
**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE DAPAT
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR
DUA VARIABEL (SPLDV) KELAS
VIII B MTs. MA'ARIF AMBULU**

Tri Novita Irawati¹⁾, Muhlisatul Mahmudah²⁾, Okta Purnamasari³⁾

^{1,2,3)} Universitas Islam Jember, Indonesia

**Corresponding author*

Email: tri.novitairawati@gmail.com¹⁾, maxlisa742@gmail.com^{2*)},
oktapurnamasari55@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Application is the process or act of implementing a theory, concept, or plan in a real situation. In the context of classroom action research, application refers to the application of strategies or interventions designed to improve the quality of learning. The problem studied in this study is a study on improving the learning outcomes of grade VIII students in the two-variable linear equation system with the help of baamboozle media through the application of the Problem Based Learning (PBL) method at MTs Ma'arif Ambulu. The sample of this study was 28 grade VIII students. The methods used were observation, interviews, documentation, and tests. While data analysis used the percentage of learning outcome completion. Based on the results of the study, the results obtained in cycle I were 78% or 22 students who completed because the results did not meet the completion criteria, so cycle II was carried out which obtained results of 92% or 26 students who completed. So the research process was stopped in cycle II because student learning outcomes increased.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), baamboozle media, learning outcomes

ABSTRAK

Dalam Penerapan adalah proses atau tindakan mengimplementasikan teori, konsep, atau rencana dalam situasi nyata. Dalam konteks penelitian tindakan kelas, penerapan merujuk pada pelaksanaan strategi atau intervensi yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah penelitian tentang peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada sistem persamaan linear dua variabel dengan berbantuan media baamboozle melalui penerapan metode Problem Based Learning (PBL) di MTs Ma'arif Ambulu. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII sebanyak 28 siswa. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Sedangkan analisis data menggunakan persentase ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil pada siklus I 78% atau 22 siswa yang tuntas dikarenakan hasil tidak mencapai kriteria ketuntasan maka dilaksanakan siklus II yang diperoleh hasil 92% atau 26 siswa yang tuntas. Maka proses penelitian dihentikan pada siklus II dikarenakan hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci: Problem Based Learning (PBL), media baamboozle, hasil belajar

PENDAHULUAN

Gaya belajar adalah kemampuan seorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya ada yang cepat sedang dan ada pula yang sangat lambat (Utomo, 2022). Perkembangan siswa yang efektif dan terpadu (holistik) mencakup berbagai aspek perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan moral. Pendekatan ini menekankan pentingnya melibatkan seluruh aspek perkembangan siswa untuk menciptakan individu yang seimbang dan berkembang secara menyeluruh. Salah satunya strategi untuk mendukung perkembangan siswa secara holistic yaitu *Problem Based Learning* (PBL). *problem based learning* (PBL) adalah pendekatan yang efektif untuk mendukung perkembangan siswa yang holistik dan seimbang. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata atau situasi yang kompleks yang memerlukan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan penggunaan pengetahuan lintas mata pelajaran.

Problem Based Learning (PBL) adalah kegiatan belajar siswa dalam bentuk kelompok untuk menyelesaikan problem atau masalah yang telah disiapkan oleh guru untuk memancing interaksi antar teman sejawat dan memperdalam pengetahuan dari masalah yang didiskusikan (Armanto Rachmad, 2020: 11). Penggunaan model ini dapat membantu siswa mencari solusi pemecahan masalah dari berbagai sumber yang didapat dengan cara berdiskusi dengan teman kelompoknya, sehingga akan memperdalam pengetahuan siswa.

Tabel 1 Fase Pembelajaran PBL

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan logistic yang diperlukan serta memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
2	Mengorientasikan siswa untuk belajar	Membuat siswa mendefinisikan, mengorientasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing pengalaman individu atau kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Alat yang efektif untuk mendukung pemecahan masalah dalam berbagai konteks pembelajaran yaitu media pembelajaran. Seperti yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media Baamboozle. Baamboozle merupakan game edukasi berbasis web yang menyediakan game interaktif dan menarik. Game ini menggunakan kuis sebagai permainannya. Tentunya kuis yang akan dipakai dalam game adalah kuis yang telah dibuat oleh pendidik. Hal yang menarik pada Baamboozle ini adalah merupakan kuis yang dijawab secara berkelompok, sehingga adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kelebihan dalam permainan ini, siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi pemenang sehingga pembelajaran akan lebih interaktif. Namun kelemahannya, papan kuis hanya bisa dikendalikan oleh pendidik (Mariani et al., 2022)

Adanya media pembelajaran dapat memiliki beragam dampak pada hasil belajar siswa. Dampak tersebut tergantung pada bagaimana media digunakan dalam proses pembelajaran. Dampak positifnya yaitu seperti meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan motivasi, pemahaman yang mendalam, pembelajaran mandiri, pembelajaran kolaboratif, pengembangan keterampilan teknologi, dan penggunaan waktu yang efisien.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara bersiklus dengan pendekatan kualitatif. Menggunakan maksimal dua siklus yang masing-masing siklus terdapat empat hal yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek pada penelitian ini siswa kelas VIII B di MTs Ma'arif Ambulu yang berjumlah 28 orang. Analisis data dalam penelitian ini disajikan bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif Ambulu.

Data prestasi belajar siswa dihitung berdasarkan ketuntasan kelas keseluruhan dengan $KKM \geq 70$. Rumusan yang digunakan untuk menghitung rata-rata nilai siswa menurut Sudjana, 2011: 109 adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Dengan keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai peserta didik

N = Banyak peserta didik

Untuk ketuntasan belajar suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 80\%$ siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{peserta didik tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

(Aqib, 2014: 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

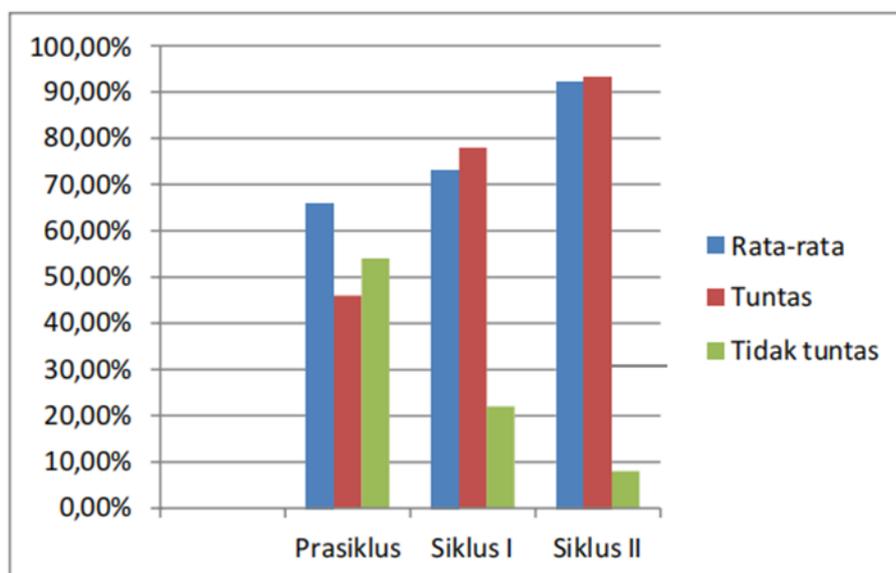
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan persentase ketuntasan belajar siswa. Pembelajaran menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) dikatakan tuntas jika dikelas tersebut terdapat 80% siswa sudah mencapai skor ≥ 70 (Kriteria Ketuntasan Minimal). Peneliti juga mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, hasil wawancara adalah sebagai berikut :

1. Guru menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Siswa masih kesulitan jika diberi soal cerita.
3. Siswa ada yang bicara sendiri di dalam kelas saat pembelajaran, penyebabnya karena siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika.
4. Sebagian siswa menilai matematika itu sulit dan tidak menyenangkan.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus ada dua kali pertemuan jadi keseluruhan ada 4 kali pertemuan dikarenakan pada siklus I hasil belajar siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan sebesar $\geq 80\%$ dari hasil analisis tes siklus I terdapat 6 siswa yang tidak tuntas dan persentasenya 78% hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran siklus I belum tuntas, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Penyebab siklus I tidak tuntas dikarenakan siswa masih belum bisa beradaptasi dengan metode dan media yang diberikan dan

pembentukan kelompok banyak menyita waktu serta sesi presentasi tidak berjalan maksimal.

Analisis hasil dari tes siklus II terdapat siswa mencapai ketuntasan 92% hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran siklus II sudah tuntas sehingga tidak perlu dilaksanakan siklus III. Pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media baamboozle terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran menggunakan PBL merangsang siswa belajar lebih baik, mengembangkan permasalahan nyata, dibantu dengan media baamboozle siswa lebih aktif dalam kelas dan bekerja sama antar teman sehingga menimbulkan kekompakkan.



Gambar 1. Grafik hasil belajar

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode Problem Based Learning (PBL) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat pada siklus I bahwa hasil rata-rata nilai tes soal siklus I sebesar 78%, sedangkan pada siklus II hasil rata-rata nilai tes sebesar 92% dalam hal ini terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Aprillia, E., Nurhayati, C., Putri, A., & Pandiangan, B. (2023). Perubahan kurikulum pada proses pembelajaran. I(4).
- Budiono, Arifin Nur 2015. Buku Pedoman Penyusunan Proposal Dan Skripsi. Jember : Pustaka Radja & FKIP Universitas Islam Jember.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., & Hulu, F. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. 08(January), 325–332.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. 1(1), 283–290.
- Izza, I. E. R., Irawati, T. N., & Al Ayubi, S. (2022). Penerapan Model Core untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Balok Di MTs Miftahul Ulum. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 13-18.
- Marfu, S. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. 5, 50–54.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. 12, 132–141
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas XI IPS 1. 4(3), 358–369.
- Safithri, R., & Huda, N. (2021). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Self Efficacy Siswa. 05(01), 335–346.