

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Tika Nurti Sartika Sari¹, Dadang Cunandar²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Kuningan^{1,2}

Email: tikanurti06@gmail.com¹, a_dadang28@upmk.ac.id²

Corresponding author:

Tika Nurti Sartika Sari, Dadang Cunandar

Universitas Muhammadiyah Kuningan

Email: tikanurti06@gmail.com, a_dadang28@upmk.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Baamboozle*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Desain*. Sampel penelitian ini terdiri dari 36 siswa diantaranya 16 siswa SD Negeri 1 Sakerta Timur dan 20 siswa SD Negeri 2 Sakerta Timur. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes sebanyak 10 soal berupa pilihan ganda (pg), dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig. (2. Tailed) hasil olah data dengan *spss 25 for windows* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Baamboozle*, Hasil Belajar

Abstract: This study aims to use *Baamboozle* learning media on student learning outcomes in science learning in grade IV elementary school before and after the application of *Baamboozle* learning media. To determine the influence of the use of *Baamboozle* learning media on student learning outcomes in social science learning, this study uses the *Quasi Experiment* method in the form of *Nonequivalent Control Group Design*. The sample of this study consisted of 36 students, including 16 students of SD Negeri 1 Sakerta Timur and 20 students of SD Negeri 2 Sakerta Timur. Data collection was carried out through observation, interviews, tests as many as 10 questions in the form of multiple choice (pg), documentation. The results of this study show that *Baamboozle learning media* can significantly improve student learning outcomes. The hypothesis test shows that the value of sig. (2. Tailed) data processing results with *spss 25 for windows* of $0.000 < 0.05$, then it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is an Effect of the Use of *Baamboozle Learning Media* on Student Learning Outcomes in Grade IV of Elementary School.

Keywords: *Baamboozle Learning Media*, *Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami perkembangan seiring dengan pesatnya kemajuan zaman. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya adalah pengoptimalan kinerja seluruh komponen dalam proses pembelajaran. Di era modern ini, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan, baik dari segi teknologi, sosial, maupun kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, gagasan-gagasan baru sangat dibutuhkan untuk merancang sistem pembelajaran yang relevan dan efektif (Musfiroh, 2019).

Dalam konteks ini, guru memiliki peran yang sangat strategis sebagai penggerak utama dalam proses belajar mengajar di kelas. Peran guru tidak hanya terbatas pada menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mencakup berbagai aspek seperti memeriksa kehadiran, memberikan motivasi, melakukan bimbingan, serta menilai proses dan hasil belajar siswa. Di era digital saat ini, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi,

serta mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan kurikulum (Permana, 2024:25). Penggunaan teknologi digital bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Yamin, 2020).

Sejalan dengan itu, pemahaman tentang tujuan dan hasil belajar juga menjadi aspek penting yang harus dikuasai oleh guru. Menurut Bloom (dalam Krathwohl, 2002), hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan aspek berpikir atau intelektual, yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Proses belajar dalam ranah ini melibatkan penerimaan stimulus, penyimpanan informasi dalam memori, dan pengolahan oleh otak.

Hasil belajar merupakan nilai mata pelajaran yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Adapun nilai akhir yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan kemampuan aspek, kemampuan pengetahuan, kemampuan sikap, maupun kemampuan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Desember kepada wali kelas IV di SD Negeri 1 Sakerta Timur yaitu Ibu Nunung Nurhaningsih dan pada wali kelas IV SD Negeri 2 Sakerta Timur yaitu bapak zaenal arifin peneliti menemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan karena guru keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru belum mahir dalam penggunaan teknologi yang sudah berkembang dan guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti buku cetak, hal ini mengakibatkan siswa kurang antusias dalam pembelajaran, siswa mudah bosan serta mengalami kesulitan saat memahami materi pembelajaran.

Guru merupakan aktor penting dalam proses pendidikan, sebab guru adalah garda terdepan dalam proses pembelajaran, guru merupakan peran penting untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan interaktif karena mereka berinteraksi langsung dengan siswa selaku objek dan subjek studi, terampilan dalam merancang, melaksanakan serta mengevaluasi proses pembelajaran merupakan tugas seorang guru.

Seorang guru harus memiliki strategi yang tepat dalam proses pembelajaran terhadap siswa guna mencapai tujuan yang dapat menciptakan proses belajar secara efektif dan efisien. aktivitas belajar mengajar memiliki beberapa komponen seperti tujuan, metode kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber belajar. salah satu yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran (Hajar, 2023:6404).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim pesan atau guru kepada penerima pesan (siswa) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar yang mempermudah siswa dalam memahami pesan (Akuba & Uno, 2023:946). Media pembelajaran yaitu media yang dapat digunakan untuk merangsang daya pikiran, perasaan

perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran secara maksimal.

Media memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya media interaktif. Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi proses belajar siswa. Lebih lanjut, media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Anggraeni, 2021:5315). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa. (Hapsari & Zulherman, 2021:2385). Penggunaan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa dan menjaga kegiatan belajar mengajar dikelas agar tidak monoton dan bervariasi.

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya media cetak, media audio, media audio visual, multimedia interaktif, E-learning. Salah satu contoh dari multimedia interaktif adalah Game. Game edukasi adalah permainan yang sengaja dirancang untuk tujuan pendidikan guna mendukung lingkungan belajar, karena dipandang lebih menarik daripada proses belajar mengajar konvensional (Kartini, 2023:2). Games memiliki kekuatan untuk mendorong perhatian siswa, meningkatkan minat siswa dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Adapun salah satu contoh game edukasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah Baamboozle. Platform pembelajaran berbasis game ini menyediakan berbagai game interaktif dan menarik. Permainan yang ditawarkan Baamboozle berupa kuis. Baamboozle merupakan sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan edugames yang menyerupai dengan lomba cerdas cermat (Iskandar, 2022:12052).

Baamboozle ini sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat, bermainnya hanya bisa secara berkelompok. Media berbasis web bisa diaplikasikan saat pembelajaran online, jadi mudah bagi guru maupun siswa untuk memanfaatkan media Baamboozle sebagai media pembelajaran saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Baamboozle juga menyediakan fitur-fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk dapat mengakses, sehingga dalam pemanfaatan media Baamboozle sebagai sarana dalam belajar dapat dimanfaatkan oleh guru guna menjadi kebutuhan belajar bagi siswa (Tsurayya, 2023).

Kurikulum merdeka merupakan bentuk evaluasi dari kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum 2013 (Aulia, 2023:19). Merdeka belajar adalah permulaan dari gagasan-gagasan yang akan diluncurkan, yakni menciptakan suasana belajar yang Bahagia dan suasana yang happy (Kusumawati, 2021:12). Konsep merdeka pada kurikulum merdeka sejalan dengan cita-cita dari Ki Hajar Dewantara yang berfokus pada pembelajaran yang bebas sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan kreatif. Dengan adanya kebebasan tersebut, dijadikan sebagai dorongan bagi peserta didik untuk bereksplorasi pengetahuannya sehingga tercipta karakter yang Merdeka (Ardianti & Amalia, 2022:400).

Penerapan kurikulum Merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya adanya penggabungan mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. pengajaran di sekolah Dasar (SD) haruslah memfokuskan pada pemberian pengetahuan langsung kepada anak-anak untuk membantu mereka

membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah. (Budiwati, 2023:525).

Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta keingintahuan, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman IPAS. dengan demikian siswa bukan lagi menjadi objek pembelajaran, tetapi menjadi subjek pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan proses siswa. Semua itu dapat diwujudkan jika guru menguasai konten isi materi dan bagaimana mengajarkannya dengan baik. Untuk mendukung ketercapaian tersebut perlu dilakukan pembinaan terhadap guru, dalam rangka membentuk guru yang profesional. Salah satu upaya yang telah dilakukan adalah pemerintah menyediakan buku guru. Buku guru berisi konten materi dan strategi pembelajaran yang menjadi panduan dalam pelaksanaan kurikulum Merdeka (Agustina, 2022).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang membebaskan setiap sekolah agar melakukan pengembangan kurikulum sejalan akan potensi dan kebutuhan yang dimiliki oleh siswa-siswi di sekolah tersebut. Kurikulum Merdeka menekankan pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). P5 berfokus kepada pengembangan peserta didik yang mampu menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam enam aspek kunci, yakni: ketaqwaan dan keimanan pada Tuhan Yang Maha Esa, penerimaan padakreativitas, kemampuan berpikir kritis, semangat gotong royong, kemandirian, serta keberagaman global (Dewi, 2024:329).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mariani, 2022) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *baamboozle* dapat menurunkan rasa bosan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran satu arah yang selalu fokus pada guru akan menimbulkan kejenuhan dan menurunnya tingkat konsentrasi bagi siswa. Pembelajaran menggunakan media game tentunya akan mengalihkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi. Hal ini terlihat dari uji hipotesis yang diperoleh menunjukkan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$, artinya hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu menggunakan media *baamboozle* menjadikan siswa lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki pencapaian dengan memperoleh rata-rata *pretest* sebesar 66,32 dan rata-rata *posttest* sebesar 88,15, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV sekolah Dasar sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar".

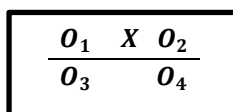
METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen*. Bentuk Penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control*

Group Desain, dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan, serta posttest sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok (Sugiyono, 2022:79).

Pada desain ini, test dilakukan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum kelas diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Selanjutnya dilakukan dan diadakan test akhir (*posttest*). Dari hasil *posttest* tersebut, maka akan diketahui apakah penggunaan media pembelajaran Baamboozle lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model konvensional.

Oleh karena itu untuk membantu penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group desain* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun dengan bentuk *nonequivalent control group desain* adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Nonequivalent Control Group Desain

Keterangan:

- O_1 : Grup Eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pree-test)
- O_2 : Grup Eksperimen setelah diberikan perlakuan (post-test)
- X : Perlakuan (Treatment) penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle
- O_3 : Grup Kontrol sebelum ada perlakuan (pree-test)
- O_4 : Grup Kontrol yang tidak diberi perlakuan (post-test)

Populasi pada peneliti ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Sakerta timur dan SD Negeri 2 Sakerta Timur yang berjumlah 36 orang. Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti, ciri-ciri dan keberadaannya diharapkan dapat mewakili atau menggambarkan keberadaan populasi yang sebenarnya. Sampel penelitian ini adalah siswa IV SD Negeri 1 Sakerta Timur sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Sakerta Timur sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes berupa soal pilihan ganda (pg) sebanyak 10 soal, dan dokumentasi. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes berbentuk Pilihan Ganda (PG). Tes dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan media *Baamboozle* terhadap mata Pelajaran IPAS.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji instrumen dilakukan melalui uji validitas. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan SPSS 25 for Windows. Uji normalitas dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk, dengan kriteria data berdistribusi normal jika Sig. > 0,05. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat nilai Sig. Based on Mean, dengan kriteria data homogen jika Sig. > 0,05.

Uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh media Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS. Keputusan diambil berdasarkan nilai Sig. (2-tailed), di mana Sig. < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Selain itu, dilakukan analisis N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest. N-Gain dihitung dengan rumus: $(\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest})$, dan diuji normalitasnya untuk melihat distribusi data (Guntara, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dapat dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Rata-Rata	57,5
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	80

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai *pretest* kelas kontrol dari 16 siswa diperoleh nilai terendah sebesar 30, nilai tertinggi sebesar 80 dengan rata-rata sebesar 56,875 yang berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70 pada pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada kelas kontrol masih rendah.

Tabel 2. *posttest* Kelas Kontrol

Rata-Rata	70,625
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	90

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai *posttest* kelas kontrol dari 16 siswa diperoleh nilai terendah sebesar 50, nilai tertinggi sebesar 90 dengan memperoleh rata-rata sebesar 70,625 mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70 pada pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional hanya mengalami sedikit peningkatan.

Tabel 3. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen.

Rata-Rata	58
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	90

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dari 20 siswa diperoleh nilai terendah sebesar 30, nilai tertinggi sebesar 90 dengan rata-rata sebesar 58 yang berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70 pada pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada kelas eksperimen masih rendah.

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen.

Rata-Rata	58
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	90

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai posttest kelas eksperimen dari 20 siswa diperoleh nilai terendah sebesar 60, nilai tertinggi sebesar 100 dengan memperoleh rata-rata sebesar 85 berada diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70 pada pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* pada kelas ekasperimen yang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* mengalami peningkatan yang signifikan.

Adapun untuk hasil uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Pretest Kelas Eksperimen	.210	20	.021	.932	20	.166
	Posttest Kelas Eksperimen	.175	20	.109	.909	20	.062
	Pretest Kelas Kontrol	.205	16	.070	.934	16	.287
	Posttest Kelas Kontrol	.210	16	.058	.927	16	.222

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas hasil belajar siswa diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar Sig. 166 > 0,05 dan hasil belajar siswa diperoleh nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar Sig. 0,062 > 0,05. Hal ini sesuai dengan ketentuan uji normalitas bahwa jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal. Selanjutnya hasil belajar siswa diperoleh nilai *pretest* kelas kontrol sebesar Sig. 0,287 > 0,05, dan hasil belajar *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai Sig. 0,222 > 0,05. Hal ini sesuai dengan ketentuan uji normalitas bahwa jika nilai Sig > 0,05 data berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	.085	1	34	.772
	Based on Median	.152	1	34	.699
	Based on Median and with adjusted df	.152	1	32.338	.699
	Based on trimmed mean	.078	1	34	.781

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai (Sig) Based on Mean adalah sebesar 0,772 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians *posstest* kelas Eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau Homogen.

Tabel 7. Uji Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper

Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	.085	.772	3.859	34	.000	14.375	3.725	6.805	21.945
	Equal variances not assumed			3.850	31.982	.001	14.375	3.734	6.769	21.981

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan perhitungan uji t menunjukkan bahwa nilai sig. (2. Tailed) hasil olah data dengan *spss 25 for windows* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil Kesimpulan dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar.

Perhitungan N-Gain pada penelitian ini menggunakan SPSS 25. Uji N-Gain diperoleh dari selisih *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 8. Uji N-gain

Kelas	Jumlah Siswa	Min	Max	Rata-rata Uji N-Gain
Eksperimen	20	20.00	100.00	66,11
Kontrol	16	.00	66.67	30,74

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen (media pembelajaran *Baamboozle*) adalah sebesar 66,1071 atau 66,11% termasuk kedalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N_gain Score sebesar minimum 20% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol (model konvensional) adalah sebesar 30.7440 atau 30,74% termasuk kedalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-Gain Score minimum .00 dan maksimal 66,67 atau 66,8%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Sakerta Timur. Sementara penggunaan model konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Sakerta Timur.

Temuan ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Utami (2022) menyatakan bahwa penggunaan *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Demikian pula, penelitian oleh Rahmawati & Nugroho (2021) menemukan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif ketika pembelajaran dilakukan dengan media interaktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Lebih lanjut, Syafitri (2020) menegaskan bahwa media berbasis permainan digital mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa di kelas, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman konsep pelajaran. Ini sejalan dengan teori behavioristik oleh Skinner, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika diberikan penguatan (reinforcement). *Baamboozle* memberikan penguatan langsung dalam bentuk skor dan feedback, yang mendorong siswa untuk

terus aktif menjawab dan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil belajar siswa di kelas kontrol (tanpa Baamboozle) menunjukkan rata-rata nilai sebesar 70,625, sedangkan di kelas eksperimen (dengan Baamboozle) meningkat menjadi 85. Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Baamboozle terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi *Bagian Tubuh Tumbuhan*. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran Baamboozle dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan materi atau jenjang kelas yang berbeda untuk memperluas penerapan media Baamboozle dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. cetakan 29. Bandung: ALFABETA.cv
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*. 6(5), 9180–9187.
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 946. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.24917>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5315. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 400. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Aulia, N. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 19.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Dewi, S & Nursiwi, N. (2024). Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Dengan Menekankan P5 Dalam Mewujudkan Sustainable Development Goal'S. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(4), 329.



- Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2385. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Iskandar, Sofyan; Rosmana, S Primanita; Agnia, Adela; Farhatunnisa, Gaida; Fireli, Pingkan; Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Kartini, S. (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 2.
- Kusumawati, D., & Sutisna, A. (2021). Merdeka Belajar Dalam Konteks Kemandirian Belajar Siswa Respon Terhadap Regulasi Baru Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. *Jurnal Lensa Pendas*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.33222/jlp.v6i1.1644>
- 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. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Permana, B. S. (2024). *Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. 4(1).
- Rahmawati, S., & Nugroho, D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 85–93.
- Syafitri, L. (2020). Game-Based Learning: Media Interaktif Berbasis Permainan untuk Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(3), 54–60.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Utami, A. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 112–120.