



Implementasi Metode Diskusi Kelompok Dengan *Game Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDK Bali Loura

Elisabet Rambu Bitu Meja¹, Yulita Adelfin Lede², Yohanes Engge³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Weetebula

²Pendidikan IPA, Universitas Katolik Weetebula

³Pendidikan Fisika, Universitas Katolik Weetebula

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode diskusi kelompok dengan evaluasi menggunakan game Baamboozle di kelas V A SDK Bali Loura. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini berhasil meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 67,57 pada siklus I menjadi 75,3 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 45% menjadi 90%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode diskusi kelompok menggunakan game Baamboozle efektif dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan keaktifan siswa, serta menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Refleksi dan perbaikan yang dilakukan setelah siklus I sangat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kata kunci: Game Baamboozle, hasil belajar, pembelajaran efektif.

Abstract: *This study aims to improve students' learning outcomes through the implementation of group discussion methods with evaluation using the Baamboozle game in class V A SDK Bali Loura. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study showed that the application of this method successfully increased the average learning outcomes from 67.57 in Cycle I to 75.3 in Cycle II, with the classical completeness increasing from 45% to 90%. This improvement indicates that the application of group discussion methods using the Baamboozle game is effective in enhancing students' interest, enthusiasm, and activity, as well as significantly improving their learning outcomes. The reflection and improvements made after Cycle I greatly helped create a conducive learning atmosphere and enhanced the overall quality of teaching.*

Keywords: *Baamboozle game, learning outcomes, effective learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada intinya adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk individu secara sistematis, sehingga mereka dapat menjalani kehidupan dengan penuh tanggung jawab, termasuk kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat. Melalui pendidikan yang dijalani, seseorang dapat mengalami perubahan dari potensi yang dimilikinya menjadi kemampuan konkret yang dapat mendukung perbaikan kualitas hidup. Pendidikan membawa perubahan signifikan pada individu yang mengikutinya, mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta perubahan dalam sikap dan perilaku (Suluh, 2018).

Peran ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah penting. Masyarakat Indonesia, dengan indeks teknologi yang masih relatif rendah, belum memaksimalkan teknologi sebagai pendorong utama perubahan sosial. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa beradaptasi

dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan modern serta inovasi teknologi yang terus maju, agar tetap relevan dan sesuai dengan perubahan zaman (Rahmat, 2014).

Pemanfaatan teknologi, komunikasi, dan informasi dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah, merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Suluh, Lede dan Bitu, 2024). Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan bahan ajar yang dikemas melalui media berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi, seperti e-learning. E-learning adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang masih kurang berkembang dan dimanfaatkan secara maksimal di Indonesia (Chusna, 2019).

Pendidikan memiliki peran penting untuk mempersiapkan peserta didik mencapai peradaban yang maju, melalui penciptaan suasana belajar yang kondusif, kegiatan pembelajaran yang menarik dan mencerahkan, serta proses pendidikan yang kreatif. Oleh karena itu, pendidikan sangat memerlukan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik (Rahmat, 2014). Penggunaan media konvensional, seperti kertas dan pensil dalam pembelajaran, sering kali membuat peserta didik merasa bosan, kurang antusias dalam menyelesaikan evaluasi, dan tidak termotivasi. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik (Sofyan, dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar masih minim, meskipun sarana dan prasarana yang ada sangat memadai. Hal ini terjadi karena pendidik belum sepenuhnya menguasai teknologi sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran juga cenderung monoton, hanya bergantung pada buku siswa dan buku guru.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis elektronik, atau yang dikenal dengan e-learning. Penerapan e-learning dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan game Baamboozle. Baamboozle adalah platform game pembelajaran online yang menawarkan interaktivitas untuk mereview kembali materi yang telah dipelajari, dengan melibatkan kerja sama dalam kelompok kecil.

Baamboozle merupakan platform pembelajaran berbasis online yang menggunakan permainan untuk diajarkan. Game ini menawarkan berbagai pilihan untuk menarik keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *baamboozle* sebagai alat pembelajaran memiliki potensi untuk mendorong partisipasi aktif, kerja sama, pengolahan informasi, serta meningkatkan hasil belajar siswa (Irma, 2022).

Penerapan media Baamboozle dapat menarik perhatian siswa dengan memancing semangat mereka sejak awal penggunaan media evaluasi ini (Bila, 2024). Selama proses evaluasi berlangsung, guru akan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok secara bergiliran akan menjawab soal yang muncul pada layar proyektor (Ilmatus, 2021; Bambang, 2021). Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh siswa, guru akan menilai apakah jawaban tersebut benar atau salah, kemudian memberikan poin yang nantinya akan diakumulasi untuk membentuk nilai dan hasil evaluasi (Fidela, 2020; Maulana, dkk., 2023).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka diperlukan penelitian lebih lanjut tentang upaya peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Metode Diskusi Kelompok Menggunakan Evaluasi Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDK Bali Lora".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan di dalam kelas selama proses pembelajaran untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada praktik pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman praktisi terhadap proses

pembelajaran. Fokus utama penelitian ini adalah penerapan metode diskusi kelompok menggunakan evaluasi game Baamboozle, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan semangat belajar mereka. Menurut Kemmis dan McTaggart (Sugiyono, 2014), PTK terdiri dari empat komponen utama dalam satu siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang saling berkaitan untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan dalam praktik pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua metode utama, yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran yang baru, sementara observasi dilakukan untuk mencatat interaksi siswa, dinamika kelas, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Teknik analisis data meliputi analisis hasil tes untuk menilai pencapaian akademik siswa, serta analisis observasi untuk memahami bagaimana penerapan metode pembelajaran mempengaruhi dinamika kelas dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pemahaman lebih dalam tentang pengaruh metode tersebut terhadap proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

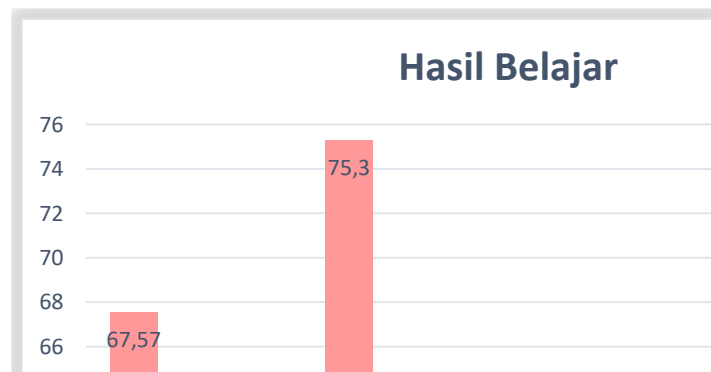
Secara umum, hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dan didesain dengan metode diskusi kelompok menggunakan evaluasi game Baamboozle mampu merangsang minat dan antusiasme siswa dalam belajar di kelas. Metode ini juga memudahkan guru untuk mereview kembali materi yang telah diajarkan dengan cara yang menarik dan interaktif. Selain itu, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting, dan metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Namun, meskipun secara umum ada peningkatan dalam nilai, minat, dan antusiasme belajar siswa, tidak semua siswa berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SDK Bali Loura. Beberapa siswa masih kurang tanggap terhadap materi yang diajarkan, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya fokus saat materi disampaikan dan adanya gangguan dari interaksi antara teman-teman kelompok. Ketidaktuntasan siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya kontrol kelas saat sesi bermain game Baamboozle, yang menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh, terutama karena siswa yang tidak sabar ingin menjawab pertanyaan yang bukan untuk kelompoknya. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mencari solusi dengan membuat peraturan yang jelas dalam permainan agar kelas tetap terkontrol.

Penelitian tindakan kelas pada kelas VA SDK Bali Loura ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I, penerapan metode diskusi kelompok menggunakan game Baamboozle dimulai, dan peneliti bertindak sebagai fasilitator pembelajaran. Pada tahap ini, meskipun metode baru diterapkan, pelaksanaannya kurang kondusif karena siswa tampak kurang fokus saat menyimak pembelajaran dan suasana kelas menjadi gaduh saat pembagian kelompok. Setelah pelaksanaan siklus I, dilakukan evaluasi untuk menilai hasil belajar siswa, yang menunjukkan rata-rata nilai 67,57 dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 45%, yang masih di bawah KKM yang ditetapkan. Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus selanjutnya, dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam siklus II, perbaikan dilakukan dengan memperketat kontrol kelas, menetapkan peraturan yang jelas dalam permainan, serta mengoptimalkan pembagian kelompok agar lebih terstruktur dan terkontrol, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Siklus II dimulai setelah perencanaan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan poin-poin refleksi dari pelaksanaan siklus I. Pada siklus ini, peneliti dapat membawakan proses

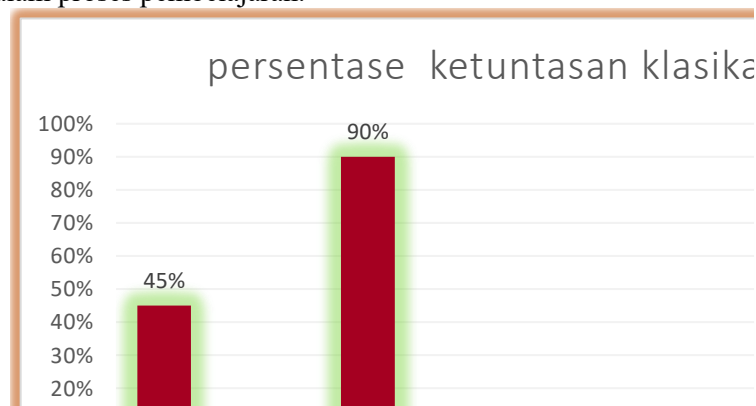
pembelajaran dengan lebih baik, yang membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif. Siswa lebih fokus dan menyimak pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti. Penerapan metode diskusi kelompok menggunakan evaluasi game Baamboozle berjalan dengan lancar, dan hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 75,3 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%, yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SDK Bali Loura.

Implementasi metode diskusi kelompok menggunakan evaluasi game Baamboozle juga berhasil meskipun pada siklus I pembagian kelompok masih terlihat agak gaduh. Namun, pada siklus II, guru dapat mengarahkan dan mengontrol siswa dengan lebih baik, sehingga kelas tetap kondusif. Guru membimbing diskusi kelompok dengan cara memusatkan perhatian siswa, meningkatkan partisipasi mereka, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Penerapan metode ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami soal-soal evaluasi pembelajaran, tetapi juga berhasil menarik minat siswa dalam proses belajar sehingga mereka lebih aktif memberikan pendapat. Berdasarkan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode diskusi kelompok dengan evaluasi game Baamboozle di kelas VA SDK Bali Loura ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan kelas pada siklus I dan II dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik hasil belajar siklus siswa pada siklus I dan II

Gambar 1 di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, dari nilai rata-rata 67,57 pada siklus I menjadi 75,3 pada siklus II setelah diterapkannya metode diskusi kelompok menggunakan evaluasi game Baamboozle. Selisih nilai rata-rata hasil belajar antara siklus I dan siklus II adalah 7,73, yang menggambarkan adanya kemajuan yang cukup berarti dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal

Gambar 2 menunjukkan persentase ketuntasan klasikal yang semakin meningkat seiring dengan penerapan metode diskusi kelompok menggunakan game Baamboozle. Pada siklus I, persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 45%, namun setelah tindakan diterapkan pada siklus II, persentasenya meningkat menjadi 90%. Dengan demikian, selisih persentase antara siklus I dan II adalah 45%. Peningkatan hasil belajar yang terlihat dalam penelitian ini jelas dipengaruhi oleh refleksi dan perbaikan yang terus dilakukan selama siklus I. Proses refleksi ini sangat membantu guru untuk terus mengoptimalkan pembelajaran dan menyesuaikan metode yang digunakan agar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode diskusi kelompok menggunakan evaluasi game Baamboozle berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V A SDK Bali Loura. Pada siklus I, meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, seperti kurangnya fokus siswa dan suasana kelas yang kurang kondusif, hasil belajar yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada siklus II setelah perbaikan dilakukan.

Penerapan metode ini terbukti dapat meningkatkan minat, antusiasme, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat dari 67,57 pada siklus I menjadi 75,3 pada siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari 45% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa refleksi dan perbaikan yang dilakukan selama siklus I sangat efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penerapan metode diskusi kelompok menggunakan evaluasi game Baamboozle dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang. (2021). Persepsi Siswa Kelas I Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata di MTS Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan*, 1- 50.
- Bila May, D. U. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa . *jurnal pendidikan*, 62-69.
- Chusna, N. L. (2019). Pembelajaran E-Learning. *rosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 113-117.
- Fidela Yasmin Sabita, I. I. (2022). Teori Pengembangan Multi Media. *Makalah*, 1-30.
- Ilmatius Sa'diyah, A. S. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *jurnal publikasi pendidikan*, 198-204.
- Irma Retno rahayu, D. r. (2022). pengaruh model game based learning berbantuan "baamboozle" Terhadap Keterampilan Operasi Hitung Perkalian Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Gufrru Sekolah Dasar*, 806-815.
- Rahmat Darmawan, R. I. (2022). pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program akuntansi dan keuangan lembaga. *jurnal ilmiah*, 77-96.
- Rahmat, A. (2014). pengantar Pendidikan. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Sofyan Iskandar, P. S. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12500-12505.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suluh, M., Lede, Y. A., & Bitu, Y. S. B. (2024). Studi kesiapan sekolah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di Kabupaten Sumba Barat Daya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6).

Suluh, Melkianus; Lede, Yulita Adelfin; Bitu, Yuliana Sesi (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam Seminar Pembelajaran Aktif. *Journal of Classroom Action Research*. 5 (3): 190-196