

PENGARUH MEDIA EDUGAME BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V DI SD NEGERI 195 PALEMBANG

Nadia Chamelia¹, Murjainah², Maharani Oktavia³
^{1,2,3} Program Studi PGSD, Universitas PGRI Palembang,
nadiachamelia@gmail.com¹, murjainah@univpgri-palembang.ac.id²,
maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of bamboozle edugame media on the learning outcomes of science subjects on diversity and cultural heritage of class V of SD Negeri 195 Palembang. The problems found were caused by the use of learning media that were less interesting and interactive, resulting in low science subjects learning outcomes of class V of SD Negeri 195. This study used a quantitative experimental method with the True-Experimental Design technique in the form of Pretest-Posttest Control Group Design. The sample used in this study was class V.A students as the experimental class totaling 30 students, and class V.B students as the control class totaling 30 students. Data collection techniques used tests and documentation. Data analysis used normality, homogeneity, and hypothesis tests. Based on the results of the study showed that the results of the final test (posttest) in the experimental class that was given treatment using the bamboozle edugame media obtained an average value of 82.33 and the control class obtained an average value of 68.33. In addition, based on the results of hypothesis testing using the t-test (Independent Sample T-Test) the results obtained were that the t-count value > t-table, namely 5.709 > 2.001 or the significance value of t-count 0.000 < t-table 0.05, which means H_a is accepted and H_o is rejected, it can be concluded that there is an influence of the use of bamboozle edugame media on the learning outcomes.

Keywords: bamboozle media, edugame, science learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *edugame bamboozle* terhadap hasil belajar IPAS materi keragaman dan warisan budaya kelas V SD Negeri 195 Palembang. Permasalahan yang ditemukan yaitu dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif sehingga menyebabkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 195 rendah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan teknik *True-Eksperimental Design* yang berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V.A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa, dan siswa kelas V.B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan

dengan menggunakan media *edugame baamboozle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,33 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,33. Selain itu, berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t (*Independent Sample T-Test*) hasil yang diperoleh bahwa nilai thitung > ttabel yaitu $5,709 > 2,001$ atau nilai signifikansi thitung $0,000 < ttabel 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *edugame baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS.

Kata Kunci : media *baamboozle*, *edugame*, hasil belajar IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, inovatif, kreatif dan berkualitas. Melalui pendidikan yang efektif, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mampu beradaptasi terhadap tantangan zaman dan memainkan peran positif dalam pembangunan bangsa (Citriadin, 2019, p. 9). Salah satu landasan utama sesuai dengan sistem pendidikan nasional Indonesia tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang menekankan pentingnya proses pendidikan dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal sejak jenjang pendidikan dasar (Nurhuda, 2022, p. 16)

Pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada kurikulum

yang diterapkan. Kurikulum Merdeka, sebagai kebijakan terbaru, memadukan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan keterampilan inkuiri serta pemahaman peserta didik terhadap diri dan lingkungannya (Mulyasa, 2023, p. 41). Salah satu materi dalam IPAS kelas V adalah “Daerahku Kebanggaanku” yang membahas keragaman budaya dan warisan lokal.

Pembelajaran IPAS masih kurang diminati oleh sebagian besar siswa karena materi yang dianggap terlalu luas, banyaknya istilah asing, serta penyampaian yang monoton dari guru, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa (Dirgantara, M. R., & Minarsih, 2021,). Padahal,

hasil belajar IPAS mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terbentuk melalui proses pembelajaran yang terencana (Sudjana, 2020, p. 2).

Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti motivasi dan kesiapan belajar, maupun eksternal seperti metode dan media pembelajaran yang digunakan (Wiranda, V & Yana, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 195 Palembang menunjukkan adanya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Guru pada saat pembelajaran berlangsung masih cenderung menggunakan media pembelajaran tradisional dan penyampaian materi yang kurang interaktif, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi dan menunjukkan hasil belajar yang rendah. Nilai rata-rata ujian tengah semester hanya mencapai 54,3 dari batas KKTP sebesar 70. Selain itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran IPAS membosankan dan kurang menarik.

Salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPAS siswa yaitu dengan bantuan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Pembelajaran berbasis game terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi (Nurhikmah et al., 2023). Salah satu media interaktif yang cocok digunakan adalah *Baamboozle*, yaitu platform permainan edukatif berbasis web yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kolaboratif (Dani & Purwandari, Dian Alfia, 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, baik pada mata pelajaran Bahasa Inggris (Murti et al., 2023) maupun mata pelajaran IPAS (Sari et al., 2024). Namun, pada umumnya penelitian tersebut belum adanya modifikasi materi secara spesifik berdasarkan kebutuhan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik materi IPAS di sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media ini dalam konteks pembelajaran IPAS

di SD Negeri 195 Palembang masih jarang diterapkan.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media edugame baamboozle terhadap hasil belajar IPAS materi keragaman budaya pada siswa kelas V. Penggunaan media ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada terutama dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik dengan memanfaatkan media yang disediakan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Jenis desain yang diterapkan yaitu *True Experimental Design* dengan model *Pretest-Posttest Control Group Design*. Metode Eksperimen *True Experimental Design* digunakan untuk menilai secara objektif pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel hasil dan dapat digunakan untuk mengetahui perubahan yang

terjadi sebelum dan sesudah perlakuan melalui perbandingan antara *pretest* dan *posttest* (Egita et al., 2025).

Dalam design ini, subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok yang dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *edugame baamboozle* dilaksanakan pada kelas V.A dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan yang serupa melainkan hanya menggunakan media konvensional dilaksanakan dikelas V.B.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik *Cluster Random Sampling* ini merupakan cara pengambilan data dengan mengelompokkan populasi kedalam beberapa klaster lalu klaster tersebut dipilih secara acak dan seluruh anggota didalam klaster yang terpilih akan dijadikan sebagai sampel (Kusuma et al., 2024).

Data yang terkumpul didapatkan menggunakan tes. Instrument tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 20 butir soal pilihan ganda untuk melihat

hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji t.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media *edugame bamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas V. Hasil penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1) Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Data hasil tes belajar siswa kelas eksperimen diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen sebanyak 30 siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media *edugame baamboozle*.

Tabel 1 Data hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pretest	Pretest
1	ABH	Pr	70	90
2	APU	Pr	60	80
3	AKA	Lk	80	100

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pretest	Pretest
4	AN	Pr	65	80
5	DA	Pr	60	70
6	DGA	Pr	85	100
7	EAG	Lk	65	80
8	EA	Pr	55	70
9	HAHH	Lk	40	60
10	KSA	Pr	65	85
11	KD	Pr	70	90
12	MDMKR	Lk	90	100
13	MR	Lk	60	75
14	MP	Pr	65	85
15	MAA	Lk	60	75
16	MA	Lk	70	80
17	MGR	Lk	50	75
18	MMAR	Lk	40	70
19	MAS	Lk	70	90
20	MAA	Lk	65	80
21	MDA	Lk	80	100
22	MFH	Lk	60	80
23	MF	Lk	55	85
24	MMO	Lk	50	70
25	QAP	Pr	80	75
26	RT	Lk	70	80
27	SM	Pr	70	85
28	SB	Pr	75	90
29	SLW	Lk	60	70
30	SR	Pr	75	100
Jumlah			1960	2470
Rata-rata			65,33	82,33

Sumber : Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan. Hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *edugame bamboozle* diperoleh sebesar 65,33 dan hasil *posttest* setelah pengajaran diberikan perlakuan menggunakan didapatkan hasil rata-rata sebesar

82,33. Artinya terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media edugame *baambozle* pada materi keragaman dan warisan budaya kelas V.

2) Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Kontrol

Data hasil tes belajar siswa kelas kontrol juga didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V.A di SD Negeri 195 Palembang sebanyak 30 orang sebelum dan sesudah dilakukan pengajaran namun tidak menggunakan media *edugame bamboozle* melainkan hanya menggunakan media konvensional

Tabel 2 Data hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
1	AA	Pr	60	65
2	AR	Pr	80	85
3	ARP	Lk	55	60
4	AKM	Pr	65	70
5	CS	Pr	70	75
6	CW	Pr	65	70
7	DA	Lk	55	50
8	EG	Pr	40	60
9	FNP	Lk	60	70
10	FZR	Pr	70	75
11	FS	Pr	60	70
12	JN	Lk	50	65
13	KMFH	Lk	75	85
14	MA	Pr	70	70
15	MAP	Lk	55	60
16	MAH	Lk	40	70
17	MAPR	Lk	65	75

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
18	MD	Lk	65	70
19	MDN	Lk	55	65
20	MHP	Lk	60	70
21	MH	Lk	60	65
22	MRP	Lk	80	90
23	MS	Lk	70	75
24	MSN	Lk	55	40
25	NF	Pr	60	70
26	RD	Lk	60	60
27	RP	Pr	70	75
28	SA	Pr	60	65
29	SKN	Lk	65	70
30	YAS	Pr	65	60
Jumlah			1860	2049
Rata-rata			62,00	68,33

Sumber : Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan. Hasil *pretest* pada kelas kontrol didapatkan sebesar 62,00 dan *posttest* yaitu 68,33. Artinya terjadi peningkatan hasil belajar pretest dan posttest pada mata pelajaran IPAS materi keragaman dan warisan budaya kelas V.

3) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji statistic dapat digunakan apabila data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menguji

normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov test* dengan kriteria pengujian yaitu data berdistribusi normal apabila nilai signifikan $\geq 0,05$ dan sebaliknya apabila nilai signifikan $\leq 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Stati	Df	Sig.	Stati	Df	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Pret est Eksp erimen	.127	30	.200*	.971	30	.580
	Postt est Eksp erimen	.153	30	.072	.936	30	.069
	Pret est Kontrol	.142	30	.127	.942	30	.104
	Postt est Kontrol	.149	30	.089	.962	30	.352

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikan *pretest* kelas kontrol sebesar $0,127 > 0,05$ dan *posttest* kelas kontrol sebesar $0,089 > 0,05$, sedangkan *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ dan *posttest* kelas

eksperimen sebesar $0,072 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kriteria pengujian *Kolmogorov-Smirnov*, maka data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

4) Hasil Uji Homogenitas

Setelah data di analisis menggunakan uji normalitas selanjutnya dilakukan pengujian prasyarat kedua yaitu pengujian homogenitas. Uji homogenitas yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene*, dimana kriteria pengujian dapat dikatakan homogen apabila memenuhi asumsi yaitu jika $\text{sig} \geq 0,05$ sedangkan jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka varian sampel dinyatakan tidak homogen. Hasil perhitungan data uji homegenitas tes menggunakan program SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	.238	3	116	.869

Based on Median	.225	3	116	.879
Based on Median and with adjusted df	.225	3	114.978	.879
Based on trimmed mean	.253	3	116	.859

Sumber : Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikannya adalah 0,869 dilihat pada kolom *Based on Mean*. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 maka nilai signifikan yang diperoleh adalah $0,869 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas tersebut dinyatakan bersifat homogen.

5) Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas selanjutnya dilakukan pengujian t-test dengan menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *edugame baamboozle*.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis
(Independent Sample T-Test)

Independent Samples Test						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai Posttest IPAS	Equal variances assumed	.017	.895	-5.709	58	.000
	Equal variances not assumed			-5.709	57.968	.000

Sumber : Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel pengujian hipotesis diatas didapatkan dari nilai *posttest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai thitung sebesar 5,709 dengan nilai ttabel yaitu 2,001 dengan $df = n-2$ dimana $n = 60$ jadi $df = 58$. Sehingga diperoleh bahwa $thitung > ttabel$ yaitu $5,709 > 2,001$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan nilai signifikansi diperoleh $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini, yaitu "Terdapat pengaruh penggunaan media *edugame baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS materi keragaman

dan warisan budaya siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 195 Palembang pada siswa kelas V SD. Dalam penelitian ini, kelas V.A sebagai kelas eksperimen dan V.B sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti melakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan menggunakan media *edugame baamboozle* kepada 30 siswa. Pada kelas kontrol peneliti tidak memberikan perlakuan menggunakan media *edugame baamboozle*, namun hanya menggunakan media konvensional dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *edugame Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 195 Palembang, khususnya pada materi keragaman dan warisan budaya. Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *baamboozle*.

Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar **82,33**, meningkat dari nilai pretest sebesar **65,33**. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif hanya mengalami peningkatan dari **62,00** menjadi **68,33**. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal (Sig. > 0,05). Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen (Sig. = 0,869 > 0,05). Dengan demikian, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji parametrik Independent Sample t-Test.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 5,709 > ttabel sebesar 2,001 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan terbukti bahwa penggunaan media *edugame baamboozle* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS

siswa.

Media *Baamboozle*, sebagai *platform* pembelajaran berbasis *web* yang interaktif dan menyenangkan, terbukti mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kuis-kuis yang bersifat kompetitif juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong kolaborasi, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Tsurayya, 2023).

Hasil penelitian ini diperkuat oleh beberapa studi sebelumnya. Penelitian oleh Sari et al., (2024), mencatat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS pada materi keanekaragaman hayati melalui implementasi *game baamboozle*. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Fatimah et al., (2025) yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle*, dan Negara & Utami, (2025), menyatakan bahwa efektivitas media ini dalam mendukung pemahaman konsep dan peningkatan hasil belajar IPAS di jenjang sekolah dasar.

Penelitian lain oleh Pahwani et al., (2025), menyatakan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis web seperti multimedia pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar serta mendukung pemahaman konsep di jenjang sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian lain yang dilakukan oleh (Larassati et al., 2025), menyebutkan bahwa penggunaan media memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan ketertarikan belajar IPAS siswa sekolah dasar. Konsistensi hasil antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Baamboozle* merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif, terutama untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti IPAS.

Dengan demikian, penggunaan media *edugame baamboozle* tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memberikan dampak positif secara signifikan terhadap pencapaian akademik siswa Tyas, (2025). Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap upaya

inovasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS secara interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan deskripsi hasil pembahasan di atas terbukti bahwa penggunaan media edugame *baamboozle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi keragaman dan warisan budaya siswa kelas V di SD Negeri 195 Palembang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media edugame *bamboozle* terhadap hasil belajar IPAS materi keragaman dan warisan budaya pada siswa kelas V, terbukti dari hasil belajar siswa dari 65,33 menjadi 82,33. Rata-rata nilai tes akhir yang didapatkan oleh kelas eksperimen (82,33) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol (68,33) artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan. Berdasarkan nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

diperoleh bahwa hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai thitung adalah 5,709 dan ttabel 2,001 artinya thitung > ttabel maka H_0 diterima dan nilai signifikansi diperoleh $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Adapun saran pada penelitian ini yaitu guru dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti game *baamboozle*, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Siswa diharapkan lebih aktif dan memanfaatkan media pembelajaran agar tetap termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Dani, M. N., & Purwandari, Dian Alfia, S. (2024). *Bamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta Bamboozle to*

- Increase The Activity of Class VIII Students in Social Studies Subjects at SMP Negeri 172 Jakarta. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4084–4087.
- Dirgantara, M. R., & Minarsih, U. W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPA Menggunakan Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 43–53.
- Egita, E., Prihatiningtyas, N. C., & Marhayani, D. A. (2025). Pengaruh Media Couple Card Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(2), 898–905.
- Fatimah, D., Purnomo, A., & Hartatiek, E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 557–563.
- Kusuma, A., Herpratiwi, H., & Mashari, A. (2024). Pengaruh Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Galih Lunik. *Ahsanta Jurnal Pendidikan*, 10(1), 57–68.
- Larassati, Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Minat Belajar Siswa Berbantuan Gambar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 222 Palembang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 46–53.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Cetakan Pe). PT Bumi Aksara.
- 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. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Negara, H. S., & Utami, N. A. (2025). Effectiveness of Think Pair Share Learning Model Using Baamboozle Media on Understanding of Science Concepts in Grade V of Elementary School. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 13(1), 42–60.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
- Nurhuda. (2022). *Landasan Pendidikan* (Cetakan Pe). Ahlimedia Press.
- Pahwani, P., Murjainah, & Sukardi. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar IPA. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 35–44.
- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2024a). Pengaruh

- Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *FingeR: Journal of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Journal of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Sudjana, N. (2020). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81–92.
<https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Tyas, A. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kebutuhan Manusia Kelas IV SD. *Jurnal PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 7(1), 28–36.
- Wiranda, V & Yana, E. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 12(2).