

**PENGARUH MEDIA GAMES BAAMBOOZLE TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA MATERI BANGUN DATAR KELAS V SD NEGERI 205 PALEMBANG**

Vio Arinda Rahmania¹, A. Heryanto², Sunedi³

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP. Universitas PGRI Palembang,

² Pendidikan Seni dan Pertunjukan, FKIP. Universitas PGRI Palembang

¹vioarinda535@gmail.com, ²s1kesenian@gmail.com,

³sunedi.sudarman@gmail.com

ABSTRACT

The research is motivated by the problem that the author has identified, which is the lack of interest in learning among fifth-grade students at SD Negeri 205 Palembang, such as students not focusing on learning, students being less diligent in doing assignments given by the teacher, lack of motivation, taking a long time to do questions and students not being active in asking questions. This study aims to determine the effect of baamboozle games-based learning media on students' interest in learning flat shapes of grade V SD Negeri 205 Palembang. The research method used is the quasi-experimental design method with a nonequivalent control group design. This research was conducted at SD Negeri 205 Palembang with a population of grade V SD totaling 97 with a research sample of 46 students through a sampling technique in this study, namely saturated samples. Data collection techniques in the form of observation, questionnaires and documentation. Data analysis techniques with normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of the study showed that the average results of the posttest scores of the control and experimental classes, namely the control class was 81.0 and the experimental class was 89.5, where the results of the pretest questionnaires of the control class and the experimental class were 57.3 and 60.5 respectively. The results of the hypothesis test obtained a t-count value of 5.073 > t-table value of 2.015 or a significance value of t-count 0.001 < significant t-table 0.05, then Ho was rejected and Ha was accepted, meaning that there was a significant influence of baamboozle games-based learning media on students' interest in learning flat shapes in class V of SD Negeri 205 Palembang. It can be concluded that bamboozle games learning media can increase students' interest in learning, because this media is a fun media.

Keywords: Baamboozle Games, Learning Interest, Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang penulis temukan yaitu kurangnya minat belajar siswa kelas V SD Negeri 205 Palembang, seperti siswa tidak fokus pada saat belajar, siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, kurangnya motivasi, lama dalam mengerjakan soal dan siswa tidak aktif dalam bertanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent kontrol group design*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 205 Palembang dengan populasi kelas V SD yang berjumlah 97 dengan sampel penelitian berjumlah 46 siswa melalui teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen, yaitu kelas kontrol sebesar 81,0 dan kelas eksperimen sebesar 89,5, dimana hasil angket *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebesar 57,3 dan 60,5. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung $5,073 >$ nilai t tabel $2,015$ atau nilai signifikansi t hitung $0,001 <$ signifikan t tabel $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang. Dapat disimpulkan bahwa media belajar *games bamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena media ini merupakan media yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Games Baamboozle*, Media, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses penting dalam perkembangan manusia yang tidak hanya terbatas pada aktivitas di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah (Adesemowo, 2022). Secara luas, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk melatih keterampilan dan membentuk karakter. Pendidikan memiliki peran besar dalam

membentuk kepribadian, memperluas wawasan, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, upaya yang dilakukan pemerintah yaitu mulai dari pendidikan Sekolah Dasar.

Menurut (Ayu et al., 2021) bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari simbol, pola, angka, dan perhitungan yang digunakan untuk

mengembangkan kemampuan berpikir. Dengan mempelajari Matematika, siswa diharapkan dapat memahami dan menyerap pelajaran dengan lebih cepat dan mudah, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Namun, hingga kini, Matematika masih dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan karena banyak siswa merasa bahwa Matematika sulit dan membingungkan. Hal ini tentu saja berdampak pada rendahnya minat anak-anak untuk mengikuti pelajaran Matematika (Rismawati et al., 2020).

Menurut (Jayanti, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis. Menurutnya, pembelajaran yang efektif harus mampu mengaitkan konsep-konsep matematika dengan situasi nyata, sehingga siswa dapat melihat relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Isrok'atun dkk, 2020) tujuan pembelajaran matematika merupakan kegiatan siswa yang mampu membuat siswa memecahkan masalah matematika, melihat manfaat yang sistematis, menggunakan penalaran abstrak, serta siswa dapat

mengembangkan cara-cara baru untuk menggambarkan situasi dan permasalahan secara matematis. Pembelajaran matematika digunakan sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi, misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal matematika lainnya.

Menurut (Dalimunthe, 2020) menyatakan bahwa minat belajar adalah sikap dan rasa seseorang tentang ketertarikan, keinginan, dan perhatian terhadap objek tanpa ada dorongan dari siapapun. Minat belajar berperan sebagai suatu kekuatan untuk mendorong siswa dalam proses belajar, jika siswa memiliki minat belajar akan tekun dalam belajar begitupun sebaliknya yang tidak memiliki niat dan minat tidak akan tekun dalam belajar (Akrim, 2021).

Menurut (Putri & Safrizal, 2023) rendahnya minat dalam pembelajaran matematika cenderung anak pasif dan tidak paham terhadap pembelajaran matematika. Juga terlihat dari observasi yang telah dilakukan sebelum belajar siswa sudah merasa takut diawal, menganggap matematika itu menakutkan, siswa

tidak paham dan menganggap matematika itu sangat sulit dan membosankan sehingga mereka tidak menyukai pembelajaran matematika tersebut. Minat belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa dalam pelajaran Matematika, yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Rendahnya minat terhadap Matematika sering kali berawal dari pola pikir mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa merasa tidak tertarik pada Matematika karena di dalamnya terdapat rumus-rumus dan perhitungan yang sulit mereka pahami (Jayanti et al., 2020). Oleh karena itu, hal ini dapat menjadi pedoman bahwa proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa dapat berdampak negatif pada prestasi mereka.

Kesulitan belajar ialah suatu keadaan yang menyebabkan siswa tidak mampu belajar sebagaimana mestinya karena terdapat gangguan atau hambatan (Hasan et al., 2023). Kesulitan belajar menjadi hambatan siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar Matematika yang optimal. Sehingga perlu adanya upaya guru untuk menanggulangi masalah tersebut agar tujuan pembelajaran

Matematika dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Namun pada faktanya, masih banyak riset yang mendeskripsikan adanya kesulitan belajar Matematika dengan berbagai faktor, tidak hanya faktor guru. Salah satunya penelitian (Anggraeni et al., 2020) yang mengemukakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menggambar sudut dan mengukur besar sudut dengan tepat karena sikap negatif siswa saat pembelajaran seperti tidak memperhatikan penyampaian materi dari guru.

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri 205 Palembang pada tanggal 7 November 2024, adapun hasil observasi tersebut menunjukkan terdapat beberapa permasalahan yang timbul khususnya pada mata pelajaran matematika yang minat belajar siswanya masih rendah. Ada beberapa indikator kurangnya minat belajar siswa dapat terlihat dari proses pembelajaran (1) Pada saat kegiatan pembelajaran siswa sering tidak fokus dan tidak mendengarkan ceramah/penjelasan dari guru dan didapatkan bahwa dari jumlah 46 siswa pada kelas V SDN 205 Palembang hanya 40% siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran

sedangkan siswa yang tidak aktif sebanyak 60%, (2) Siswa kurang tekun mengerjakan tugas yang diberikan guru (3) Kurangnya motivasi dalam mencari dan memecahkan soal-soal matematika (4) Terlalu lama dalam mengerjakan soal latihan, dan (5) Sebagian besar kurang aktif bertanya tentang materi pembelajaran. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa tidak tertarik secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan hanya sedikit siswa yang mengikuti secara aktif pada saat pembelajaran.

Adapun yang menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik selama proses belajar. Hal ini berpengaruh pada rendahnya rasa percaya diri dan sikap kompetitif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga minat mereka terhadap matematika masih tergolong rendah. Selain itu, metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, yang kurang mampu memotivasi siswa. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dapat

menarik minat siswa untuk belajar matematika dalam kegiatan pembelajaran. Minat tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik tetapi penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada siswa. Siswa yang minat untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi, sehingga siswa akan menyerap materi dengan lebih baik.

Media pembelajaran menurut (Kustandi & Darmawan, 2020), yaitu alat yang dapat membantu proses belajar dan berfungsi menyampaikan pesan dengan jelas sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan lebih baik. Sedangkan media pembelajaran menurut (Nurfadhillah, 2021) merupakan alat penghubung guru dan siswa untuk mempermudah memahami materi pembelajaran secara efisien dan efektif yang berupa fisik ataupun non fisik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Media pembelajaran adalah sesuatu yang berguna untuk

menyampaikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga siswa memiliki rangsangan perasaan, pikiran, perhatian, dan juga minat untuk belajar. Fungsi media pembelajaran peran dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran.

Dalam penyusunan proses kegiatan pembelajaran, diperlukan adanya alat bantu yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat fisik yang didesain dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan dan membangun interaksi (Yaumi, 2021, hlm. 7). Media pembelajaran digital sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan pendapat (Hendra, 2023) media pembelajaran digital adalah kata yang menggambarkan kombinasi dari mata pelajaran, teknologi, dan strategi yang dapat membantu guru dan siswa dalam belajar. Dalam hal ini media pembelajaran sangat bermanfaat dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran

di kelas dan menciptakan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis games. Salah satu permainan edukatif berbasis games teknologi adalah *edugames baamboozle*. Berdasarkan pendapat (Tsurayya & Sukmawati, 2023). *Baamboozle* ini sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat, bermainnya bisa secara berkelompok atau individu. Media berbasis web bisa diaplikasikan saat pembelajaran offline maupun online, jadi mudah bagi guru 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.

Media *games baamboozle* adalah pengolahan permainan edukasi berupa cerdas cermat dalam bentuk digital yang menyenangkan (Andriyani et al., 2021). Adapun menurut (Rizal & Rosiyanti, 2024) media *baamboozle* adalah media pembelajaran yang berbasis game,

sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu menurut (May et al., 2021) *game baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau melakukan kuis. *Games baamboozle* ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu kuis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran.

Materi Bangun Datar diambil oleh peneliti sebagai salah satu materi dari pelajaran matematika. Materi ini terdapat pada buku matematika kelas 5 semester genap kurikulum merdeka. Menurut (Ramestya, D., et al., 2021) bangun datar adalah bangun dua dimensi yang tidak memiliki ketebalan Artinya, bangun datar hanya memiliki luas, tanpa volume. Jenis bangun datar berbentuk dua dimensi yang memiliki luas dan keliling.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini menggunakan *quasi experimental*

design. Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2020, hlm. 118).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 205 Palembang yang berjumlah 97. Penelitian ini sebuah penelitian eksperimen yang menggunakan teknik pengambilan sampel secara sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VB sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji *One sampel t-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

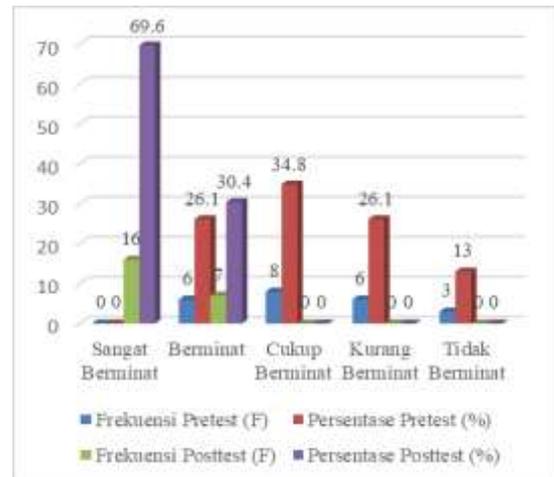
1) Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 205 Palembang yang beralamat di Jl. Abi Kusno Cokro Suyoso, Kelurahan Kemang Agung, Kecamatan Kertapati, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

Pada tahap kegiatan penelitian pada kelas eksperimen menggunakan media *games baamboozle* dalam pembelajaran. Kegiatan pertama dilakukan pembelajaran diawali pemberian angket awal (*pretest*). Kegiatan kedua peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa dengan menggunakan media *games baamboozle*. Pada kegiatan ketiga peneliti melaksanakan diskusi dan presentasi mengenai kuis yang terdapat pada *games baamboozle*. Pada kegiatan keempat diakhiri dengan dilakukan pemberian angket akhir (*posttest*) kepada siswa

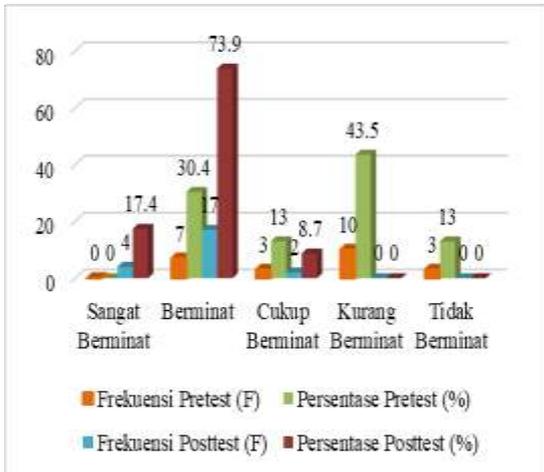
Adapun hasil data *pretest* dan data *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh dengan pengisian angket minat belajar yang dilakukan oleh siswa kelas VB yang terdiri dari 23 siswa. Siswa diberikan angket sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *games baamboozle*. Berdasarkan hasil data

pretest dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut:



Grafik 1. Rekapitulasi Angket *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada *pretest* kelas kontrol diperoleh dengan kriteria Sangat Berminat sebanyak 0 siswa atau 0,0%, dengan kriteria Berminat sebanyak 6 siswa atau 26,1%, dengan kriteria Cukup Berminat sebanyak 8 siswa atau 34,8%; dengan kriteria Kurang Berminat sebanyak 6 siswa atau 26,1%; dan dengan kriteria Tidak Berminat sebanyak 6 siswa atau 13,0%. Sedangkan pada *posttest* diperoleh dengan kriteria Sangat Berminat sebanyak 16 siswa atau 69,6%; dan dengan kriteria Berminat sebanyak 7 siswa atau 13,0%.



Grafik 2. Rekapitulasi Angket *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan rekapitulasi data diatas pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh dengan kriteria Berminat sebanyak 7 siswa atau 30,4%; dengan kriteria Cukup Berminat sebanyak 3 siswa atau 13,0%; dengan kriteria Kurang Berminat sebanyak 10 siswa atau 43,5%; dan dengan kriteria Tidak Berminat sebanyak 3 siswa atau 13,0%. Sedangkan pada *posttest* diperoleh dengan kriteria Sangat Berminat sebanyak 4 siswa atau 17,4%; dengan kriteria Berminat sebanyak 17 siswa atau 73,9%, dan dengan kriteria Cukup Berminat sebanyak 2 siswa atau 8,7%.

Teknik analisis data uji normalitas data yaitu syarat yang harus dilakukan sebelum

menganalisis data, data yang diuji normalitasnya meliputi data *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Kelas Kontrol	.167	23	.095	.933	23	0.124
Posttest Kelas Eksperimen	.155	23	.158	.943	23	0.203

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan data *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap minat belajar siswa materi bangun datar yaitu dengan nilai signifikan sebesar $0,155 > 0,05$ dan $0,095 > 0,05$. Dengan demikian sesuai dengan ketentuan uji normalitas maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas data yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui data awal dan akhir apakah berdistribusi homogen atau tidak homogen.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	.639	.428	5.073	44	.000
	Equal variances not assumed			5.073	43.849	.000

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		c			
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	.639	1	44	0.428
	Based on Median	.304	1	44	0.584
	Based on Median and with adjusted df	.304	1	43.991	0.584
	Based on trimmed mean	.686	1	44	0.412

Berdasarkan uji homogenitas di atas, dapat diketahui nilai signifikan pada pemberian angket angket akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikan yaitu 0,428 dinyatakan homogen karena nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Maka dapat diketahui nilai signifikansi 0,428 > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui kemampuan siswa dalam

mengerjakan *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

Berdasarkan hasil perhitungan uji independent sample t-test diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi t_{hitung} (2-tailed) $0,000 <$ signifikansi $0,05$ dengan nilai t_{hitung} $5,073 >$ nilai t_{tabel} $2,015$. Nilai t_{tabel} diperoleh dari $df = n - 2 = 46 - 2 = 44$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, maka nilai t_{tabel} $2,015$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis *games bambooole* terhadap minat belajar matematika materi bangun datar di kelas V SD Negeri 205 Palembang.

2) Pembahasan

Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa 16 (69,6%) siswa sangat berminat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *bamboozle*, sedangkan 7 (30,4%) siswa berminat menggunakan media belajar berbasis *bamboozle*. Pada kelas kontrol diperoleh hasil 4 (17,4%) siswa sangat berminat menggunakan metode konvensional sebagai metode pembelajaran, sebanyak 17 (73,9%) siswa cukup berminat menggunakan

metode konvensional sebagai metode pembelajaran, sedangkan 2 (8,7%) siswa cukup berminat menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar siswa pada materi bangun datar kelas V SDN 205 Palembang. Teknik analisis data menggunakan uji statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji-t. Melalui uji independent sample t-test diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi thitung (2-tailed) $0,000 < \text{signifikansi } 0,05$ dengan nilai thitung $5,073 > \text{nilai ttabel } 2,015$. Nilai ttabel diperoleh dari $df = n - 2 = 46 - 2 = 44$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, maka nilai ttabel $2,015$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar matematika materi bangun datar di kelas V SD Negeri 205 Palembang. Hasil perhitungan tersebut dapat diartikan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen VB yang menerapkan media pembelajaran

berbasis *games baamboozle* lebih baik dari kelas kontrol VC yang menerapkan pembelajaran yang biasa digunakan guru di sekolah. Dengan kata lain, terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang. Setelah dilakukan analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang. Adanya pengaruh bisa dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang daripada model pembelajaran konvensional yang biasa dipakai guru. Media pembelajaran berbasis *games baamboozle* lebih efektif karena dalam sintak model pembelajaran ini dapat membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual serta dapat memunculkan suasana belajar yang baik, menarik, dan efektif (Shoimin, 2017)

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *bamboozle* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 205 Palembang terdapat beberapa hambatan dalam penerapannya, yaitu keterbatasan akses perangkat, kurangnya keterampilan digital pada guru dan siswa, keterbatasan fitur gratis, kesulitan memasukkan materi visual, terbatasnya alokasi waktu di kelas, dan ketergantungan pada sinyal dan infrastruktur sekolah.

Dari hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti *games baamboozle* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, khususnya dalam materi yang dianggap abstrak atau kurang menarik seperti bangun datar. Dampak positif penggunaan media pembelajaran *games bamboozle* pada minat belajar siswa, yaitu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi, mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, mendukung kolaborasi dan kompetisi. Media pembelajaran *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi bangun datar

dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Dampaknya adalah siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa nilai signifikansi thitung $0,001 < \text{signifikan ttabel } 0,05$ dan nilai thitung $5,073 > \text{nilai ttabel } 2,015$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang. Selain itu, hasil rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen, yaitu kelas kontrol sebesar 81,0 dan kelas eksperimen sebesar 89,5, dimana hasil angket *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebesar 57,3 dan 60,5. Hasil ini didukung dengan perlakuan yang dilakukan peneliti terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *baamboozle*.

Adapun tahap kegiatan penelitian pada kelas eksperimen menggunakan media *games baamboozle* dalam pembelajaran.

Kegiatan pertama dilakukan pembelajaran diawali pemberian angket awal (*pretest*). Kegiatan kedua peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa dengan menggunakan media *games baamboozle*. Pada kegiatan ketiga peneliti melaksanakan diskusi dan presentasi mengenai kuis yang terdapat pada *games baamboozle*. Pada kegiatan keempat diakhiri dengan dilakukan pemberian angket akhir (*posttest*) kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesemowo (2022). *Basic Of Education: The Meaning And Scope Of Education*. Olabisi Onabanjo University.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 45.
<https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- Andriyani I., Feradona M. & Rizaldi, Vianka P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* pp.01-10.
- Akrim, D. (2021). *Strategi PDM meningkatkan ayat-ayat belajar siswa: Belajar PAI mencetak karakter siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Dalimunthe, Mohd Idris. 2020. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area." *Jurnal Mutiara Akuntansi* 5(2).
- Hendra, H. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasan, K., Halik, A., & Nourvany Eka Zamzuly Suratman. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri di Gugus IV Wilayah II Kecamatan Soreang Parepare. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4047.
- Isrok'atun, *Pembelajaran Matematika dan Sains*, Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), h. 14-16
- Jayanti, I., Arifin, N., & Nur, D. R. (2020). Analisis Faktor Internal

- dan Eksternal Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Sistema : Jurnal Pendidikan*, 01(01), 1–7
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- May, B., Tobing, Ritonga, Jamaludin, & Yunita, S. (2024). Strategi pembelajaran kreativitas media Bamboozle untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan minat belajar siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62-72
- Nurfadhillah, S. dkk (2021) *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak. Media.
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas VI SD Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 66-77
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). *Peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Bamboozly*. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 203–212. <https://doi.org/10.31932/jpimat.v3i1.1129>
- Ramestya, D., Suprpto, H., & Lestari, M. (2021). *Matematika untuk SD/MI Kelas V Semester 2 Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Tsurayya, Nabhana Aida and Fitria Sukmawati. “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Bamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, vol. 6, no. 2, 2023, pp. 81–92.
- Yaumi, M. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. Sangkala Sirate, Ed.; Edisi Kedua, Vol. 3). Kencana.