

PENERAPAN PLATFORM *BAAMBOOZLE* PADA PENDEKATAN *TARL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 066050 MEDAN DENAI

Nila Julitasari Br Simanjuntak¹, Feri Haryati², Duma Pasaribu³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

³SD Negeri 066050 Medan Denai

Surel: nilasimanjuntak484@gmail.com

Abstract: This research aims to explain innovation designs using the bamboozle platform and the TaRL approach in mathematics subjects. This research consisted of 17 Class III students at SD 50 Medan Denai. This type of research is classroom action research with data collection techniques used, namely tests and observations. The research results show that the use of the Bamboozle platform in class III Mathematics learning at SDN 50 Medan Denai significantly improves student learning outcomes in cognitive, affective and psychomotor aspects. In the cognitive aspect, the average score increased from 60 (completeness 35.80%) in the pre-cycle to 76 (72%) in cycle I, and 83.43 (89%) in cycle II. Similar improvements were seen in the affective and psychomotor aspects, with average scores reaching 84.75 (93.90%) and 84.03 (79%) respectively in cycle II, indicating the effectiveness of Bamboozle in improving students' skills and understanding. Based on the results, it shows that the application of the bamboozle platform can improve student learning outcomes in mathematics subjects.

Keyword: Baamboozle, TaRL, Learning Outcomes, Mathematics

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan desain inovasi menggunakan platform *bamboozle* dan pendekatan TaRL pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini terdiri dari siswa Kelas III SD 50 Medan Denai berjumlah 17 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform Bamboozle pada pembelajaran Matematika kelas III SDN 50 Medan Denai secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, nilai rata-rata meningkat dari 60 (ketuntasan 35,80%) pada pra siklus menjadi 76 (72%) di siklus I, dan 83,43 (89%) di siklus II. Peningkatan serupa terlihat pada aspek afektif dan psikomotorik, dengan nilai rata-rata masing-masing mencapai 84,75 (93,90%) dan 84,03 (79%) pada siklus II, menunjukkan efektivitas Bamboozle dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil, menunjukkan bahwa penerapan platform bamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Baamboozle, TaRL, Hasil Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif memperoleh disiplin, agama, kecerdasan, moralitas, individualitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. (Rahman et al., 2022). Pendidikan meningkatkan potensi seseorang untuk mendukung kehidupan di masa depan. Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang tidak hanya dapat beradaptasi dengan lingkungannya tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat itu sendiri. Teori pendidikan sebagai proses belajar seumur hidup menekankan betapa pentingnya bagi siswa untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri (Kusumawati et al., 2023). Oleh karena itu, desain dan pelaksanaan kegiatan belajar harus didasarkan pada pemahaman bahwa otoritas guru dan siswa harus seimbang (Ansya, 2023; Dani et al., 2021).

Sekolah adalah lembaga resmi yang menyediakan pendidikan, dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Khususnya pada jenjang sekolah dasar, peserta didik harus mempelajari banyak mata pelajaran dan mengikuti semua pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh semua siswa di sekolah dasar adalah matematika. Tujuan mempelajari mata pelajaran matematika di jenjang sekolah dasar ialah agar peserta didik dapat menguasai pengukuran, operasi hitung sederhana, dan angka sederhana (Ansya, Alfianita, Syahkira, et al., 2024; Fadilla & Slameto, 2018).

Pembelajaran matematika gagal karena beberapa masalah. Berdasarkan penelitian dari Raharjo et al (2021). Salah satu yang menyebabkan matematika menjadi sulit bagi siswa adalah kurangnya kemampuan berhitung mereka dan fakta bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Masalah tersebut membuat hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika menjadi rendah.

Hasil akhir yang diperoleh seseorang setelah melalui proses dan persepsi yang berulang-ulang disebut prestasi belajar. Prestasi belajar juga mempengaruhi pembentukan kepribadian karena orang yang ingin meraih prestasi yang baik akan berusaha untuk bersikap dan berpikir lebih baik (Ansya & Mailani, 2024; Lestari et al., 2021). Oleh karena itu, mendapatkan hasil belajar yang tinggi sangat penting bagi siswa.

Rendahnya hasil belajar pada matematika terjadi juga di kelas III SDN 50 Medan Denai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap mata pelajaran matematika, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar tersebut, seperti pendekatan pembelajaran yang salah sehingga menjadi tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, lalu kurangnya penggunaan media belajar dan evaluasi yang bervariasi di kelas.

Penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat merupakan poin penting untuk bisa meningkatkan hasil belajar, namun penggunaan media pembelajaran serta asesmen yang bervariasi juga hal yang paling penting untuk bisa membantu meningkatkan hasil

belajar peserta didik (Marzoan, 2023). Platform Baamboozle adalah salah satu website atau aplikasi berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun asesmen formatif untuk mengukur kemampuan peserta didik bagian kognitif. Baamboozle dapat digunakan guru sebagai wadah untuk menguji tingkat kemampuan peserta didik dengan tidak monoton dan membosankan karena dapat mengerjakan soal yang disediakan guru dengan sambil bermain dan berdiskusi kelompok (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024; Himang et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Platform Baamboozle Pada Pendekatan TaRL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 066050 Medan Denai”. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih mendalam pada penerapan platform Baamboozle dengan pendekatan pembelajaran TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran matematika di kelas III SDN 066050 Medan Denai berjumlah 17 orang Peserta didik

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas (Bhakti et al., 2017). Penelitian ini mencoba mendeskripsikan implementasi platform Baamboozle dengan pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 50 Medan Denai pada mata pelajaran Matematika.

Desain penelitian tindakan kelas yang dipilih peneliti dalam PTK ini adalah desain Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Bhakti et al., 2017). Lokasi Penelitian berada di SDN 50 Medan Denai, dengan subjek penelitian berjumlah 17 orang peserta didik. Hasil data diperoleh dari tes dan observasi. Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan tes pada awal penelitian dan pada akhir setelah tindakan dilakukan. Pengamatan terhadap objek secara langsung disebut observasi (Arikunto, 2017). Observasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan kegiatan peserta didik dan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung.

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini tanpa tujuan membuat kesimpulan umum atau generalisasi. (Ambon et al., 2020). Dengan menggunakan metode analisis data ini, data yang dianalisis adalah hasil belajar siswa dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa saat menggunakan Baamboozle. Berikut disajikan rumus untuk menganalisis data yang terkumpul.

Rumus nilai perorang:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

Sumber: (Hadijah et al., 2020)

Rumus rata-rata:

$$\text{Nr} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Nr = Nilai rata-rata

Rumus ketuntasan belajar:

$$\text{Kb} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Kb = Ketuntasan belajar

Tabel 1. Indikator ketuntasan Belajar

No	Persentase Ketuntasan Belajar	Interpretasi
1	90 – 100	Sangat Baik
2	80 – 89	Baik
3	70 – 79	Cukup baik
4	45 – 69	Kurang baik
5	0 - 44	Sangat kurang baik

Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa ≥ 75 dan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus pembelajaran dengan menggunakan platform Bamboozle. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Hasil observasi awal prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya nilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik matematika. Pada tindakan penelitian kelas ini, metode pembelajaran berbasis platform Baamboozle akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.

Siklus I dan II terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Namun, pada siklus II, peneliti menggunakan temuan refleksi dari siklus I untuk menyempurnakan kegiatan. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa tindakan, termasuk membuat modul ajar, menyiapkan platform baamboozle, alat untuk menguji hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan lembar kerja siswa/kelompok.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan, peneliti menggunakan platform baamboozle sebagai alat penilaian untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran matematika di kelas III. Siswa memperoleh pemahaman tentang konsep bilangan cacah serta jenis operasi bilangan yang dapat dilakukan dengan bilangan cacah dalam dua siklus. Dalam siklus kedua, siswa mempelajari cara menyelesaikan masalah operasi bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian.

Selanjutnya tahap observasi. Peneliti akan melakukan pengamatan terhadap guru dan siswa saat platform Baamboozle digunakan untuk mengajar matematika pada tahap ketiga ini. Pada siklus pertama, guru dan siswa mampu melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik. Sementara itu, pada siklus kedua, aktivitas guru dan siswa meningkat karena guru dan siswa memperoleh keterampilan yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengikuti pelajaran.

Pada siklus I data menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, tetapi tidak sesuai dengan indikator keberhasilan. Siklus pertama memiliki beberapa masalah yang membuat gagal dalam mencapai indikator keberhasilan. Kelemahan pertama adalah model pembelajaran yang tidak tepat untuk digunakan. Model *discovery learning* digunakan pada siklus I. Model ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, namun karena sifat siswa yang tidak aktif, kegiatan pembelajaran ini tidak cocok untuk siswa kelas III SD 50 Medan Denai.

Saat siklus II, peneliti menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk memperbaiki kelemahan

pada siklus pertama. Prinsip pembelajaran CTL adalah bahwa siswa belajar dari pengalaman yang mereka temui setiap hari sehingga mereka dapat mengimplementasikan pengetahuan yang mereka pelajari untuk menyelesaikan berbagai masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Tindakan dengan platform baamboozle pada siklus I dan II dapat dianggap berhasil karena hasil belajar siswa meningkat. Penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan disebut hasil belajar. (Nurrita, 2018) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN 50 Medan Denai, penggunaan platform baamboozle dapat dianggap berhasil karena pembelajaran dengan platform ini memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Hasil Siklus I dan Siklus II

Ranah Hasil Belajar	Ketuntasan Klaskal		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Afektif	17,30%	56,70%	93,90%
Psikomotor	10,05%	45%	79%
Kognitif	35,80%	72%	89%
Ranah Hasil Belajar	Nilai Rata-rata		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Afektif	48,20%	71,10%	84,75%
Psikomotor	40,05%	61,2%	84,3%
Kognitif	60%	76%	83,43%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat diketahui bahwa platform *bamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD 50 Denai. Penggunaan platform *bamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar dikarenakan bisa membantu siswa dengan mudah menangkap bentuk pertanyaan karena termotivasi untuk mendapatkan nilai yang lebih unggul dari teman kelompok

lain. Dengan adanya platform tersebut, mampu membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan platform tersebut juga memunculkan minat dan motivasi siswa saat pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa kelas III SD 50 Denai.

Matematika menjadi pelajaran yang harus di utamakan dalam pembelajaran, hal ini karena matematika mampu membantu mengembangkan kemampuan yang ada pada diri siswa dengan maksimal (Ansyah, Ardhita, Rahma, et al., 2024; Oktavia et al., 2020). Namun kenyataannya, matematika menjadi mata pelajaran yang paling ditakuti karena berhubungan dengan angka dan rumus. Guru dapat menghilangkan kesan sulit tentang matematika dengan memberikan pelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa (Chusna, 2016; Rozi et al., 2024). Jika siswa merasa tertarik dengan pelajaran matematika, maka proses pembelajaran akan mudah bagi siswa. Penerapan platform *Baamboozle* pada proses penilaian formatif aspek kognitif menjadi salah satu solusi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyatakan bahwa penelitian ini berhasil dimana platform *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 50 Medan Denai pada mata pelajaran Matematika.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform *bamboozle* pada proses penilaian aspek kognitif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 50 Medan Denai pada mata pelajaran Matematika. Pada aspek

sikap/afektif nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pra siklus adalah 48,20 dengan persentase ketuntasan 17,30%. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 71,10 dengan persentase ketuntasan 56,70%. Pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 84,75 dengan persentase ketuntasan 93,90%. Pada aspek psikomotorik, nilai rata-rata yang di peroleh siswa pada pra siklus adalah 40,05 dengan persentase ketuntasan 10,05%. Siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 61.02 dengan persentase ketuntasan 45%%. Siklus II, nilai rata-rata diperoleh peserta didik adalah 84,03 dengan persentase ketuntasan 79%. Aspek kognitif, nilai rata-rata yang diperoleh pada pra siklus adalah 60 dengan persentase ketuntasan 35,80%. Siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76 dengan persentase ketuntasan 72%. Siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83,43 dengan persentase ketuntasan 89%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan dan penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini tidak akan terlaksana tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menyertai setiap proses dalam penyelesaian penelitian ini dan perkuliahan PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2023.
2. Bapak Kamser Simanjuntak dan Ibu Delima Waty Br Manalu, selaku orang tua penulis, yang tidak hentinya memberikan segala bentuk dukungan, baik dukungan fisik maupun dukungan materi.

3. Chalvin Wijaya Damanik, selaku teman baik penulis, yang selalu membantu dan mendukung penulis dari segala aspek.

DAFTAR RUJUKAN

Ambon, B. R., Biak, S., & Gunung, J. (2020). 3) 1,2,3. 1(7).

Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>

Ansyah, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>

Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>

Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA

- KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansya, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.
- Arikunto. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Belajar.
- Bhakti, S. L. B., Berbah, K., & Diy, S. (2017). *Sebagai Strategi Peningkatan Motivasi Dan Keberhasilan Membaca Iqro ' Pada Siswa Sdlb Tunagrahita Ringan (C)*. 9(C).
- Chusna, F. A. (2016). Upaya guru mengatasi kesulitan belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pangenrejo. *Basic Education*, 5(35), 3–292.
- Dani, N. R., F, F., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Life Skill dengan Menggunakan Model Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3431–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1367>
- Fadilla, A. N., & Slameto, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Matematika Melalui Problem Based Learning berbasis Critical Thinking. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 201. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i3.6426>
- Hadijah, S., Aulia, L., & Yuniza Eviyanti, C. (2020). Profil Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh. *Numeracy*, 7(2), 309–323. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1256>
- Himang, M. G. D., Aprilianti, E., Saputri, M. A., Mahardika, S. A., & Rusmiyanti, E. (2024). *50+ Aktivitas Seru Membangun Karakter*. Nilacakra.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., Latuheru, R. V., & Hanafi, S. (2023). *PENGANTAR PENDIDIKAN*. CV Rey Media Grafika.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.
- Marzoan, M. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar (Tinjauan Literature dalam Implementasi Kurikulum Merdeka). *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(2), 113–122.
- 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. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavia, D. N., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Berbasis Daring Pada Siswa Sekolah Dasar

Di Kelas Rendah. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 153. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.714>

Raharjo, I., Rasiman, R., & Untari, M. F. A. (2021). Faktor Kesulitan Belajar Matematika Ditinjau dari Peserta Didik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 96–101.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.