

IMPLEMENTASI *BAAMBOOZLE GAME* PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DI SDN MOJOPURNO 01 KABUPATEN MADIUN

Juita Cahyani Putri

Universitas PGRI Madiun

juitacahyani27@gmail.com

Farida Huriawati

Universitas PGRI Madiun

farida@unipma.ac.id

Supadmiati

SDN Mojopurno 01 Madiun

supadmiati.1968@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti implementasi Baamboozle Game pada materi keanekaragaman hayati di kelas V SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun. Keanekaragaman hayati sering dianggap sulit oleh siswa karena melibatkan banyak konsep dan pengetahuan yang kompleks. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan total 9 peserta didik sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle Game secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pra siklus, 44,4% siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai 70,89%. Pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 66,7% dengan rata-rata nilai 76,89%. Selanjutnya, pada siklus II, ketuntasan mencapai 88,9% dengan rata-rata nilai 83,33%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Baamboozle Game efektif dalam membuat pembelajaran keanekaragaman hayati lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Kesimpulannya, implementasi Baamboozle Game dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam memahami konsep keanekaragaman hayati.

Kata kunci: Baamboozle, Keanekaragaman Hayati, Pendidikan, Game, Kuis

Abstract

This study aims to investigate the implementation of the Baamboozle Game in biodiversity lessons for fifth-grade students at SDN Mojopurno 01, Madiun Regency. Biodiversity is often considered challenging by students as it involves numerous complex concepts and knowledge. This research employs Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of two sessions, with a total of 10 students as the subjects of the study. Data were collected through observations and tests, then analyzed descriptively. The results indicate that the use of the Baamboozle Game significantly enhances students' learning outcomes. In the pre-cycle, 44.4% of students achieved the minimum competency criteria (KKM) with an average score of 70.89%. In cycle I, the mastery increased to 66.7% with an average score of 76.89%. In cycle II, the mastery reached 88.9% with an average score of 83.33%. This improvement demonstrates that the Baamboozle Game effectively makes biodiversity lessons more engaging and aids students in better understanding the material. In conclusion, the implementation of the Baamboozle Game can improve the quality of learning, motivation, and students' learning outcomes in understanding biodiversity concepts.

Keywords: Baamboozle, Biodiversity, Education, Game, Quiz

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan individu dan masyarakat.¹ Proses ini memungkinkan manusia untuk mengakumulasi pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap serta nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. Dalam konteks sejarah, pembelajaran telah berevolusi seiring dengan perkembangan peradaban manusia, dari metode tradisional hingga era digital seperti sekarang. Memasuki abad ke-21, dunia menyaksikan perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Era digital ini membawa perubahan radikal dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Internet, komputer, smartphone, dan teknologi digital lainnya telah mengubah cara kita mengakses dan berbagi informasi. Pembelajaran berbasis teknologi menawarkan berbagai keuntungan, termasuk personalisasi pembelajaran, akses ke sumber daya global, dan metode pembelajaran interaktif yang lebih menarik.² Misalnya, teknologi seperti realitas virtual dan *augmented reality* memungkinkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan praktis, yang tidak mungkin dicapai dengan metode tradisional.

Melihat perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang terus berubah, masa depan pembelajaran kemungkinan akan semakin beragam dan adaptif. Teknologi akan terus memainkan peran penting dalam menyediakan akses dan kualitas pendidikan yang lebih baik. Pembelajaran akan semakin mengarah pada integrasi antara teknologi dan metode tradisional, dengan penekanan pada keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Di masa depan, pembelajaran diperkirakan akan semakin berfokus pada pengalaman belajar yang lebih personal, fleksibel, dan berbasis data. Kemajuan dalam kecerdasan buatan, analitik data, dan teknologi imersif akan memungkinkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan individu dan pasar kerja.

Pembelajaran adalah proses yang memerlukan keterlibatan aktif dari peserta didik untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang materi yang dipelajari. Metode pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting dalam memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memahami dan dapat menerapkannya.³ Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah bagaimana membuat materi pembelajaran yang kompleks menjadi lebih menarik

¹ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *ISLAMIKA* 3, no. 1 (January 31, 2021), <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.

² Somawati and Siti Julaeha, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Non Teknologi," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019.

³ Rahmad Fauzi Lubis, "Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa Dalam Proses Pembelajaran," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 16, no. 1 (June 24, 2019).

dan mudah dipahami oleh siswa.⁴ Termasuk pada salah satu materi pada mata pelajaran IPAS yaitu keanekaragaman hayati perlu media atau metode pembelajaran yang menarik. Keanekaragaman hayati atau biodiversitas mencakup keanekaragaman genetik, spesies, dan ekosistem.⁵ Pengetahuan tentang keanekaragaman hayati penting tidak hanya dalam konteks akademis tetapi juga memiliki implikasi yang signifikan terhadap keberlanjutan lingkungan dan kesejahteraan manusia. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat berbagai konsep dan istilah yang terkait dengan keanekaragaman hayati.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dengan materi keanekaragaman hayati. Septian menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan tingkat keanekaragaman yang sesuai baik tingkat keanekaragaman gen, jenis (spesies) maupun ekosistem dari contoh yang diberikan.⁶ Untuk mengatasi tantangan ini, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan. Inovasi dalam metode pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Metode pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah penggunaan permainan edukatif. *Game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, menemukan solusi, berpikir cepat dan berkompetisi.⁷ Permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Salah satu permainan edukatif yang dapat diterapkan adalah *Bamboozle Game*.⁸

Bamboozle Game adalah sebuah platform permainan interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan edukatif yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. *Game Baamboozle* ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu kuis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan

⁴ Syamsuar and Reflianto, "Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0," *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (May 24, 2019), <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>.

⁵ Yuliani E.L. and Heri V., *Keanekaragaman Hayati - Pengenalan Materi untuk Pengembangan Kurikulum Merdeka dan Muatan Lokal Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Kapuas Hulu* (Center for International Forestry Research (CIFOR), 2023), <https://doi.org/10.17528/cifor/008808>.

⁶ Irwin Septian, "Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pmipa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak," 2023.

⁷ Dini Ardiningsih, "Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, No. 1 (April 30, 2019), <https://doi.org/10.21831/Jitp.V6i1.17725>.

⁸ Maulana Murti, Mudeing Jais, and Firdaus Rahim, "Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba," *Jurnal Kependidikan Media* 12, no. 3 (November 9, 2023), <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13026>.

memotivasi siswa agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran.⁹ Dalam konteks pembelajaran keanekaragaman hayati, *Bamboozle Game* dapat digunakan untuk menyajikan soal-soal terkait keanekaragaman makhluk hidup, ekosistem, dan konsep-konsep penting lainnya dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Dalam implementasinya, guru dapat merancang soal-soal terkait keanekaragaman hayati dalam *Bamboozle Game*, seperti pertanyaan tentang jenis-jenis makhluk hidup, peran ekosistem, dan interaksi antar spesies. Siswa kemudian dapat bermain secara individu atau berkelompok, bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi dengan menjawab soal-soal tersebut.

Dengan demikian, penggunaan *Bamboozle Game* dalam pembelajaran keanekaragaman hayati dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menjadikan materi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami serta mengingat konsep-konsep penting dalam keanekaragaman hayati. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meneliti “Implementasi *Bamboozle Game* Pada Materi Keanekaragaman Hayati di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian ini yaitu di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun kelas V yang berjumlah 9 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di semester genap pada bulan Mei sampai Juni tahun pelajaran 2023/2024. Objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari berbagai sumber¹⁰. Ini mencakup berbagai cara yang diterapkan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk penelitian atau analisis. Teknik pengumpulan data juga dapat berarti alat atau instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan informasi. Ini bisa berupa kuesioner, formulir observasi, perangkat lunak survei, atau alat lain yang membantu dalam pengumpulan data. Teknik pengumpulan data mengacu pada prosedur atau langkah-langkah sistematis yang diikuti untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan.¹¹ Ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan teknik analisis data yang digunakan dalam proses pengumpulan. Dalam konteks penelitian, teknik pengumpulan data dapat berarti strategi yang dipilih untuk mendapatkan data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Ini meliputi pemilihan metode yang paling sesuai untuk menjawab

⁹ Gus Muliadi Gultom And Anny Wahyuni, “Implementasi Media Game *Bamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi,” 2023.

¹⁰ Ardinarsih, “Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik.”

¹¹ Julhadi et al., “Metodologi Penelitian Pendidikan,” (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).

pertanyaan penelitian dan mencapai hasil yang diinginkan. Teknik pengumpulan data juga bisa berarti pendekatan umum yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data.

Menurut Ramadhan & Nadhira, Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.¹² Sedangkan menurut Parende & Pane PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan¹³. Dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti didalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Prosedur dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Siklus I

Pada tahap perencanaan mencakup beberapa kegiatan antara lain menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP, membuat lembar observasi dan membuat media *power point* untuk menyampaikan materi.

Tahap tindakan dilaksanakan setelah diperoleh gambaran kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar. Tindakan dilaksanakan dengan memanfaatkan media *power point* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan harapan mempermudah peserta didik memahami materi keanekaragaman hayati.

Tahap observasi dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya guna mencatat aktivitas guru dan peserta didik. Sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Evaluasi dilakukan pada akhir setiap pertemuan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran serta efektivitas media yang digunakan. Observasi juga dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati interaksi peserta didik, respon terhadap media pembelajaran, dan pemahaman materi. Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi tersebut, dilakukan refleksi guna mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. Refleksi juga merupakan menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

¹² Ali Ramadhan and Ahmad Nadhira, "Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan," *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (July 25, 2022), <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>.

¹³ Uri' Sinta Parende and Widi Syahtia Pane, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBI) Tema 8 pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara" *SISTEMA: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020).

Siklus II

Sesuai hasil refleksi pada siklus I maka, perencanaan siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut, mengidentifikasi masalah pada siklus I dan penetapan alternatif pemecahan masalah dengan pokok bahasan keanekaragaman hayati, membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menyusun lembar tes evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan dengan memperbaiki tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disempurnakan dengan media yang diharapkan lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

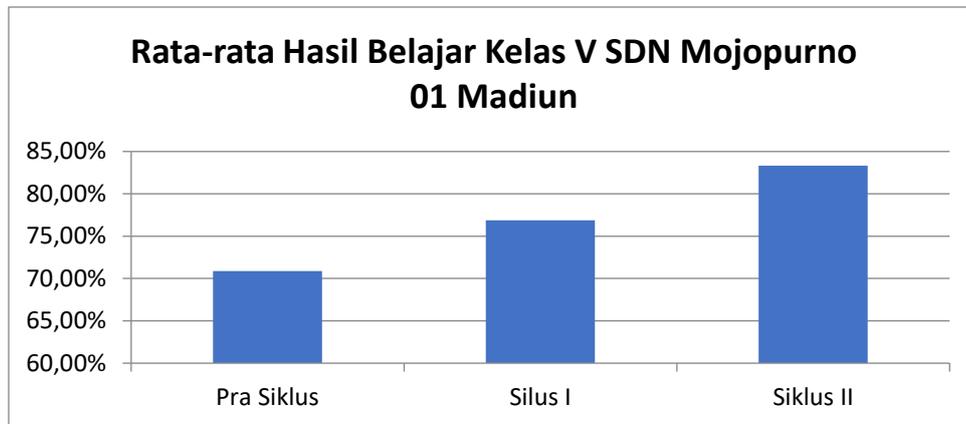
Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana tiap siklusnya dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, namun sebelum dilaksanakan siklus 1, peneliti melakukan kegiatan pra siklus terlebih dahulu guna untuk mengetahui sejauh mana kondisi awal peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01 Madiun. Maka telah diperoleh data yang menunjang penelitian mengenai motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati mengalami peningkatan di tiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar ini diketahui dengan hasil test di tiap siklusnya.

Pada prasiklus sebanyak 4 peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 70,89%. Pada siklus 1 meningkat menjadi 6 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata sebesar 76,89%. Selanjutnya pada siklus 2 meningkat kembali sebanyak 8 peserta didik sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 83,33%. Dengan demikian, terjadi peningkatan yang signifikan dalam jumlah peserta didik yang mencapai KKM dari prasiklus hingga siklus 2. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Hal ini juga mencerminkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 telah berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Rata-rata ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Mojopurno 01 Madiun disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN Mojopurno 01 Madiun

No	Siklus	Rata - Rata
1.	Pra siklus	70,89%
2.	Siklus 1	76,89%
3.	Siklus 2	83,33%

Berdasarkan tabel diatas data hasil nilai prasiklus dapat ditampilkan dalam grafik dan tabel histogram sebagai berikut:



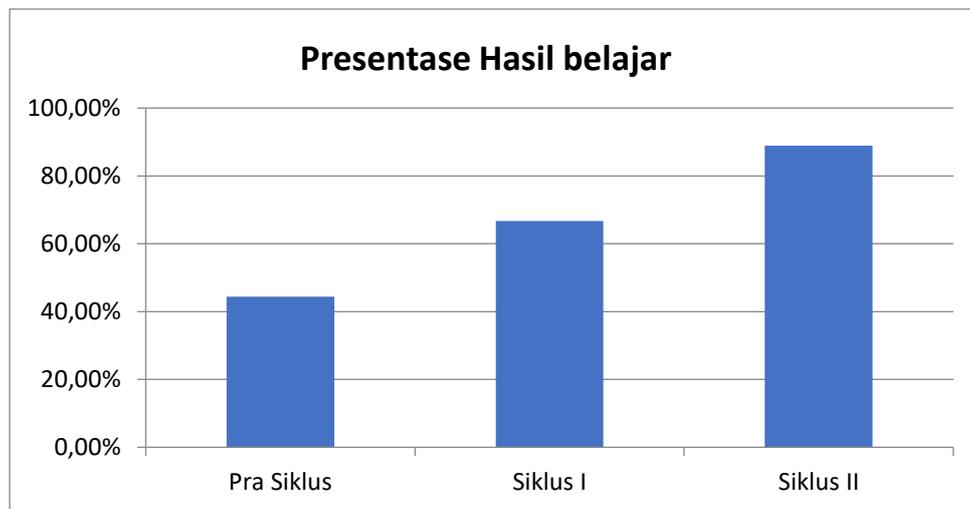
Grafik 1. Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN Mojopurno 01 Madiun

Ketuntasan hasil belajar peserta didik pra siklus sebesar 44,4% dengan katagori rendah. Kemudian pada siklus 1 66,7% dengan katagori sedang. Pada siklus 2 88,9% dengan katagori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan. Kenaikan tersebut dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang mendapatkan ketuntasan hasil belajar. Kenaikan ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan dalam proses pembelajaran, baik dari perbaikan metode, penggunaan media yang lebih sesuai, maupun strategi pembelajaran yang lebih efektif, memberikan dampak positif terhadap pencapaian peserta didik. Peningkatan ketuntasan hasil belajar dari kategori rendah hingga sangat tinggi pada siklus 2 mengindikasikan bahwa peserta didik semakin memahami materi yang diajarkan dan mampu mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Untuk mempertahankan dan meningkatkan capaian ini, perlu dilakukan evaluasi yang mendalam terhadap faktor-faktor yang mendukung keberhasilan tersebut, serta menerapkan strategi-strategi yang telah terbukti efektif pada siklus-siklus sebelumnya. Upaya ini diharapkan tidak hanya mempertahankan, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar di masa mendatang. Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari pra siklus sampai tindakan siklus II seperti pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 1. Presentase Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN Mojopurno 01 Madiun

No	Siklus	Rata - Rata
1.	Pra siklus	44,4%
2.	Siklus 1	66,7%
3.	Siklus 2	88,9%

Berdasarkan tabel diatas data hasil nilai prasiklus dapat ditampilkan dalam grafik dan tabel histogram sebagai berikut:



Grafik 1. Presentase Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN Mojopurno 01 Madiun

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama pra siklus, siklus I dan siklus II diperoleh hasil belajar peserta didik melalui tes. Menurut Wicaksono & Iswan, Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh seseorang setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran, yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku, pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan yang positif pada diri siswa dan dapat menjadikannya lebih baik dari sebelumnya.¹⁴ Agusti & Aslam, mengemukakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik.¹⁵ Sedangkan menurut Yulianto, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹⁶ Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses belajar mengajar yang menentukan sejauh mana seorang peserta didik mampu menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan menentukan keberhasilan yang nantinya akan dicapai seorang siswa. Peningkatan hasil belajar peserta didik

¹⁴ Dirgantara Wicaksono, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten," *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 3 no. 2 (2019).

¹⁵ Nurul Maulia Agusti and Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 16, 2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.

¹⁶ Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI Sdn 42 Kota Bima" *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar: PENDIKDAS* 01, no. 02 (2021).

dapat dilihat dari ketuntasan dalam mengerjakan tes atau soal evaluasi dengan nilai di atas KKM >75.

Hasil belajar pada setiap siklus mengalami peningkatan, sesuai dengan hasil data di atas disebutkan bahwa pada prasiklus sebanyak 4 peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 70,89%. Pada siklus 1 meningkat menjadi 6 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata sebesar 76,89%. Peningkatan ini memberikan hasil yang sangat signifikan dari setiap siklus yang dilakukan. Berdasarkan refleksi pada siklus I dapat diambil kesimpulan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan jumlah ketuntasan sudah cukup baik meskipun masih belum dapat dikatakan memuaskan. Hal ini dikarenakan pada siklus I peserta didik merasa bosan yang diakibatkan media pembelajarannya hanya memakai *power point* sederhana. Peserta didik merasa bosan karena *power point* yang ditampilkan untuk pembelajaran masih kurang menarik. Namun dibalik hal tersebut, peserta didik sedikit antusias untuk mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan. Walaupun peserta didik merasa bosan, tetapi mereka masih berusaha untuk memahami dan mendengarkan materi yang disampaikan walaupun banyak dari mereka yang lebih asik mengobrol sendiri.

Selanjutnya pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan mengganti media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yaitu dengan menggunakan *Baamboozle Game*. Perubahan ini ternyata memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung, hal ini terlihat dari peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM serta rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya. Hasil belajar peserta didik kembali meningkat kembali sebanyak 8 peserta didik sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 83,33%. Pada siklus II ini hanya terdapat 1 peserta didik yang belum tuntas KKM. Pada siklus II ini, peserta didik sangatlah antusias. Meskipun masih ada satu peserta didik yang belum mencapai KKM, secara keseluruhan hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih memuaskan. Penggunaan *Baamboozle Game* sebagai media pembelajaran tidak hanya mampu mengatasi kebosanan peserta didik, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang fokus, kini lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Pada siklus II, peserta didik sangat merasa mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bahri disimpulkan bahwa hasil dari studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game kuis Quizizz telah berdampak positif bagi motivasi dan prestasi belajar.¹⁷ Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Gultom & Wahyuni, yang

¹⁷ Saiful Bahri et al., "Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19," 2021.

menyimpulkan bahwa Rata-rata jumlah hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 71,5%, sedangkan rata-rata jumlah hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 87,5%. Ini merupakan peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus berikutnya. Kesimpulannya siswa kelas F4 SMAN 10 Kota Jambi dapat termotivasi untuk lebih mendalami mata pelajaran menggunakan permainan *baamboozle* di siklus II.¹⁸ Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game kuis tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Peningkatan rata-rata nilai dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada siklus II menunjukkan efektivitas metode ini.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa aplikasi game kuis dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Selain itu, penggunaan media yang inovatif seperti *Bamboozle* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan fokus pada materi yang diajarkan. Untuk ke depan, penggunaan media interaktif semacam ini perlu terus dikembangkan dan diadaptasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, guna mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, untuk mendorong hasil belajar yang lebih baik di berbagai konteks pendidikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengeksplorasi implementasi *Baamboozle* Game sebagai metode pembelajaran interaktif pada materi keanekaragaman hayati di kelas V SDN Mojopurno 01, Kabupaten Madiun. Keanekaragaman hayati sering dianggap sebagai materi yang sulit oleh siswa karena melibatkan konsep-konsep yang kompleks dan memerlukan pemahaman mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk membuat materi ini lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 9 siswa. Sebelum memulai siklus pertama, dilakukan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, hanya 44,4% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 70,89%. Namun, setelah penerapan *Baamboozle Game*, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus I, 66,7% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata 76,89%, dan pada siklus II, 88,9% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata 83,33%.

¹⁸ Gultom and Wahyuni, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi."

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *Baamboozle* Game efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati. Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya terlihat pada aspek nilai, tetapi juga pada peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih antusias dan termotivasi karena pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik melalui permainan yang interaktif, yang berbeda dari metode tradisional seperti presentasi *power point* yang dianggap membosankan.

Siklus kedua menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mencapai KKM, dengan hanya satu siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan keseluruhan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa game edukatif seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan *Baamboozle* Game sebagai media pembelajaran dapat dianggap sebagai salah satu inovasi dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi yang kompleks seperti keanekaragaman hayati. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan lebih banyak media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang dianggap sulit oleh siswa.

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya adalah untuk memperluas subjek penelitian dan menguji efektivitas *Baamboozle* Game pada berbagai materi dan tingkat kelas yang berbeda, guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak media pembelajaran ini. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan *Baamboozle* Game terhadap prestasi akademik dan keterampilan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa *Baamboozle* Game adalah alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks seperti keanekaragaman hayati. Implementasi permainan ini dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran di kelas, terutama untuk materi yang dianggap sulit oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Nurul Maulia, and Aslam Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 16, 2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *ISLAMIKA* 3, no. 1 (January 31, 2021). <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.

Juita Cahyani Putri, Farida Huriawati, Supadmiati: Implementasi *Baamboozle* Game pada Materi Keanekaragaman Hayati di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun

- Ardiningsih, Dini. "Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (April 30, 2019). <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>.
- Bahri, Saiful, Abdul Mutaleb, Taufik Gunawan, and Zamzami Zainuddin. "Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19," 2021.
- E.L., Yuliani, and Heri V. *Keanekaragaman Hayati - Pengenalan Materi untuk Pengembangan Kurikulum Merdeka dan Muatan Lokal Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Kapuas Hulu*. Center for International Forestry Research (CIFOR), 2023. <https://doi.org/10.17528/cifor/008808>.
- Gultom, Gus Muliadi, and Anny Wahyuni. "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi," n.d.
- Julhadi, Desi Susilawati, Dr Silvia Rosa, M Hum, Prasanti Adriani, et al. "Metodologi Penelitian Pendidikan,". Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Lubis, Rahmad Fauzi. "Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa Dalam Proses Pembelajaran." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 16, no. 1 (June 24, 2019).
- Murti, Maulana, Mudeing Jais, and Firdaus Rahim. "Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba." *Jurnal Kependidikan Media* 12, no. 3 (November 9, 2023). <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13026>.
- Parende, Uri' Sinta, and Widi Syahtia Pane. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBI) Tema 8 pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara" *SISTEMA: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020).
- Ramadhan, Ali, and Ahmad Nadhira. "Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan." *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (July 25, 2022). <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>.
- Septian, Irwin. "Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pmipa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak," n.d.
- Somawati, and Siti Julaeha. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Non Teknologi." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019.
- Syamsuar, and Reflianto. "Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0." *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (May 24, 2019). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>.
- Wicaksono, Dirgantara. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten," *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 3 no. 2 (2019).
- Yulianto, Agus. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima" *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar: PENDIKDAS* 01, no. 02 (2021).