

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN MEDIA GAME
BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V SDN 43
HULONTHALANGI**

Nur Masita Darman¹, Kudus², Rifda Mardian Arif³, Abdul Haris Panai⁴,
Gamar Abdullah⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

¹masitadarman25@gmail.com, ²kudustamburaka@ung.ac.id, ³rifda@ung.ac.id,

⁴harispanai@ung.ac.id, ⁵gamar@ung.ac.id

ABSTRACT

This class action research examined whether the application of the PBL model with the Baamboozle game could improve student learning outcomes in science subjects of grade V of SDN 43 Hulonthalangi. This study aimed to improve student learning outcomes on human digestive system material through the application of the PBL model with the baamboozle game. This study used 23 students in grade V as the subject. Based on the analysis, the PBL model assisted by the Baamboozle game escalated the student learning outcomes on the human digestive system material. In the first cycle, 14 students (60.9%) reached the minimum completeness standard (have not achieved the success indicator and required the 2nd cycle implementation) and increased to 19 students (82.6%) in the 2nd cycle. In conclusion, the PBL model assisted by the Baamboozle game can improve the learning outcomes of students in grade V of SDN 43 Hulonthalangi.

Keywords: *learning outcomes, PBL model, baamboozle game*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah dengan Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media game Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 43 Hulonthalangi. Dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 orang siswa. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Baamboozle* dikelas V SDN 43 Hulonthalangi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil penelitian siklus I ada sebanyak 14 orang siswa dengan persentase 60,87% yang mencapai KKM, dan dengan belum berhasilnya siklus I karena belum mencapai indikator keberhasilan maka akan dilanjutkan ke siklus II. Setelah dilanjutkan ke siklus II mengalami peningkatan yaitu sebanyak 19 orang siswa dengan persentase 82,61% yang mencapai KKM.

Hasil pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Baamboozle* maka hasil belajar siswa dikelas V SDN 43 Hulonthalangi meningkat.

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran PBL, media game *baamboozle*

A. Pendahuluan

Keberhasilan pembelajaran IPA sangat ditentukan oleh peran guru sebagai pelatih yang mengaktifkan semua indera dan keterampilan motorik siswa. Oleh karena itu pembelajaran IPA harus menyenangkan dan digemari oleh siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Pelajaran IPA yang terdiri dari konsep atau materi padat yang memerlukan pemahaman luas, membutuhkan inovasi guru dalam mengemasnya sehingga proses pembelajaran yang dihasilkan tidak membosankan (Kudus, 2023). Selanjutnya (Arif, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam (IPA) sebenarnya tidak terlepas dengan pengembangan karakter karena IPA tidak terlepas dari objektivitas, ketelitian, ketepatan, mencari kebenaran, dan pemecahan masalah. Dalam suatu pembelajaran peran utama guru adalah menciptakan situasi pembelajaran

yang efektif, sehingga pembelajaran dapat tercipta hubungan timbal balik guru dengan peserta didiknya. Selain itu guru juga harus menguasai materi pembelajaran yang akan diajarkan, guru juga harus mampu memilih model dan media pembelajaran yang efektif agar pembelajaran yang dilakukan guru dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat peserta didik dari proses belajar mengajar yang telah dilaluinya.

Tanggung jawab guru adalah memastikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dapat berhasil dan bahan ajar dapat diterima secara positif oleh siswa. Oleh karena itu, guru harus menguasai konten yang akan diajarkannya, memilih model dan media pendukung yang sesuai, serta tidak lupa bahwa guru harus memiliki keterampilan mengajar yang

baik bahkan kemampuan berinovasi. Guru menjadi faktor penentu atas keberhasilan suatu pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran yang berkualitas terjadi jika guru mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara tanggal 15 Januari 2023 oleh peneliti dengan Guru Wali Kelas 5 Ibu Aziza Momping., S.Pd di SDN 43 Hulonthalangi permasalahan yang muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas V, hal ini dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester genap pada mata pelajaran IPA. Dari jumlah 23 orang siswa, yang dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal berjumlah 10 atau 45,5%, sedangkan 13 atau 56,5% siswa nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal atau nilainya <75. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dikarenakan beberapa penyebab diantaranya: (1) ketika mengajar guru lebih banyak membagi siswa perkelompok kemudian diminta untuk mencatat dan mengerjakan soal dibuku

masing-masing sehingga membuat siswa cepat bosan karena proses belajar mengajar hanya monoton pada buku saja. (2) guru lebih menjelaskan dan lebih dominan menggunakan metode ceramah. Serta mengarahkan siswa untuk membaca, mencatat, dan mengerjakan tugas secara bersama-sama dengan teman sekelompoknya. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih dari 30 menit siswa didalam kelas siswa hanya lebih banyak bermain atau bercerita dengan teman sebangku atau teman kelompoknya. (3) Pada materi ini tidak adanya media pembelajaran yang menarik hanya terdapat alat peraga sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi. (4) Siswa cenderung lebih suka belajar menggunakan LCD dikarenakan bentuknya lebih besar, dan biasanya pembelajaran menggunakan LCD tampilannya lebih menarik.

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan diatas kurang efektif sehingga membuat hasil belajar siswa rendah sebab kurangnya variasi yang dilakukan oleh guru. Perlu adanya strategi baru atau strategi tambahan dalam pembelajaran yang dilakukan pada

materi tersebut. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai serta pemilihan media pembelajaran interaktif sehingga dapat memperjelas dan mempertajam pemahaman siswa serta membuat siswa lebih terlibat atau aktif didalam kelas.

Model pembelajaran PBL adalah salah satu model yang dapat diterapkan agar pembelajaran dikelas lebih aktif dan dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan (Darwati & Purana, 2021) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan karena mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan permasalahan, menghubungkan pengetahuan mengenai masalah-masalah, dan isu-isu dunia nyata. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok untuk dikombinasikan yaitu media Game Baamboozle. Baamboozle sendiri merupakan game edukasi berbasis web yang menyediakan game interaktif dan menarik. Game ini menggunakan kuis

sebagai permainannya. Kuis yang digunakan bisa membuat sendiri secara manual atau kuis yang sudah dibuat oleh anggota lain. Tentunya kuis yang akan dipakai dalam game adalah kuis yang telah dibuat oleh pendidik. Hal yang menarik dari Baamboozle ini merupakan kuis yang dijawab secara berkelompok. Sehingga adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Kuis yang telah selesai diinput di Baamboozle akan muncul dalam papan kuis permainan dimana setiap kuis ada nomor masing-masing. Setiap kelompok akan menyebutkan nomor kuis yang akan dijawab. Kelebihan dalam permainan ini, siswa akan berlomba untuk menjadi pemenang sehingga pembelajaran lebih interaktif (Mariani et al., 2022). Dengan kata lain *Baamboozle* adalah media digital secara berkelompok, dimana setiap kelompok memiliki hak untuk memilih kotak bernomor dan pada setiap kotak berisi pertanyaan, bonus tambahan point maupun zonk atau pengurangan point. Media ini juga memiliki kelebihan dimana siswa secara langsung yang berpartisipasi dalam permainannya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran PBL dengan Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi”**.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian menurut David Hopkins, (2021) terdiri dari empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/penilaian, (4) refleksi.

Karakteristik penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan kelas adalah siswa kelas V SDN 43 Hulonthalangi. Sebanyak 23 orang siswa kelas V yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 13 laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran PBL dengan media Baamboozler dalam meningkatkan Hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia dikelas V SDN 43 Hulonthalangi.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pada siklus ke II yakni perbaikan dari siklus I dengan

memperhatikan hasil pengamatan dan hasil belajar siswa dengan melihat indikator kinerja secara individu dan klasikal. Penelitian dikatakan berhasil jika pembelajaran dikelas tersebut mencapai ketuntasan belajar klasikal. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal ≥ 75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 43 Hulonthalangi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa keseluruhan 23 siswa yang terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Hasil penelitian diuraikan meliputi hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa, keterlaksanaan model PBL berbantuan media baamboozler dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan tindakan, pemantauan dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam hal ini tindakan kelas terlaksana dengan menggunakan

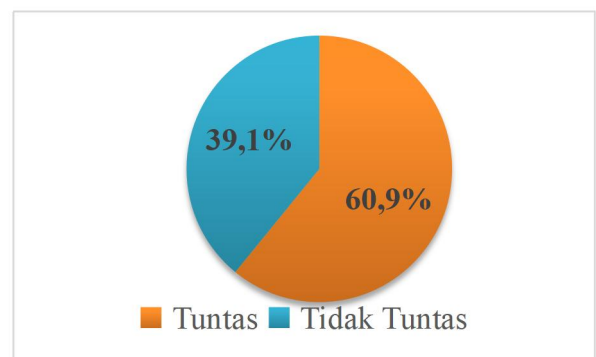
studi pendahuluan dan dilanjutkan dengan menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan dengan waktu yang sudah dikonfirmasi sebelumnya dengan guru kelas. Penelitian yang dilakukan tentang penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 43 Hulonthaangi dari siklus I hingga ke siklus II mengalami peningkatan. Hasil pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Baamboozle* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran PBL berbantuan Media Game *Baamboozle*

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Skor
Sangat Setuju	6	24
Setuju	7	21
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	13	45

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil pengamatan dari efektivitas/keterlaksanaan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Baamboozle* Pada kegiatan

pembelajaran yang dilakukan guru memperoleh Sangat Setuju (4) sebanyak 6 aspek dengan jumlah skor 24 dan memperoleh Setuju (3) sebanyak 7 aspek dengan jumlah skor 21, Sehingga memperoleh total nilai 49 dan memperoleh kriteria “Sangat Baik” dengan persentase 86,54%.



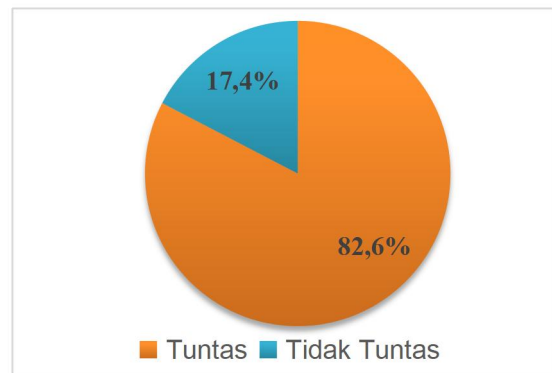
Grafik 1. Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

Grafik diatas menunjukkan pada siklus I dari 23 siswa yang mengikuti evaluasi, Jumlah siswa yang tuntas 14 orang dengan persentase 60,9% dan yang belum tuntas 9 orang dengan perentase 39,1%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang dirumuskan yakni 80% dan perlu dilanjutkan tindakan ke siklus II.

Tabel 2. Hasil pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran PBL berbantuan Media Game *Baamboozle* Siklus II

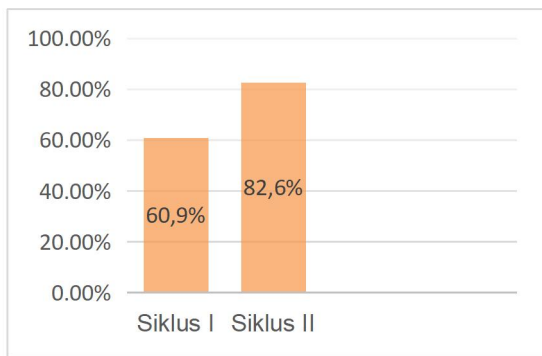
Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Skor
Sangat Setuju	12	48
Setuju	1	3
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	13	51

Berdasarkan Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil pengamatan dari efektivitas/keterlaksanaan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Baamboozle* pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru memperoleh “Sangat Setuju” (4) sebanyak 12 aspek dengan jumlah skor 48, “Setuju” (3) memperoleh 1 aspek dengan jumlah skor 3, “Tidak Setuju” memperoleh 0 aspek dan “Sangat Tidak Setuju” memperoleh 0 aspek. Total keseluruhan mendapatkan skor 45 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memperoleh persentase 98,08%. Hal tersebut membuktikan dengan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Baamboozle* dapat terlaksana dengan baik.



Grafik 2. Hasil Evaluasi Siswa Siklus II

Grafik diatas menampilkan hasil belajar siswa pada siklus II, pada diagram diatas dari 23 siswa yang mengikuti evaluasi siklus II, siswa yang mencapai indikator keberhasilan pada diagram diatas terdapat 19 orang siswa dengan hasil persentase 82,6%. Sedangkan siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan terdapat 4 orang siswa dengan persetase 17,4%. Dengan demikian bisa disimpulkan hasil belajar pada siklus II telah meningkat diatas kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan yakni siswa yang tuntas haruslah mencapai 80% dari jumlah keseluruhan siswa. Perbandingan antara kedua siklus dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia dikelas V di SDN 43 Hulonthalangi dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Bamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model dan media ini memiliki kelebihan 1). Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa. 2). Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran. 3). Membantu siswa mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata. 4). Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu PBL dapat mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya. 5).

Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru. 6). Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata. 7). Mengembangkan minat siswa secara terus menerus. 8). Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia. 9). *Bamboozle* merupakan media interaktif yang dapat membuat siswa berpartisipasi secara nyata pada saat pembelajaran (Hotimah, 2020).

D. Kesimpulan

Pada Hasil penelitian tindakan kelas pada Pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dikelas V SDN 43 Hulonthalangi, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media game *Bamboozler* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Dalam hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan

yaitur sebanyak 14 orang (60,9%). Kemudian pada siklus II, yaitur sebanyak 19 siswa (82,6%) telah mencapai kriteria ketuntasan belajar. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- David Hopkins, (2021). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kudus. (2023). Pemanfaatan Model Children Learning In Science (CLIS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(3), 251–259.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Arif, R. M. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sains. *Angewandte Chemie Internasional Edition*, 6(11), 951-952., 2(1), 5-24. <http://repo.iaintulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>