



Dampak Baamboozle dan Kahoot Berbasis PBL terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD

Norita Agustina Subagyo^{1✉}, Estining Titah Kinasih², Susilo Tri Widodo³,
Nur Indah Wahyuni⁴, Rifatun Nashihah⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia^{1,2,3,4}

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka Semarang, Indonesia⁵

E-mail:

Abstrak

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pembelajaran yang memengaruhi mutu manusia sebagai warga negara. Namun, model pembelajaran dan media yang kurang tepat di kelas dapat menjadikan siswa kesulitan memahami materi dan menyebabkan hasil belajar mereka rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau pengaruh pemanfaatan media Baamboozle dan Kahoot dengan model Problem-Based Learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas 4 di SDN Ngijo 1. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian Pre-Experimental Design, khususnya jenis One Group Pretest-Posttest Design. One Group Pretest-Posttest Design adalah salah satu desain eksperimen yang digunakan untuk mengukur perubahan atau pengaruh dari suatu perlakuan atau intervensi pada kelompok yang sama sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Dalam desain ini, data dikumpulkan pada dua titik waktu yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Studi ini mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan pada capaian belajar siswa. Hasil N-Gain Score efektivitas media Baamboozle mendapatkan perolehan sebesar 0.3914, di mana hasil perolehan tersebut berada diantara 0.3 dan 0.7 ($0.3 \leq 0.3914 \leq 0.7$), sehingga berada pada kategori sedang. Sedangkan pada media Kahoot 0.7336, di mana hasil perolehan tersebut ≥ 0.7 ($0.77366 \geq 0.7$), sehingga berada pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media interaktif dengan model PBL dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Baamboozle, Kahoot, PBL, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran.

Abstract

Pancasila education is one of the learning subjects that affect the quality of people as citizens. However, inappropriate learning models and media in the classroom can make it difficult for students to understand the material and cause their learning outcomes to be low. This study aims to review the effect of utilizing Baamboozle and Kahoot media with the Problem-Based Learning model on improving student learning outcomes in Pancasila Education subjects at the elementary school level. The research subjects consisted of 25 4th grade students at SDN Ngijo 1. The approach used is a quantitative approach with experimental methods and Pre-Experimental Design research design, specifically the type of One Group Pretest-Posttest Design. One Group Pretest-Posttest Design is one of the experimental designs used to measure the change or effect of a treatment or intervention on the same group before and after the treatment is given. In this design, data is collected at two points in time, namely before treatment (pretest) and after treatment (posttest). This study revealed a significant increase in student learning outcomes. The N-Gain Score results of the effectiveness of Baamboozle media obtained an acquisition of 0.3914, where the acquisition results are between 0.3 and 0.7 ($0.3 \leq 0.3914 \leq 0.7$), so it is in the medium category. While in Kahoot media 0.7336, where the result is ≥ 0.7 ($0.77366 \geq 0.7$), so it is in the high category. These findings indicate that the integration of interactive media with the PBL model can be an effective strategy to improve student learning outcomes.

Keywords: Baamboozle, Kahoot, PBL, Learning Outcomes, Pancasila Education, Learning Media.

Copyright (c) 2024 Norita Agustina Subagyo, Estining Titah Kinasih, Susilo Tri Widodo, Nur Indah Wahyuni, Rifatun Nashihah

✉ Corresponding author :

Email :

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9122>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Era disrupsi teknologi mendorong masyarakat untuk mampu menguasai pengetahuan dan teknologi dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk pendidikan. Pendidikan adalah proses yang memungkinkan seseorang untuk mendapatkan wawasan dan kemampuan dalam hidup di lingkungan masyarakat (Indy, 2019). Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan mutu generasi bangsa yang berkualitas (Iskandar et al., 2022). Mutu generasi bangsa salah satunya dibentuk melalui Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini merupakan bidang studi yang diberdayakan dari tingkat pendidikan dasar. Bidang studi ini memiliki peran krusial dalam membentuk karakter generasi bangsa melalui nilai moral dan jiwa nasionalisme. Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila diajarkan dengan pendekatan yang sederhana dan menggunakan konteks kehidupan di sekitar siswa, sehingga mereka lebih mudah mengaplikasikan ilmu tersebut di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang memengaruhi mutu sumber daya manusia, sehingga sangat memerlukan pendidikan yang bermutu. Untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, pembelajaran yang dilaksanakan di kelas harus dilaksanakan secara efektif.

Pembelajaran adalah aktivitas yang bertujuan untuk mengubah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menuju kondisi yang lebih baik (Novitasari, 2022). Melalui pembelajaran, siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman yang meliputi pengetahuan, nilai atau norma, dan keterampilan yang membantu mereka dalam berperilaku. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang membawa perubahan dan manfaat tertentu yang ditandai dengan pemberdayaan siswa secara aktif (Setyawan et al., 2020). Namun, efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali terhambat oleh model pembelajaran yang konvensional dan media pembelajaran yang satu arah. Berlandaskan pada data hasil wawancara dan observasi terhadap wali kelas dan siswa kelas 4 di SDN Ngijo 1, diperoleh informasi bahwa siswa sulit untuk memahami dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi perangkat desa dan kelurahan. Hal ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan penggunaan yang satu arah. Keterbatasan interaksi yang terjadi menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Model pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang diklasifikasikan ke dalam tiga utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut (Asyafah, 2019). Model pembelajaran haruslah dapat membentuk komunikasi aktif antara guru dan siswa. Apabila pembelajaran didominasi dengan ceramah maka pembelajaran hanya akan terpusat kepada guru. Implikasinya yaitu siswa menjadi kurang tertarik karena hanya menghabiskan waktu duduk di tempat duduk dan mendengarkan materi tanpa ikut terlibat secara langsung. Hal serupa juga ditemukan oleh Harsiwi dan Arini (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis ceramah mengurangi tingkat keterlibatan siswa dalam memahami materi. Pelaksanaan model pembelajaran dapat berjalan secara optimal apabila didukung dengan media pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran berguna untuk mempermudah guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Harsiwi & Arini, 2020; Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran yang konvensional dan satu arah cenderung membuat siswa pasif, karena mereka hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk berinteraksi atau mengekspresikan pemahaman mereka. Hal tersebut sesuai dengan hasil temuan oleh Wulandari et al (2023) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran konvensional membuat siswa pasif dan sulit mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Di sisi lain, penelitian oleh Setyawan et al (2020) menekankan pentingnya pembelajaran interaktif untuk mendorong siswa lebih aktif, terutama dalam memahami materi berbasis konteks kehidupan sehari-hari. Meskipun berbagai inovasi media pembelajaran telah diteliti, seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif, penelitian yang secara khusus

mengintegrasikan platform permainan seperti Baamboozle dan Kahoot dengan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan (gap) penelitian dalam eksplorasi media interaktif berbasis teknologi yang terintegrasi dengan model PBL pada topik Pendidikan Pancasila. Melalui fenomena permasalahan model dan media pembelajaran satu arah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 SDN Ngijo 1, peneliti menginisiasi suatu solusi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis baamboozle dan kahoot dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Baamboozle merupakan platform permainan kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar melalui tantangan berupa pertanyaan yang dimainkan secara berkelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama antar siswa. Sementara itu, Kahoot merupakan platform kuis berbasis permainan yang lebih kompetitif melalui durasi waktu pengerjaan dan leaderboard, sehingga mampu menarik minat siswa untuk aktif berpartisipasi. Dalam pendekatan PBL, siswa diajak untuk memecahkan masalah yang sesuai dengan lingkungan sekitar mereka, seperti memahami peran perangkat desa dan kelurahan. Media interaktif ini akan digunakan untuk memperkuat setiap tahapan PBL, yaitu memahami masalah, diskusi kelompok, mencari solusi, dan menyampaikan hasil. Dengan dukungan Baamboozle dan Kahoot, siswa tidak hanya terlibat secara aktif tetapi juga memperoleh pemahaman yang mendalam melalui pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang diterapkan yaitu *Pre-Experimental Design* berjenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain *One Group Pretest-Posttest* dipilih karena sangat sesuai dengan tujuan penelitian yang bertujuan untuk mengukur perubahan pada variabel tertentu sebelum dan setelah intervensi dilakukan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perbedaan antara kondisi awal (pretest) dan kondisi setelah perlakuan (posttest) dalam kelompok yang sama, sehingga memberikan gambaran jelas tentang dampak intervensi. Dengan menggunakan satu kelompok yang diuji pada dua titik waktu, desain ini efektif dalam situasi di mana sulit atau tidak praktis untuk membentuk kelompok kontrol.

Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas 4 di SD Negeri Ngijo 1 Kota Semarang. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan nontes. Tes dilakukan oleh peneliti dengan memberikan 20 soal pilihan ganda, masing-masing bernilai 2 poin untuk jawaban benar, serta 5 soal uraian dengan nilai 10 poin per soal. Data nontes dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas mengenai tantangan yang dialami siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila, kemudian dilanjutkan observasi yang dilakukan dengan meninjau aktivitas pembelajaran mulai dari awal sampai akhir pembelajaran di kelas tersebut. Observasi disini melihat perkembangan peserta didik dalam mengerjakan soal pretest, posttest pertama sampai posttest kedua.

Teknik analisis data yang diterapkan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain dengan menggunakan SPSS. Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memiliki distribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji jenis Saphiro-Wilk karena memiliki sensitivitas tinggi untuk sampel kecil hingga sedang, seperti dalam penelitian ini. Distribusi data yang normal menjadi prasyarat untuk melakukan analisis statistik parametrik seperti uji Paired Sample Test. Adapun uji homogenitas menggunakan jenis Levene. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians antarkelompok data adalah homogen. Levene test dipilih karena metode ini efektif dalam mendeteksi variabilitas yang signifikan antara kelompok, terutama untuk data yang melibatkan hasil pretest dan posttest pada dua kondisi pembelajaran yang berbeda. Homogenitas varians menjadi syarat penting dalam uji parametrik agar hasil analisis valid. Untuk uji hipotesis menerapkan Paired Sample Test karena data

terdistribusi normal dan homogen. Adapun uji N-Gain dipilih karena metode ini efektif untuk mengukur perubahan atau peningkatan yang terjadi pada variabel yang diukur setelah intervensi, terutama dalam konteks desain eksperimen seperti *One Group Pretest-Posttest*. Uji N-Gain menghitung tingkat peningkatan relatif antara skor pretest dan posttest, dengan membandingkan perubahan yang terjadi dengan potensi perubahan maksimal yang mungkin tercapai. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menilai seberapa besar kemajuan yang dicapai oleh peserta sebagai hasil dari perlakuan atau intervensi, memberikan informasi yang lebih jelas tentang efektivitas intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Baamboozle dan Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan kategori efektivitas sedang dan tinggi. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* mendukung terciptanya proses belajar-mengajar yang berpusat kepada siswa. Implementasi dari model ini mampu memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berkolaborasi yang baik, mendorong peningkatan hasil belajar, serta mendorong *critical thinking skills*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Winarti & Indrawati (dalam Yuliana & Winanto, 2022), bahwa model *Problem Based Learning* berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berkolaborasi selama pembelajaran yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, berdasarkan penelitian oleh Huda & Abduh (2021), model *Problem Based Learning* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. (Huda & Abduh, 2021) (Yuliana & Winanto, 2022).

Penerapan model *Problem Based Learning* dalam proses belajar-mengajar dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut.

1. Orientasi siswa pada masalah

Siswa dikenalkan pada permasalahan yang berhubungan dengan materi pembelajaran melalui gambar. Guru mengajak siswa untuk menanggapi permasalahan tersebut. Pada tahap ini, siswa memiliki jawaban yang bervariasi dan antusias dalam mengungkapkan pendapatnya. Orientasi siswa pada masalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui identifikasi permasalahan (Febrita & Harni, 2020).

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru mulai mengaitkan permasalahan dengan materi pembelajaran. Siswa menyimak terlebih dahulu materi yang dipaparkan oleh guru melalui PPT berbasis Canva. Pemilihan media ini didasarkan pada efisiensi waktu dan penyajian materi yang dapat dilihat dengan jelas oleh siswa. Menurut Harsiwi & Arini (2020), pemanfaatan media pembelajaran memiliki dampak positif dalam kegiatan pembelajaran karena guru menjadi lebih mudah menyampaikan informasi dan mendukung siswa dalam mengomunikasikan pemahaman mereka kepada guru.

3. Mengarahkan investigasi secara individual maupun kelompok

Guru kemudian mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dan bekerjasama menyelesaikan LKPD. Melalui kerja sama secara berkelompok siswa mampu melatih kemampuan komunikasi mereka dengan teman sebaya maupun guru, sehingga mereka dapat mengatasi permasalahan yang mereka alami sebelumnya (Wardani, 2023). Guru berperan membimbing dan memberikan stimulus supaya siswa dapat menyelesaikan permasalahan pada LKPD.

4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan siswa yang lain ikut menanggapi dan berdiskusi terkait hasil presentasi dari kelompok yang maju. Proses ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kerja sama dalam tim.

- 5031 *Dampak Baamboozle dan Kahoot Berbasis PBL terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD – Norita Agustina Subagyo, Estining Titah Kinasih, Susilo Tri Widodo, Nur Indah Wahyuni, Rifatun Nashihah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9122>

Selain itu, diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk belajar dari perspektif lain, memperluas pemahaman mereka terhadap materi yang dibahas (Meylani Catur Ambarwati & Widodo, 2023; Sari & Hafandi, 2022).

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru memandu proses refleksi dengan mengoreksi dan memvalidasi hasil pekerjaan kelompok siswa. Guru memberikan umpan balik terhadap presentasi dan jawaban yang disampaikan oleh siswa, baik dari aspek keakuratan, logika pemikiran, maupun cara penyampaian. Proses ini membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangan dalam hasil pekerjaan mereka, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Umpan balik yang efektif adalah salah satu faktor paling signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Umpan balik harus diberikan secara spesifik, relevan, dan memberikan informasi tentang bagaimana siswa dapat meningkatkan hasil kerja mereka (Gunawan & Soesanto, 2022). Teknik umpan balik yang tepat dapat memberikan respon cepat kepada siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep yang diajarkan, dan pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar mereka (Santosa et al., 2020).

6. Melakukan refleksi menggunakan media pembelajaran kuis interaktif

Pada fase ini, siswa secara individu bermain kuis cerdas cermat melalui media Baamboozle (pada pertemuan 1) dan Kahoot (pada pertemuan 2).

Baamboozle merupakan media pembelajaran yang diterapkan peneliti dalam mendukung pembelajaran *Problem Based Learning* pada pertemuan pertama. Baamboozle dirancang untuk menyediakan permainan edukatif yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan. Menurut Harsiwi dan Arini (2020), media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan memberikan variasi metode yang menarik bagi siswa. Baamboozle menawarkan berbagai template kuis dengan kategori yang dapat disesuaikan oleh guru untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan. Dengan begitu, guru dapat menggunakan Baamboozle untuk menyiapkan permainan yang berlandaskan pada tujuan pembelajaran.

Penelitian Iskandar et al (2022) mengenai media Baamboozle menunjukkan bahwa media pembelajaran kuis yang bersifat interaktif mampu membantu meningkatkan pencapaian belajar siswa dengan cara memotivasi mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, siswa memperoleh nilai rata-rata 92,8 sebelum menggunakan aplikasi Baamboozle, kemudian meningkat dengan rata-rata nilai 93,2 setelah menggunakan media pembelajaran Baamboozle. Baamboozle memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dalam suasana yang kompetitif tetapi menyenangkan sehingga mereka lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang diajarkan. Siswa yang merasa tertarik pada suatu aktivitas pembelajaran cenderung menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan peningkatan hasil belajar (Damayanti et al., 2020).

Baamboozle juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan kuis dengan tingkat kompetensi siswa, sehingga proses belajar-mengajar mampu dilaksanakan secara bertahap dan terstruktur sesuai dengan kompetensi masing-masing siswa. Hal ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran di kelas dengan kemampuan yang heterogen, karena guru dapat memastikan setiap siswa memperoleh pemahaman yang optimal sesuai dengan kemampuannya.

Baamboozle yang dimanfaatkan peneliti dalam memberikan tindakan pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan secara berkelompok. Sistem berkelompok ini dilakukan untuk mendorong kolaborasi siswa, sehingga kemampuan komunikasi dan motivasi belajar siswa dapat terbentuk melalui suasana kompetitif yang santai. Media ini terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa dalam materi yang memerlukan diskusi dan eksplorasi yang mendalam. Hal ini didasarkan pada adanya interaksi tim yang kolaboratif sehingga memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan. Oleh sebab itu, siswa terbantu dalam memahami materi secara menyeluruh.

Adapun media interaktif Kahoot yang dimanfaatkan oleh peneliti pada pertemuan kedua. Menurut Graham dalam Damayanti (2020), Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang membantu pendidik membuat kuis secara gratis. Media ini memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai kuis dengan tampilan yang variatif, baik dengan menambahkan foto maupun video (Ramadhana et al., 2020). Media Kahoot memungkinkan guru untuk melacak hasil belajar siswa secara instan. Hal ini karena poin yang dikumpulkan siswa dapat ditampilkan secara *realtime* setelah mereka menjawab pertanyaan dalam sistem evaluasi. Soal-soal yang disajikan dalam Kahoot memiliki durasi waktu menjawab yang terbatas. Hal ini membantu siswa berlatih untuk berpikir cepat dan tepat.

Media Kahoot yang diimplementasikan peneliti pada pertemuan kedua diterapkan sebagai kuis individu. Hal ini membantu membangun motivasi kompetisi antarindividu secara positif, di mana siswa menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi. Akibatnya suasana di dalam kelas menjadi lebih dinamis dan mengembirakan. Guru dan siswa dapat melihat perankingan melalui poin dan leaderboard. Siswa yang memiliki peringkat lebih tinggi dapat menjadi motivasi bagi siswa lainnya untuk lebih bersemangat dalam menjawab soal-soal kuis dengan cepat dan tepat. Di samping itu, melalui sistem ini, siswa menjadi lebih terdorong untuk memperoleh poin semaksimal mungkin.

Siswa kemudian mengerjakan soal evaluasi secara individu sebagai bentuk posttest setelah mengerjakan soal refleksi melalui media Baamboozle dan Kahoot. Data pretest diambil pada pertemuan pertama sebelum peneliti memberikan *treatment* model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Baamboozle dan Kahoot. Setelah peneliti memberikan perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Baamboozle pada pertemuan pertama, siswa kemudian diberikan posttest 1. Selanjutnya, pada pertemuan kedua peneliti memberikan perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kahoot, lalu siswa diberikan posttest 2. Berdasarkan data yang dikumpulkan, siswa mengalami perubahan tingkat pemahaman materi secara signifikan sebagaimana yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1.

No.	Inisial Nama Siswa	Nilai Pretest	Posttest 1	Posttest 2
1	ALR	65	75	83
2.	ALA	60	71	81
3.	AZA	62	72	80
4.	AQA	58	68	77
5.	AKUA	63	74	85
6.	ANZ	66	77	87
7.	AJE	61	70	82
8.	CAH	64	76	84
9.	FAM	59	69	78
10.	GAA	60	70	80
11.	HSA	65	76	85
12.	IZKA	63	73	83
13.	KEP	61	72	81
14.	MAMA	67	78	88
15.	MMDM	62	74	83
16.	MCP	64	75	86
17.	MSH	60	71	79
18.	MKF	65	75	84
19.	NFN	59	70	77
20.	PYP	58	68	76
21.	RAAN	66	78	89
22.	RKDDE	64	75	85

No.	Inisial Nama Siswa	Nilai Pretest	Posttest 1	Posttest 2
23.	SAP	63	74	82
24.	SAP	61	72	81
25.	ZHA	62	73	84

Data pretest dan posttest yang sudah dikumpulkan selanjutnya diproses melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *paired sample t test*, dan uji N-Gain. Berikut merupakan data hasil penelitian.

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest 1	Posttest 2
N Valid	25	25	25
Mean	62.32	73.04	82.40
Median	62.00	73.00	83.00
Std. Deviation	2.594	2.937	3.452
Minimum	58	68	76
Maximum	67	78	89

Hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang menjadi subjek penelitian terdapat nilai minimum pada pretest yaitu 58 dan nilai maksimum pretest yaitu 67. Sedangkan, pada saat posttest pertama diperoleh nilai minimum 68 dan nilai maksimum 78. Selanjutnya, pada posttest kedua terdapat nilai minimum 76 dan nilai maksimum 89. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai Pendidikan Pancasila pada siswa setelah mendapatkan *treatment* melalui model Problem Based Learning dengan media Baamboozle dan Kahoot.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.964	25	.507
Mean	.964	25	.494
Median	.980	25	.887

Hasil uji normalitas Shapiro Wilk menunjukkan bahwa nilai Sig. pretest yaitu $0.507 > 0.005$, nilai Sig. posttest 1 yaitu $0.494 > 0.005$, dan nilai Sig. posttest 2 adalah $0.887 > 0.005$. Dari ketiga hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	.468	1	48	.497
	Based on Median	.378	1	48	.542
	Based on Median and with adjusted df	.378	1	44.39	.542
	Based on trimmed mean	.469	1	1	.497
				48	

Data hasil uji homogenitas Levene menunjukkan bahwa didapatkan nilai Sig. Based on Mean sebesar $0.497 > 0.005$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data bersifat homogen atau memiliki karakteristik yang sama. Data yang terkumpul memiliki distribusi yang normal dan homogen sehingga analisis selanjutnya dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan uji t parametrik yang dinamakan *Paired Sample T Test*.

Tabel 5. Hasil Paired Sample T Test

		Two-Sided p	Uji Hipotesis
Pair 1	pretest-posttest1	<,001	H ₀ ditolak
Pair 2	pretest-posttest2	<,001	H ₀ ditolak
Pair 3	posttest1-posttest2	<,001	H ₀ ditolak

Data hasil *Paired Sample T Test* menunjukkan nilai Sig. (Two-Sided p) < 0.001 < 0.05 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini menandakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media Baamboozle dan Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4. Peneliti kemudian melakukan uji N-Gain pada media Baamboozle dan Kahoot untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan *Problem Based Learning* menggunakan dua media tersebut. N-Gain Score dibagi ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain (Baamboozle)

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain Score	25	.31	.50	.3914	.05274
Valid N (listwise)	25				

Hasil N-Gain Score mendapatkan perolehan sebesar 0.3914, di mana hasil perolehan tersebut berada diantara 0.3 dan 0.7 ($0.3 \leq 0.3914 \leq 0.7$), yaitu berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Baamboozle berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi masih ada ruang untuk pengembangan agar hasil yang diperoleh lebih maksimal. Menurut penelitian oleh Pujasari dan Samsudin (2022) serta Arisa et al (2020), skor N-Gain dalam kategori sedang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa yang cukup baik, tetapi pembelajaran mungkin perlu dikombinasikan dengan pendekatan lain atau penyempurnaan strategi agar mencapai kategori "tinggi".

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain (Kahoot)

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain Score	25	.56	.96	.7336	.10259
Valid N (listwise)	25				

Hasil N-Gain Score mendapatkan perolehan sebesar 0.7336, di mana hasil perolehan tersebut ≥ 0.7 ($0.7336 \geq 0.7$), yaitu berada pada kategori tinggi. Hasil uji N-Gain Score sebesar 0.7336 yang berada dalam kategori tinggi ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dalam kategori ini, peningkatan hasil belajar siswa dianggap signifikan, di mana pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media interaktif seperti Kahoot mampu memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran. Kahoot memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang sesuai dengan kebutuhan siswa di

- 5035 *Dampak Baamboozle dan Kahoot Berbasis PBL terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD – Norita Agustina Subagyo, Estining Titah Kinasih, Susilo Tri Widodo, Nur Indah Wahyuni, Rifatun Nashihah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9122>

era digital. Seperti yang dijelaskan oleh Yusuf et al (2023), *platform* permainan edukasi seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan aktif, dan keinginan untuk belajar. Hal ini bisa menjadi alasan utama mengapa skor N-Gain menunjukkan kategori tinggi. Kahoot mendukung implementasi PBL dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pemecahan masalah melalui penguatan konsep. Kombinasi ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan berpikir kritis sambil tetap termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas 4 SD Negeri Ngijo 1 Kota Semarang memberikan bukti bahwa model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media interaktif Baamboozle dan Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Perangkat Desa dan Kelurahan. Penerapan Problem Based Learning menggunakan media Baamboozle memiliki keefektifan pada kategori sedang, sedangkan penerapan Problem Based Learning menggunakan media Kahoot memiliki keefektifan pada kategori tinggi. Melalui penerapan ini, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, dan menjawab pertanyaan dengan cara yang lebih menyenangkan melalui permainan dan kuis. Penerapan model Problem Based Learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata yang memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisa, N., Johansyah, & Ali Hanif, M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa Smk Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (Jlpf)*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/Jlpf.V1i01.77>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/T.V6i1.20569>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Febrita, I., & Harni. (2020). Penerapan Pendekatan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1435. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/608>
- Gunawan, S., & Soesanto, R. H. (2022). Keakuratan Umpan Balik Asesmen Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pengerjaan Formatif Secara Daring. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 10–19. <https://doi.org/10.24176/Re.V13i1.6852>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.629>
- Indy, R. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan

- 5036 *Dampak Baamboozle dan Kahoot Berbasis PBL terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD – Norita Agustina Subagyo, Estining Titah Kinasih, Susilo Tri Widodo, Nur Indah Wahyuni, Rifatun Nashihah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9122>
- Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *Holistik, Journal Of Social And Culture*, 12(4), 1–18.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Meylani Catur Ambarwati, & Widodo, R. (2023). Peningkatan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 9–16.
<https://doi.org/10.22219/jppg.v4i1.25484>
- Novitasari, A. T. (2022). Keterlaksanaan Pembelajaran Efektif Melalui Peran Profesionalisme Pendidik Dalam Proses Pembelajaran. *Journal On Education*, 5(1), 1179–1188.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.624>
- Pujasari, D., & Samsudin, A. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Bacaan Pada Siswa Kelas Iii Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(2), 2031–2044. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.508>
- Ramadhana, M. F., Ahdhiantob, E., Perdanac, R., & Baehak, F. (2020). Effectiveness Of Use Of Kahoot As A Media In Learning In The Scope Of Biological Scope. *Journal Of Xi'an University Of Architecture & Technology*, 12(7), 587–594.
- Santosa, T. A., Sari, W., Suar, A., & Jalwis. (2020). Pengaruh Penggunaan Umpan Balik (Feedback) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih. *Edureligia*, 04(02), 185–195.
- Sari, E., & Hafandi, L. (2022). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Bioedutech: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(1), 68–77. <http://jurnal.anfa.co.id>
- Setyawan, A., Azzahra, E. F., Astuti, I. T., Ica, I. E., Septyorini, E. A., & Susanti, S. D. (2020). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan. *Prosiding Nasional Pendidikan: Lppm Ikip Pgri Bojonegoro*, 1(1), 238–243.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1040/362>
- Wardani, D. A. W. (2023). Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 4(1), 1–17.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliana, Y., & Winanto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kerja Sama Dan Hasil Belajar Tema 9. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7378–7386. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4092>
- Yusuf, M. E., Maharani, L. T., & Untari, E. (2023). Peningkatkan Motivasi Belajar Dengan Game Edukasi Kahoot Pada Siswa Kelas 4 Di Sdn Polehan 1 Kota Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(10), 3–8. <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i10.2023.1>