, S. B., Fajriyah, K., & Hartati. (2024). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Baamboozle terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Tawang Mas 01*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(2), 218–225. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.2.218-225>
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Toineno, V., Nitte, Y. M., Huka, N. N., Goal, S., Nabut, T. I., Bani, A., & Tamelab, M. (2024). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Online Baamboozle terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di SD GMT 3 Kuanino*. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 221–232. <https://doi.org/10.37792/hinef.v4i2.1766>
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). *Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.