

Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Sofyan Iskandar¹, Primanita Sholihah Rosmana², Adela Agnia³, Gaida Farhatunnisa⁴,
Pingkan Fireli⁵, Rayi Safitri⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : sofyaniskandar@upi.edu¹, primanitarosmana@upi.edu², adelaagnia@upi.edu³,
gaidafarhatunnisa02@upi.edu⁴, pingkanfireli@upi.edu⁵, rayisafitri17@upi.edu⁶

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sebagai media bahan evaluasi untuk meningkatkan antusias belajar siswa Sekolah Dasar Kelas V yaitu pada aplikasi *Baamboozle*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan peneliti melakukan penganalisisan dan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* di sekolah dasar. Dalam penggunaan media pembelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat tentunya guru diharuskan untuk lebih kreatif dan inovatif di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran terutama untuk evaluasi pembelajaran yang menarik serta dapat juga mengatasi kebosanan siswa yaitu dengan menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis permainan. Contohnya seperti penggunaan media pembelajaran aplikasi *Baamboozle*. Adapun peningkatan hasil belajar dari keseluruhan siswa memperoleh nilai rata-rata 92,8 sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi *Baamboozle*, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Baamboozle* memperoleh nilai rata-rata 93,2, sehingga membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan evaluasi pembelajaran lebih mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan, pemahaman serta dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Media Pembelajaran, Evaluasi, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to develop digital-based learning media as an evaluation medium to increase the enthusiasm for learning for grade V elementary school students, namely in the *Baamboozle* application. The method used in this study is descriptive qualitative. Qualitative descriptive research is a researcher who analyzes and describes the use of *Baamboozle* learning media in elementary schools. In the use of learning media so that the quality of learning improves, of course, teachers are required to be more creative and innovative in the classroom. One of the learning media, especially for the evaluation of learning that is interesting and can also overcome the boredom of students, is to use game-based learning evaluations. For example, the use of learning media for the *Baamboozle* application. The improvement in overall student learning outcomes obtained an average score of 92.8 before the use of the *Baamboozle* application learning media, while after the use of learning media the *Baamboozle* application obtained an

average score of 93.2, thus proving that student learning outcomes have improved. The use of learning media in learning evaluation activities makes it easier for students to answer questions, understand and can motivate students to continue learning.

Keywords: *Bamboozle, Learning Media, Evaluation, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bentuk usaha untuk meningkatkan kualitas pada diri manusia. Sehingga kualitas diri manusia sangat bergantung pada pendidikan. Pendidikan juga merupakan penentu kemajuan bangsa, sehingga pendidikan menjadi bidang paling penting dalam kehidupan manusia. Umumnya cara yang dapat dilakukan untuk menjadikan peserta didik yang berkualitas adalah dengan mengembangkan kemampuan berpikir. Berpikir merupakan kegiatan mental yang berguna untuk mendapatkan sebuah arti sehingga arti atau makna tersebut dapat membentuk suatu kesimpulan (Sardiman, 1996: 45). Sedangkan menurut Purwanto (2007:43) berpikir merupakan suatu aktivitas manusia yang melibatkan sebuah penemuan sehingga mendapatkan tujuan.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menjadikan manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mempunyai ilmu, kreatif, berkarakter mandiri serta menjadi masyarakat yang demokratis dan dapat bertanggung jawab. Tujuan utama pendidikan tersebut guna mewujudkan sekelompok masyarakat menjadi orang-orang yang mempunyai kepribadian baik, berkemanusiaan, dan masyarakat yang bisa mendidik pribadinya, mengurangi kesulitan dalam perkembangan hidup, serta berupaya memenuhi kebutuhan hidup maupun mengatasi masalahnya (Nazili Shaleh Ahmad, 2011:3).

Kimble (1961: 31) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu bentuk perubahan mutlak yang berpengaruh kepada tingkah laku manusia akibat dari kegiatan yang dilakukan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Belajar merupakan semacam upaya diri memperoleh ilmu, melatih diri, melakukan perubahan pada tingkah laku yang diakibatkan oleh pengetahuan dan pengalaman. Secara umum, belajar merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang bertujuan untuk di didik dan mendapatkan ilmu serta pengetahuan yang terjadi dari sebuah pengalaman.

Sekolah Dasar merupakan satu kesatuan yang pelaksanaan program belajarnya adalah enam tahun (Fuad Ihsan, 2008:26). Menurut Eka Ihsanudin (2010) tujuan pendidikan sekolah dasar yaitu untuk memberikan 1) bekal dalam potensi membaca, 2) pengetahuan serta keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai pada perkembangannya, 3) menyiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan jenjang yang lebih tinggi.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional yang menggunakan kertas dan pensil membuat peserta didik mudah merasa bosan, kurang berantusias dalam mengerjakan evaluasinya, dan tidak membuat mereka termotivasi. Hal ini dapat mempengaruhi dalam rendahnya hasil belajar peserta didik.

Menurut Wirawan (2011) evaluasi merupakan sebuah data untuk melakukan pengumpulan, penganalisisan, dan penyajian informasi tentang suatu objek yang berguna untuk mengevaluasi dengan membandingkan indikator evaluasi dan menggunakan hasilnya untuk mengambil keputusan tentang objek evaluasi. Menurut M. Daryanti (1999) menyatakan bahwa evaluasi merupakan pengumpulan fakta secara tersusun untuk menetapkan fakta yang terjadi pada perubahan dalam diri peserta didik dan menetapkan tingkat perubahan dalam peserta didik.

Media pembelajaran merupakan kebutuhan guru untuk memudahkan siswa memahami suatu konsep belajar. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu suatu proses pembelajaran dan memperjelas makna dari informasi yang harus tersampaikan sehingga tujuan terlaksana (Surayya, 2012). Pada umumnya media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dengan siswa dapat lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru berkewajiban untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa agar proses pembelajaran menarik dan menyenangkan (Hamid, Sentrvo, dan Hasan 2020). Di zaman sekarang ini penggunaan media digital sangat dibutuhkan karena hampir di setiap bidang kehidupan sudah menggunakan teknologi yang canggih dan penggunaan teknologi pada pendidikan menjadi terobosan yang baik untuk tercapainya tujuan belajar. Salah satu utama media pembelajaran untuk evaluasi pembelajaran yang menarik serta dapat juga mengatasi kebosanan siswa yaitu dengan menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis permainan. Contohnya seperti penggunaan media pembelajaran aplikasi *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan *edugames* yang menyerupai dengan lomba cerdas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Peneliti menganalisis media pembelajaran *Baamboozle* kepada siswa kelas V SD Negeri 01 Sindangkasih Purwakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 November dan 01 Desember 2022 yang beralamat di Jl. Kapten Halim No.130, Sindangkasih, Kec. Purwakarta, Kab. Purwakarta Prov. Jawa Barat.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 01 Sindangkasih Kota Purwakarta. Sumber data dalam penelitian ini adalah orang sebagai narasumber dan dokumen sebagai data pendukung. Dalam penelitian ini, narasumber yang dipilih oleh peneliti adalah para peserta didik kelas V. Jenis data pada penelitian ini yakni data primer, yaitu data yang dihasilkan langsung oleh peneliti melalui observasi tentang penggunaan media pembelajaran aplikasi *Baamboozle* di Sd Negeri 01 Sindangkasih. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui observasi dan studi dokumentasi. Yang menjadi instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Deskripsi hasil temuan penelitian yang telah peneliti dapatkan setelah melakukan observasi selama dua pertemuan mengenai penggunaan aplikasi *Baamboozle* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran IPA tentang memelihara organ pernapasan manusia kelas V di SD Negeri 01 Sindangkasih kota Purwakarta adalah sebagai berikut.

Hasil Penggunaan Produk

Hasil dari penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* yang terdiri dari empat petunjuk yaitu tampilan awal, tampilan soal atau kuis, tampilan *zoom in* soal, dan terakhir tampilan kunci jawaban kuis. Pada tampilan awal terlihat bagian cover aplikasi *baamboozle* dengan adanya identitas atau profil yang terdiri dari foto dan nama lengkap. Pada tampilan soal atau kuis memperlihatkan folder permainan yang sesuai dengan materi yang ditentukan dari awal yaitu memelihara organ pernapasan pada manusia yang sudah siap untuk dimainkan oleh para siswa sekolah dasar dalam sebuah proses pembelajaran yang dipakai

untuk alat evaluasi. Lalu pada tampilan *zoom in* soal memperlihatkan awalan kuis *baamboozle* yang berisi 10 soal essay yang telah dibuat dan ditentukan sebelumnya dan terdapat juga 3 kartu bonus yang berbentuk tambahan poin ataupun fitur '*zonk*' yang akan mengurangi '*poin*' yang telah dikumpulkan sebelumnya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan tepat. Pada tampilan *zoom in* ini juga memperlihatkan bagian tulisan 2 team yang telah ditentukan sebelumnya dengan pendapatan poin dari masing-masing kelompok. Aplikasi *Baamboozle* ini digunakan sebagai alat evaluasi untuk melatih siswa sekolah dasar.

Aplikasi *Baamboozle* ini digunakan secara langsung dengan menggunakan laptop yang disambungkan dengan *LCD Proyektor* yang dapat dilihat oleh semua kelompok atau semua siswa dalam satu kelas. Terakhir pada tampilan kunci jawaban soal atau kuis *Baamboozle* yang berisikan sebuah jawaban dari setiap soal pertanyaannya. Pada tampilan ini juga memperlihatkan ketika siswa telah mencoba menjawab soal pertanyaan yang sudah siap, maka dari itu diuji kebenaran jawaban dari setiap siswa dengan kunci jawabannya yang sudah tersedia. Pada tampilan tersebut telah tersedia dua tombol yaitu tombol benar yang ditampilkan dengan warna hijau bertuliskan '*okay*' ikon centang dan tombol salah yang ditampilkan dengan warna merah yang bertuliskan '*oops!*'.

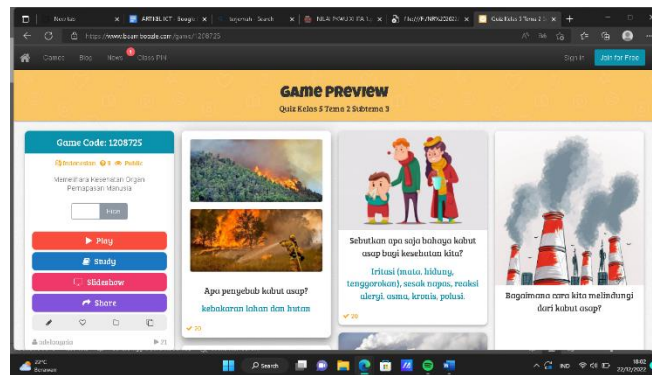
Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Baamboozle* sebagai alat evaluasi dengan materi memelihara organ pernapasan pada manusia dapat menambah semangat belajar siswa dan dapat juga mengembangkan hasil dari belajar siswa pada pembelajaran IPA materi kabut asap dengan menggunakan berbagai ikon gambar yang menarik. Peningkatan nilai belajar siswa dapat dilihat berdasarkan dengan penilaian data *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan di kelas. Kegiatan *pretest* tersebut dilaksanakan sebelum dimulainya proses pembelajaran yang menggunakan media kertas yang menarik terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa pada materi memelihara organ pernapasan pada manusia.

Dari hasil *posttest* keseluruhan siswa memperoleh nilai rata-rata 93,2 yang mana lebih besar dibanding dengan *pretest* sebelumnya yaitu nilai rata-rata 92,8. Meskipun nilai rata-rata keseluruhan siswa sudah terbilang tinggi sebelum menggunakan *Baamboozle*. Namun, sudah berarti bahwa penggunaan aplikasi *Baamboozle* sebagai alat evaluasi terdapat peningkatan untuk hasil evaluasi siswa itu sendiri yang dapat dilihat dari hasil *posttest*. Tidak hanya itu, aplikasi *Baamboozle* ini dapat memberikan rasa ingin tahu dan pengalaman baru bagi siswa khususnya dalam belajar memelihara organ pernapasan pada manusia. Meningkatnya antusias dan semangat siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *digital* yaitu *Baamboozle* sangat efektif untuk mengembangkan hasil nilai belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya dalam materi memelihara organ pernapasan pada manusia di sekolah dasar.



Gambar 1 Latihan Soal Pretest dan Posttest



Gambar 2 Tampilan Baamboozle

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *digital* yaitu *Baamboozle* sesuai untuk digunakan di kelas V Sekolah Dasar sebagai alat evaluasi Pembelajaran. Aplikasi *Baamboozle* ini dapat meningkatkan antusias belajar siswa di Sekolah Dasar dan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *posttest* keseluruhan siswa memperoleh nilai rata-rata 93,2 yang mana lebih besar dibanding dengan *pretest* sebelumnya yaitu nilai rata-rata 92,8. Meskipun nilai rata-rata keseluruhan siswa sudah terbilang tinggi sebelum menggunakan *Baamboozle*. Namun, sudah berarti bahwa alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Baamboozle* dapat meningkatkan yang dapat dilihat dari hasil *posttest*. Tidak hanya itu, aplikasi *Baamboozle* ini dapat memberikan rasa ingin tahu dan pengalaman baru bagi siswa khususnya dalam belajar memelihara organ pernapasan pada manusia. Hasil dari penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada sekolah dasar dapat dinyatakan valid dan efektif yang bisa meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital yang Interaktif dan Kekinian. *In Seminar Nasional SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 1, No. 1, pp. 242-246).
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *In The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). Evaluasi Pembelajaran.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman.
- Fitriani, U. D., Rahayuningtyas, W., & Gusanti, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis Game Based Learning Baamboozle di MTSN 1 Kota Malang. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, 10(4).
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban Negara dalam Penyediaan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Lex Privatum*, 8(2).
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, D. S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. vol, 2, 206-2016.
- Megawanti, P. (2015). Meretas Permasalahan Pendidikan di Indonesia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Wati, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widiastuti, W., & Kania, W. Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 3(1), 259-264.
- Winaningsih, E. T. (2022). Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan).