

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA BAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Annisa Maulida Hermansyah<sup>1</sup>, Hamzah Pagarra<sup>2</sup> Sayidiman<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Terbuka

Email: [maulidaannisa03@gmail.com](mailto:maulidaannisa03@gmail.com)

<sup>2,3</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [hamzah@unm.ac.id](mailto:hamzah@unm.ac.id)

### Artikel info

Received; 6-1-2025

Revised; 12-1-2025

Accepted; 1-2-2025

Published; 15-2-2025

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif Baamboozle dalam proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan partisipasi dan motivasi siswa. Baamboozle adalah platform kuis online yang telah berkembang menjadi pembelajaran yang menarik dan kompetitif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan literatur dan pengamatan praktis penggunaan Baamboozle di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan Baamboozle secara aktif meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman material, dan menciptakan suasana yang lebih interaktif dan belajar bersama. Media ini juga mendukung berbagai pembelajaran karena dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat keterampilan siswa. Singkatnya, Baamboozle adalah media interaktif yang efektif, inovatif, untuk mendukung proses pembelajaran di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran Bamboozle dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis terhadap keberagaman simbol agama. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SD semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif bamboozle secara signifikan membantu pemahaman siswa melalui media game interaktif. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

### Key words:

Bamboozle, Hasil belajar,  
Media Interaktif, Sekolah  
Dasar

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi



CC BY-4.0

## PENDAHULUAN

Pengembangan teknologi informasi telah berdampak besar pada dunia pendidikan, termasuk penggunaan media belajar. Media interaktif adalah alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, terutama di tingkat sekolah dasar. Pembentukan Pancasila sebagai bagian dari pendidikan karakter membutuhkan pendekatan yang tepat untuk memastikan bahwa nilai-nilai mulia dapat dikomunikasikan dengan baik. Media interaktif seperti Bamboozle dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar melalui pendekatan yang nyaman dan partisipatif.

Pendidikan Pancasila adalah dasar yang krusial dalam membangun karakter generasi muda Indonesia. Sebagai landasan negara, nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan sejak usia dini agar dapat menjadi petunjuk dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Sekolah

Dasar merupakan tahap awal yang penting dalam proses pengembangan karakter. Karena pada fase ini anak-anak mengalami perkembangan moral dan sosial yang cepat. Dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai seperti Kerjasama, toleransi dan keadilan, dan tanggung jawab dalam dalam aktifitas sehari-hari. Namun dalam implementasinya pelaksanaan Pendidikan Pancasila di SD masih menemui berbagai hambatan. Baik dari sisi metode pembelajaran, ketersediaan bahan ajar yang sesuai konteks, maupun kesadaran guru dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh. dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan Pendidikan Pancasila pada Tingkat SD serta mengidentifikasi strategi yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Nurhasanah, 2020; Prasetyo, 2023), media interaktif terbukti meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penggunaan media Bamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDI Duta Ekselensia.

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana, meningkatkan pemahaman kemampuan dalam menggunakan media interaktif materi keberagaman symbol agama dalam muatan Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SD Islam Duta Ekselensia Semester 2 Tahun Ajaran 2024/2025? (2) Bagaimana dampak menggunakan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis materi keberagaman symbol agama dalam muatan Pendidikan Pancasila di kelas II SD Islam Duta Ekselensia Semester 2 Tahun Ajaran 2024/2025? Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan: (1) Apa simbol keberagaman agama? (2) Bagaimana simbol-simbol keberagaman agama yan ada di indonesia? (3) Sejauh mana efektivitas media bamboozle dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis?

Dalam penyusunan penelitian ini penulis ingin mengemukakan beberapa manfaat penelitian perbaikan pembelajaran ini. Berikut manfaat – manfaat tersebut antara lain: Manfaat Bagi Peserta Didik (1) Meningkatkan motifasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran (2) Meningkatkan bernalar kritis peserta didik (3) Meningkatkan pemahaman peserta didik (4) Mengembangkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Manfaat bagi pendidik yaitu : (1) Meningkatkan minat pendidik untuk menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif (2) Pendidik dapat meningkatkan media pembelajaran yang menarik (3) meningkatkan kemampuan reflektif guru terhadap efektivitas strategi pengajaran yang diterapkan (4) dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kepuasan professional.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa SDI Duta Ekselensia Kelas II. Teknik perekaman data dilakukan dengan mengamati kegiatan pengajaran dan pembelajaran, mewawancarai guru, dan mendokumentasikan hasil pembelajaran siswa. Media pembelajaran yang digunakan adalah Bamboozle, platform game pendidikan berbasis online yang memungkinkan guru untuk membuat tes interaktif yang menarik. Media ini dipilih untuk dapat diakses, fleksibel dan memperhatikan siswa ketika mempelajari nilai -nilai Pancasila, termasuk berbagai simbol agama yang menarik. Media pembelajaran yang bersifat interaktif merupakan alat

atau sumber yang di rancang untuk memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan media ajar. Alat ini memanfaatkan teknologi digital, seperti perangkat lunak atau aplikasi yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan konten yang ada, baik melalui multimedia, simulasi, maupun aktivitas yang mengharuskan siswa untuk memberikan umpan balik atau melakukan suatu tugas tertentu, tujuan utama dari media pembelajaran interaktif adalah untuk memperbesar keterlibatan dan pemahaman siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menawan dan dinamis. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri, bukan sebagai pemberi informasi utama. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman konsep secara mendalam.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil**

Berdasarkan informasi awal yang telah diterima, peserta didik SD Islam Duta Ekselensia kelas II mengalami kurangnya kemampuan bernalar kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena hampir semua 20 peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang telah ditetapkan. KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 75 dan hasil pra siklus sangatlah jauh dari KKTP. Berdasarkan hasil analisis data di atas diperoleh nilai rata-rata mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi tentang keberagaman simbol agama adalah 50% dengan nilai terendah 33 dan nilai tertinggi 84 nilai rata-rata tersebut ternyata masih jauh dari KKTP yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dengan demikian Berdasarkan hasil tersebut hanya 10 peserta didik (50%) yang tuntas dan 10 peserta didik (50%) lainnya belum tuntas. Berdasarkan informasi tersebut peneliti menggunakannya untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Keterlibatan peserta didik sangat rendah dan pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Maka dari itu, diperlukan adanya perbaikan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Pada siklus I, peneliti melakukan refleksi dan mengembangkan strategi peningkatan pembelajaran berdasarkan informasi pra siklus. Grafik di atas menunjukkan rendahnya nilai yang dicapai oleh peserta didik. Dampaknya, pendidik dengan bantuan tutor sebaya melakukan tindakan korektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keberagaman simbol agama. Prosedur berikut akan digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siklus I selama 2 x 35 menit pada tanggal 5 Mei 2025.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan. Video pembelajaran dinilai menarik karena menampilkan gambar yang beragam. Namun, keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum merata. Beberapa siswa aktif mengikuti instruksi guru dengan baik, sementara sebagian lainnya masih bersikap pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami keberagaman simbol agama. Dari evaluasi yang dilakukan, diketahui bahwa 13 siswa sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 siswa belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar mencapai 65%, sedangkan 35% siswa belum tuntas. Secara keseluruhan, rata-rata hasil evaluasi pada Siklus I adalah sebesar 65%. Berdasarkan tabel yang disajikan di atas, nilai rata-rata peserta didik mengalami kenaikan menjadi 65%. Namun, ternyata masih banyak peserta didik

yang belum mencapai KKTP yaitu sebanyak 7 (35%) dan yang sudah mencapai KKTP bertambah menjadi 13 peserta didik (65%). Berdasarkan hasil siklus I, peningkatan yang terjadi belum signifikan dan belum mencapai harapan dari peneliti. Namun, didapatkan temuan penggunaan media video pembelajaran yang dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 65% dibanding siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, maka peneliti menyusun perencanaan yang lebih sempurna dari sebelumnya. Berdasarkan faktor-faktor yang telah ditemukan di siklus I, menyiapkan media dan model pembelajaran yang berbeda. Pendidik menggunakan media interaktif *bamboozle* dan model pembelajaran *Discovery Learning* yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I dan membuat peserta didik terlibat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran siklus II. Setelah melakukan refleksi pada Siklus I, pembelajaran pada Siklus II mengalami beberapa penyempurnaan. Guru meningkatkan keaktifan penggunaan *bamboozle* dengan menghadirkan aktivitas seperti permainan berkelompok kecil. Siswa tampak lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Mereka dapat menganalisis keberagaman simbol agama yang sedang dipelajari. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan kemajuan yang signifikan, di mana seluruh 18 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 90%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *baamboozle* sangat efektif dalam membantu siswa. Berdasarkan pengamatan pada tahap siklus II peserta didik telah mencapai KKTP dengan rata-rata 92 jumlah 18 peserta didik yang mencapai KKTP atau 90% dan hanya 2 peserta didik yang belum tuntas mencapai KKTP atau 10% dari jumlah 20 peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut harapan yang diinginkan peneliti sudah terpenuhi. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *baamboozle* dan model *Discovery Learning* sangat membantu pendidik dalam meningkatkan hasil belajar. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 90%. Hal ini tentunya sudah memenuhi KKTP dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman symbol agama pada kelas II SD Islam Duta Ekselensia. Berdasarkan data presentase tabel diatas, ketuntasan peserta didik saat pra siklus 50% siklus 1 65% dan siklus 2 90%. Sedangkan, nilai rata-rata yang diperoleh saat pra siklus 73 siklus 1 79 dan siklus 2 92. Dari hasil diatas, dapat dibuktikan bahwa, terdapat peningkatan dalam kemampuan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Keberagaman simbol agama. Kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik kelas II SD Islam Duta Ekselensia. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman simbol agama, penggunaan media dan model yang tepat sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

### Pembahasan

Dalam pemanfaatan media interaktif ini banyak sekali pilihan yang sudah tersedia, bagaimana guru bisa memilih media yang cocok untuk peserta didiknya, salah satunya media pembelajaran interaktif melalui berbagai edugames yang memberikan kepada siswa berbagai permainan namun terdapat juga pembelajaran terkait materi yang dijelaskan oleh guru. Salah satunya edugames *Baamboozle*, yaitu media yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran terutama Bahasa Indonesia. *Baamboozle* merupakan media berbasis web yang mudah diakses tanpa harus login tanpa akun.

*Baamboozle* adalah pilihan permainan yang cerdas, permainan ini bisa berupa grup atau individu. Media berbasis web dapat digunakan secara offline dan selama pembelajaran online. Oleh karena itu, mudah bagi guru dan siswa untuk menggunakan media

Baamboozle sebagai media belajar selama proses belajar mengajar. Baamboozle juga menyediakan akses ke guru dan siswa, menjadikan penggunaan Baamboozle Media sebagai alat pembelajaran untuk menjadi kebutuhan belajar siswa guru. Baamboozle adalah media pembelajaran berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif. Media ini sangat cocok untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran daring maupun tatap muka.

Menurut Susanti & Ramadhani (2022), penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut Putri & Wulandari (2022), media Baamboozle memiliki beberapa kelebihan, di antaranya: (1) Meningkatkan keterlibatan siswa: Permainan berbasis kuis membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. (2) Meningkatkan motivasi belajar: Unsur permainan dan kompetisi dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar. (3) Mudah digunakan: Baamboozle tidak memerlukan instalasi khusus dan dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat. (4) Cocok untuk pembelajaran kolaboratif: Baamboozle memungkinkan siswa bekerja sama dalam tim untuk menjawab soal. (5) Menarik untuk generasi digital: Antarmuka yang interaktif dan visual yang menarik sesuai dengan preferensi generasi Z. Dalam menggunakan media Baamboozle, guru perlu memperhatikan kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, serta mempertimbangkan kondisi teknis seperti koneksi internet dan ketersediaan perangkat (Hidayati & Prasetyo, 2021). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media bambooozle dalam pembelajaran : (1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran: Soal-soal yang dibuat dalam Baamboozle harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. (2) Tingkat kesulitan soal: Perlu disesuaikan dengan jenjang kelas dan kemampuan siswa agar tidak terlalu mudah atau terlalu sulit. (3) Manajemen waktu: Gunakan waktu secara efektif agar permainan tidak memakan seluruh waktu pembelajaran. (4) Pengelolaan kelas: Karena Baamboozle berbentuk permainan tim, guru harus menjaga suasana kelas tetap kondusif dan tidak terlalu gaduh. (5) Akses internet dan perangkat: Pastikan koneksi internet stabil dan perangkat yang digunakan mendukung akses ke platform Baamboozle. (6) Variasi dan kreativitas: Guru sebaiknya membuat soal yang bervariasi (gambar, pertanyaan, tebakan) agar siswa tidak bosan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman sejawat, kepala sekolah, dan orang tua siswa atas dukungan, kerja sama, serta partisipasi aktif yang telah diberikan selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini. Bantuan dan keterlibatan Bapak/Ibu sangat berarti dalam mendukung kelancaran proses penelitian, memberikan masukan yang membangun, serta menciptakan lingkungan yang kondusif untuk perbaikan pembelajaran. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di kelas dan sekolah kita.

### PENUTUP

Penggunaan Bambooozle Media interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran bagi siswa Kelas II SDI Duta ekselensia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa akan lebih aktif, termotivasi dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi keberagaman simbol agama dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Guru

merekomendasikan penggunaan media interaktif seperti bamboozle dalam proses pembelajaran mereka, terutama dengan bahan yang membutuhkan abstrak atau visualisasi. Di bawah ini, para peneliti diharapkan mengembangkan studi ini dalam pendekatan kuantitatif dan populasi yang lebih luas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Prenadamedia Group.
- Cahyani, D., & Rahman, S. (2021). Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Fadillah, M. (2022). Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Kognitif Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Fitriani, A., Yamin, M., & Arifin, Z. (2021). The effectiveness of discovery learning model on students' learning outcomes in science. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(2), 161–167.
- Hendracipta, N. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*.
- Nurhasanah, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mapel PPKn. *Jurnal Civic Education*.
- Prasetyo, L. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Bamboozle dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sadiman, A. S. (2020). *Teknologi Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Sapriya. (2020). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Rajawali Pers.
- Siregar, R. A. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Slamet, S. (2020). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya. Suprijono, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Bumi Aksara.