

PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING (BAAMBOOZLE) SEBAGAI MEDIA EVALUASI HASIL BELAJAR IPAS SD INPRES PA'BAENG-BAENG

Rezky Ramdani¹, Sitti Nurjannah², Aliem Bahri³, Edrianis⁴

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar, ⁴ SD Inpres Pa'Baeng-Baeng

[1rezkyramdani1@gmail.com](mailto:rezkyramdani1@gmail.com), [2jannahbahar01@gmail.com](mailto:jannahbahar01@gmail.com),

[3aliembahri@unismuh.ac.id](mailto:aliembahri@unismuh.ac.id), [4edrianis@gmail.com](mailto:edrianis@gmail.com)

ABSTRACT

Conventional learning media are commonly used in learning, this research aims to increase student learning achievement through modern learning media, which applied the game-based learning (Baamboozle) method as a media for evaluating learning outcomes in IPAS at class III UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng. The subjects of this research were teachers and students of class III Baji Ati UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng, the number of students was 18 students consisting of 12 females and 6 males. This research used the Class Action Research (CAR) method with the research stages including the pre-research stage, planning stage, implementation stage, observation stage and reflection stage. This research used instruments which are observation sheets for teachers and students that consist of two cycles. The research results for students in cycle I showed that 7 students achieved KKTP and 11 students had not achieved KKTP, while in cycle II there was an increase with results showing 15 students scored above KKTP and 3 students had not achieved KKTP. The teacher observations in cycle I showed that the total score (43) was 79%, and the teacher had good qualifications (B). Meanwhile, in cycle II, a score of (50) was obtained, namely 92% with good qualifications (B).

Keywords: Learning media, Learning achievement, Baamboozle

ABSTRAK

Media pembelajaran konvensional sudah biasa digunakan dalam pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa melalui media pembelajaran yang lebih modern yaitu dengan menerapkan metode game based learning (Baamboozle) sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Pa'baeng – baeng. Subjek penelitian ini merupakan guru dan siswa kelas III Baji Ati UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 12 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahap penelitian meliputi tahap pra penelitian, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian untuk siswa pada siklus I menunjukkan 7 siswa mencapai KKTP dan 11 siswa belum mencapai KKTP, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan hasil yang menunjukkan 15 siswa mendapat nilai diatas KKTP dan 3

siswa belum mencapai KKTP. Hasil observasi guru pada siklus I menunjukkan jumlah skor (43) yaitu 79% dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus II diperoleh skor (50) yaitu 92% dengan kualifikasi baik (B).

Kata Kunci: Media pembelajaran, Capaian pembelajaran, Baamboozle

A. Pendahuluan

Saat ini, pendidikan di Indonesia dihadapkan pada tantangan yang signifikan dalam rangka mempersiapkan individu yang memiliki kualitas agar dapat bersaing dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Hal tersebut tentunya akan menyebabkan persaingan di bursa tenaga kerja akan terus meningkat. Oleh karena itu, dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas tinggi dapat dicapai melalui penyelenggaraan sistem pendidikan yang efektif.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam pasal 3 yaitu, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Pasal tersebut menyiratkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia harus berfokus pada usaha untuk memperkaya sumber daya manusia secara menyeluruh, bukan hanya dalam hal kecerdasan intelektual semata, melainkan juga dalam hal keterampilan, tanpa mengabaikan aspek-aspek kepribadian. Sehingga sistem pendidikan di Indonesia tidak hanya berjalan dengan baik tetapi juga bisa tercapai fungsi dan tujuan tersebut.

Melihat dari perkembangan pendidikan Indonesia saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sudah kembali berjalan dengan normal yang dimana seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah kembali seperti semula yaitu secara tatap muka di dalam ruangan kelas sekolah. Proses pembelajaran di sekolah sangatlah menentukan hasil dari produk pendidikan tersebut. Oleh karena itu, proses pembelajaran haruslah didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran yang baik

seperti sarana dan prasarana, model pembelajaran yang diterapkan pendidik, kondisi lingkungan sekolah, dan sistem evaluasi yang diberikan oleh pendidik. Dari semua elemen tersebut, sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dan metode pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik yang mampu mengembangkan keterampilan mengajar ke arah yang lebih modern. Dalam esensinya, proses pembelajaran adalah bentuk komunikasi yang sangat penting untuk berhasilnya seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, selain memahami prinsip-prinsip komunikasi dengan baik untuk meningkatkan efektifitas komunikasi dengan siswa, seorang pendidik juga perlu terus memperbaharui pengetahuannya tentang media pembelajaran yang lebih modern serta mengadopsi model dan metode pembelajaran terkini. Dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang modern sebagai proses komunikasi pembelajaran yang dilakukan pendidik terhadap siswa tentunya

bisa menghasilkan hasil pembelajaran yang baik dan bahkan bisa meningkat hasil belajar siswa dibandingkan dengan hanya menggunakan media dan metode yang konvensional. Oleh karena itu seorang pendidik sangat diharapkan mampu memilih dan menerapkan media dan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Menurut Abuddin Nata (2011), “keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa terlihat dari dorongan kuat yang muncul dalam diri semua siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri, yang berdampak pada peningkatan berbagai aspek, termasuk intelektual, emosional, dan berketerampilan psikomotorik”. Dengan penerapan media yang sesuai tentunya akan membuat siswa merasa tertarik dan aktif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

Salah satu hal yang memungkinkan siswa bisa terlibat secara aktif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan gamifikasi, yang dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti Worl Wall, Quizizz, Mentimeter, Baamboozle, dan Trigger

PowerPoint, yang dapat menarik minat siswa. (Saud, dkk, 2021). Fenomena ini tentunya bukan hal yang baru karena metode Game Based Learning sudah umum digunakan pada saat proses pembelajaran terutama di sekolah-sekolah perkotaan namun, masih kurang yang menerapkan metode Game Based Learning di sekolah pedesaan meskipun sudah ada yang menerapkan akan tetapi masih bersifat konvensional dan belum modern. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah Baamboozle. media evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan dengan sistem memantau kegiatan siswa menggunakan aplikasi Baamboozle ini dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur pencapaian siswa dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan. Tujuan dari permainan ini adalah memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui bentuk permainan.

Penerapan media Baamboozle akan menarik perhatian siswa dengan memancing semangat siswa sejak awal penggunaan media ini. Ketika proses evaluasi berlangsung,

dimana guru mengelompokkan siswa dan secara bergiliran siswa menjawab soal yang ada pada layar proyektor sehingga berdasarkan jawaban yang siswa berikan, guru akan menilai apakah jawaban tersebut benar atau salah dan kemudian memberi poin yang nantinya akan diakumulasikan kedalam bentuk nilai dari hasil evaluasi. Disisi lain, pendekatan game based learning dengan menerapkan media Baamboozle juga sangat terkait dengan kemampuan komunikasi guru, Karena siswa akan lebih mudah memahami berbagai pertanyaan dan materi yang diajarkan jika guru menerapkan komunikasi yang baik serta menyenangkan. Hal ini akan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa, sehingga mereka merasa senang saat belajar. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif adalah kunci kesuksesan dalam menerapkan metode game based learning yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di UPT SPF SD Inpres Pa'Baeng-Baeng, ibu Edrianis

S.Pd., M.Pd. yang merupakan kepala sekolah sekaligus guru pamong di kelas III mengatakan bahwa pada proses pelaksanaan evaluasi pada mata pelajaran IPAS selama ini menggunakan metode seperti pada umumnya yakni dengan memberikan soal baik itu pilihan ganda maupun isian. Terkadang juga menggunakan metode permainan tetapi hanya menggunakan media konvensional yang dicetak bukan menggunakan media yang marak digunakan pada zaman modern sekarang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media seperti Baamboozle. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses evaluasi, menumbuhkan minat siswa untuk ikut berpartisipasi dengan tujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD Inpres Pa’Baeng-Baeng”

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar untuk mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut Arikunto (2016) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan sebab – akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2024/2025 sesuai dengan jadwal pembelajaran yang ada dan penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Pa’Baeng-Baeng yang berlokasi di Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Pa’Baeng-Baeng dengan jumlah siswa yaitu 18 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Adapun 2 fokus penelitian yang diteliti yakni fokus

pada proses dan fokus hasil. Dalam penelitian ini, dirancang penelitian tindakan kelas yang berdasarkan masalah yang dipecahkan dengan menggunakan media Baamboozle sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Adapun tahap penelitiannya dimulai dengan tahap Pra Penelitian, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pada tahap pra penelitian hal yang dilakukan peneliti yakni kegiatan mengidentifikasi masalah yang telah terjadi saat proses belajar siswa sebelum merencanakan dan melakukan tindakan penelitian sehingga menghasilkan gagasan untuk melakukan perbaikan proses mengajar guru di kelas. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui materi yang akan disampaikan pada siswa, membuat modul ajar yang telah disusun sesuai dengan model pembelajaran yang telah diintegrasikan dengan media Baamboozle, membuat format lembar observasi guru dan siswa,

mempersiapkan perlatan yang digunakan untuk menerapkan media Baamboozle yang sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih, menyusun tes evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menyiapkan alat dokumentasi berupa handphone.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan penerapan metode sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi pada tahap awal dengan artian tahap yang dilaksanakan di dalam kelas dengan menerapkan metode *games based learning* pada mata pelajaran IPAS tepatnya materi tentang ekosistem di kelas III Baji Ati

Tahap pengamatan, peneliti memperhatikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa yang perlu diamati antara lain penggunaan metode pembelajaran, cara siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Sedangkan aktivitas guru yang perlu diamati antara lain cara penerapan metode *games based learning Baamboozle*, cara menyampaikan materi pembelajaran, membimbing

siswa saat mengalami kesulitan dalam belajar dan merespon pendapat siswa.

Pada tahap refleksi, yang dilakukan peneliti ialah melakukan peninjauan kembali terhadap pelaksanaan yang telah dilakukan atau pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan untuk menentukan perlunya menindaklanjuti dalam rangka mencapai tujuan akhir. Apabila tidak mencapai tujuan yang diinginkan, maka peneliti menyusun kembali rencana untuk tindakan berikutnya. Demikian seterusnya sampai siswa mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$.

Teknik pengumpulan data adalah langkah penting dalam penelitian, karena itu peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data agar mendapatkan data yang valid. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, tes, dan dokumentasi.

Indikator keberhasilan metode pembelajaran *games based learning Baamboozle* dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran tentang ekosistem pada siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-

Baeng dengan indikator keberhasilan proses dan keberhasilan hasil.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran Baamboozle yang dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Pa'Baeng-Baeng yang terdiri dari 18 siswa dengan rincian 6 laki-laki dan 12 perempuan. Sesuai dengan hasil tes pada siklus I, siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP sebanyak 7 siswa, sedangkan 11 siswa lainnya masih belum mencapai KKTP. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 67 yang artinya belum mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$. Sedangkan pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP sebanyak 15 siswa dan 3 siswa lainnya masih belum mencapai KKTP dengan nilai rata-rata hasil belajar yaitu 86 artinya sudah mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$ dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I, sudah mencapai jumlah skor 43 yaitu 79% dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada

siklus II diperoleh skor 50 yaitu 92% dengan kualifikasi baik (B). Hal ini artinya telah terjadi peningkatan dari proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil aktivitas guru yang mengalami peningkatan, pada aktivitas siswa juga mengalami perubahan dan peningkatan. Pada awalnya sebagian siswa masih kesulitan dalam menjawab dan jengkel ketika mendapat zonk serta masih ada beberapa yang kurang percaya diri untuk menjawab. Adanya pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode *games based learning* dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses evaluasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut, pada siklus I aktivitas siswa diperoleh 73% dengan kualifikasi cukup (C) , sedangkan pada siklus II aktivitas siswa juga mencapai 88% dengan kualifikasi baik (B).

Tabel 1 Hasil Penelitian

Siklus	Observasi Guru	Observasi Siswa	Hasil Belajar
1	79%	73%	69%
2	92%	88%	89%

Pembahasan

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan metode *games based learning Baamboozle* yang diterapkan dalam evaluasi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa tentang ekosistem. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dalam pelaksanaan metode *games based learning* siswa dituntut untuk bekerja sama dalam memilih kotak jawaban dan bertanggung jawab untuk menjawab soal yang dipilih kemudian harus ikhlas jika mendapatkan reward atau zonk. Dalam metode ini menerapkan suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.

Baamboozle merupakan game edukasi berbasis web yang menyediakan game interaktif dan menarik yang menggunakan kuis sebagai permainannya (Mariani, 2022:209). Kuis yang digunakan bisa membuat sendiri secara manual atau kuis yang sudah dibuat oleh anggota lain.. Baamboozle memanfaatkan elemen permainan untuk memotivasi siswa dan memperkuat

pembelajaran. Dalam kajian teoritis ini, ada beberapa teori-teori pendukung dan implikasi dalam penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran.

Secara umum pelaksanaan siklus I dan II yang diadakan dua kali pertemuan ini, pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kekurangan baik dari guru sehingga menyebabkan pembelajaran belum maksimal, di antaranya penguasaan kelas yang masih belum maksimal, siswa yang takut mengungkapkan pendapatnya, serta siswa yang kesulitan dalam menjawab soal yang di dapatkan. Selama proses pembelajaran siklus I berlangsung di dalam kelas, terdapat beberapa siswa yang masih kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi di dalam kelas, hal ini menyebabkan masih ada beberapa siswa yang belum berhasil menjawab soal yang di dapatkan. Namun disamping penerapan metode *games based learning Baamboozle* memiliki dampak baik pula bagi siswa selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran seperti siswa belajar sambil bermain sehingga hal tersebut dapat meningkatkan aktivitas siswa secara kognitif maupun fisik sehingga

dapat memahami materi dengan baik. Dapat juga melatih siswa untuk tampil di depan kelas serta melatih siswa dalam disiplin waktu dikarenakan adanya batasan waktu yang diberikan.

Sesuai dengan hasil tes pada pelaksanaan siklus I, siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP sebanyak 7 siswa, sedangkan 11 siswa lainnya masih belum mencapai KKTP. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 67 yang artinya belum mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$. Sedangkan pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP sebanyak 15 siswa dan 3 siswa lainnya masih belum mencapai KKTP dengan nilai rata-rata hasil belajar yaitu 86 artinya sudah mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$ dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I, secara keseluruhan telah mencapai jumlah skor 43 yaitu 79% dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus II berdasarkan hasil pengamatan diperoleh skor 50 yaitu 92% dengan kualifikasi baik (B). dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan dari proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Simpulan dari penelitian ini yaitu penerapan *games based learning Baamboozle* dalam proses evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa tentang ekosistem di kelas III UPT SPF SD Inpres Pa'Baeng-Baeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, (2011) *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: bumi Aksara
- Asmaka, R. A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Bojonegoro).
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Mariani, S. D., dkk (2022). *Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP*. Jurnal unesa. Vol, 2, 206-216.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 03(1), 171– 187.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar Siswa*. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Syukur Saud, dkk. (2021) "Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online yang Mengintegrasikan Quizizz dan Bamboozle", dalam Seminar Nasional Hasil Penelitian.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). *Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan.