

**Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Mendalam Berbantuan Kuis Interaktif
Bamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD Negeri 128 Palembang**

Lidiah Melinda^{1*}, Ilham Arvan Junaidi², Linda Lia³

Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹lidiahmelinda3012@gmail.com, ²ilhamarvanjunaidi@univpgri-palembang.ac.id, ³lindalia@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The problem addressed in this study is the low achievement in Integrated Science (IPAS) among fourth-grade students at SD Negeri 128 Palembang. This study aims to examine and determine the effect of the Deep Learning Approach assisted by the Bamboozle interactive quiz on the IPAS achievement of fourth-grade students at SD Negeri 128 Palembang. This is a quantitative study using a quasi-experimental research design with a pretest–Posttest control group. The study population consists of all fourth-grade classes at SD Negeri 128 Palembang, totaling 50 students. Sampling was conducted using total sampling/census, and the entire population served as the sample for this study. Data collection in this study utilized a test instrument measuring IPAS learning outcomes on the topic “My Role in the School and Community Environment,” in the form of multiple-choice questions. The instrument used to measure students’ IPAS learning outcomes consisted of a pretest and a Posttest. The research results showed that the experimental class achieved a pretest mean score of 51.60, which increased to 84.40 on the Posttest. Meanwhile, the control class achieved a pretest mean score of 58.80, which increased to 66.40 on the Posttest. Hypothesis testing using the Independent Samples Test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000. Based on these results, the alternative hypothesis (Ha) was accepted and the null hypothesis (H0) was rejected. Thus, it can be concluded that the deep learning approach aided by the Bamboozle interactive quiz has an effect on the IPAS learning outcomes of students at SD Negeri 128 Palembang.

Keywords: Deep Learning, Bamboozle Interactive Quiz, Learning Outcomes

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 128 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan kuis interaktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 128 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*) dengan *Pretest–Posttest kontrol Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas IV di SD Negeri 128 Palembang dengan jumlah 50 siswa, pengambilan sampel menggunakan sampling total/sensus dan seluruh populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Teknik

pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,60 dan meningkat menjadi 84,40 pada *Posttest*. Sementara itu, pada kelas control diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,80 dan meningkat menjadi 66,40 pada *Posttest*. Uji hipotesis menggunakan *Independent Samples Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan kuis interaktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD Negeri 128 Palembang.

Kata Kunci: Pembelajaran Mendalam, Kuis Interaktif *Bamboozle*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Saat ini, era digital mendorong kemajuan teknologi yang begitu cepat sehingga berdampak pada berbagai bidang, termasuk dalam bidang Pendidikan (Sofyan, dkk, 2023). Dalam hal ini teknologi memangbukan lah satu-satunya solusi untuk mengatasi seluruh permasalahan dalam pembelajaran tetapi teknologi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana yang efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Muzaini, 2023).

Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media interaktif ini lah yang membuat siswa cenderung pasif dan hanya menghafal materi tanpa memahami konsep secara mendalam. Hal ini sejalan dengan

temuan (Jayanti dkk., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional pada mata pelajaran sains dasar berdampak pada rendahnya kemampuan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang kurang efektif berdampak pada masih rendahnya kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang tercermin dari peringkat literasi dan numerasi peserta didik. Salah satu kebijakan yang dinilai penting adalah penerapan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*).

Melalui pendekatan *Deep Learning* ini, siswa diarahkan untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar yang reflektif, eksploratif, dan bermakna. Penerapan pembelajaran mendalam

memungkinkan siswa memiliki struktur kognitif yang lebih kuat dan fleksibel, sehingga mampu mengaitkan berbagai konsep serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Pendekatan *Deep Learning* ditandai dengan penguasaan konsep yang mendalam, kemampuan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang, kemandirian dalam belajar, serta kemampuan mentransfer hasil pembelajaran kekonteks yang baru. Salah satu implementasi yang harus diterapkan dari pendekatan *Deep Learning* di jenjang sekolah dasar yaitu mata pelajaran Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Namun dalam praktik pembelajaran Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah masih banyak didominasi oleh penggunaan metode ceramah yang bersifat konvensional sehingga kurang mendorong keterlibatan aktif siswa (Royani dkk., 2024). Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar serta belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Mandasari dkk., 2025).

Salah satu penyebab kondisi tersebut adalah berkembangnya persepsi bahwa metode pembelajaran yang diterapkan saat ini belum cukup menarik dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dan cenderung kehilangan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku teks dan gambar, tanpa adanya variasi media yang lebih interaktif (Lisdiyanti, Effendi, & Lia., 2024).

Hasil observasi menyatakan memang benar masih rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 128 Palembang dikarenakan model pembelajaran yang masih yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk memotivasi agar lebih aktif, karena dengan aktif nya siswa tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa juga. Oleh karena itu, selain pendekatan pembelajaran yang tepat, factor pendorong keberhasilan belajar siswa juga terdapat pada

penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar suasana belajar menjadi bervariasi dan juga memberikan semangat untuk siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Ariyanti, Junaidi, & Dedy., 2022). Salah satu media yang saat ini yang belum banyak digunakan dalam pembelajaran digital adalah Baamboozle, yaitu platform kuis interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat digunakan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Pemanfaatan Baamboozle dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sekaligus menjadi sarana evaluasi yang efektif untuk mengukur pemahaman siswa melalui hasil kuis (Marwah & Ain, 2022).

Penelitian oleh Andriyani, dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan

partisipasi siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Wardani dan Kiptiyah (2024), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Kombinasi pendekatan pembelajaran mendalam dan media kuis interaktif Baamboozle diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep yang lebih mendalam pada siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar untuk mengingat, tetapi juga memahami, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan IPS dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest–Posttest Control Group Design*. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 128 Palembang tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling total/ sensus*, sampel terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A sebagai sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelasEksperimen dengan jumlah masing masing sebanyak 25 siswa.

Rancangan perlakuan yang menjadi tahapan pada penelitian ini, yaitu tahap pemberian tes awal (*pretest*), tahap pemberian perlakuan (*treatment*), dan tahap pemberian tesakhir (*posttest*). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan dokumentasi. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu foto, video, dan arsip-arsip dokumen selama penelitian.

Teknik validasi instrument terdiri dari validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Berdasarkan hasil uji validitas pada 20 butir soal pilihan ganda, terdapat 10 soal yang dinyatakan valid dan 10 soal lainnya yang dinyatakan tidak valid. Reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar

0,857 dengan nilai *r* table sebesar 0,4438, Karena nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel, maka instrument penelitian dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji daya pembeda pada 20 butir soal, terdapat 9 soal dengan kategori baik, 3 soal berkategori cukup, 3 soal kategori jelek, dan 5 soal kategori sangat jelek. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran pada 20 butir soal, Terdapat 10 soal yang termasuk kategori mudah, 6 soal dengan kategori sedang, dan 4 soal yang termasuk kategori sukar. Berdasarkan hasil uji pengecoh pada 20 butir soal, 5 soal memiliki pengecoh berfungsi sangat baik, 6 soal kategori pengecoh berfungsi baik, 4 soal memiliki pengecoh yang cukup berfungsi, 4 soal memiliki pengecoh kurang berfungsi, dan 1 soal memiliki pengecoh tidak berfungsi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t*.

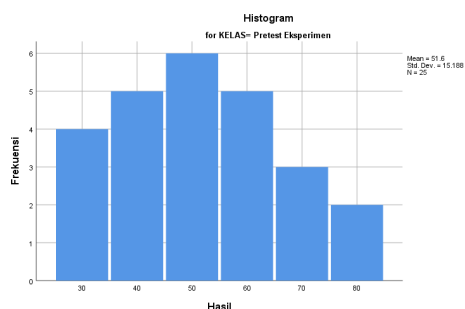
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel frekuensi nilai pretest kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Nilai	F	%
1	30	4	16
2	40	5	20
3	50	6	24
4	60	5	20
5	70	3	12
6	80	2	8
Jumlah		25	100

Berdasarkan hasil pretest yang diikuti oleh 25 siswa, diketahui bahwa nilai yang paling banyak diperoleh adalah 50 dengan frekuensi 6 siswa (24%). Nilai 40 dan 60 masing-masing diperoleh oleh 5 siswa (20%), sedangkan nilai 30 diperoleh oleh 4 siswa (16%). Selain itu, terdapat 3 siswa (12%) yang memperoleh nilai 70 dan hanya 2 siswa (8%) yang mencapai nilai 80. Sebaran nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada rentang nilai 40–60. Berikut histogram *Pretest* kelas eksperimen:



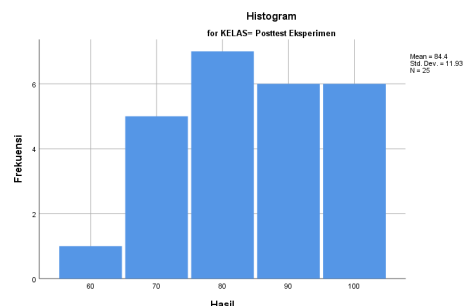
Gambar 1. Histogram Pretest Eksperimen

Frekuensi nilai *Posttest* kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nilai	F	%
1	60	1	4
2	70	5	20
3	80	7	28
4	90	6	24
5	100	6	24
Jumlah		25	100

Berdasarkan hasil posttest yang diikuti oleh 25 siswa, diketahui bahwa nilai terbanyak berada pada skor 80 dengan frekuensi 7 siswa atau 28% dari jumlah seluruh siswa. Nilai 90 dan 100 masing-masing diperoleh oleh 6 siswa (24%), sedangkan nilai 70 diperoleh oleh 5 siswa (20%). Hanya 1 siswa (4%) yang memperoleh nilai 60. Sebaran nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai nilai yang tinggi, yaitu berada pada rentang 80–100. Hasil posttest ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Berikut histogram *Posttest* kelas eksperimen:



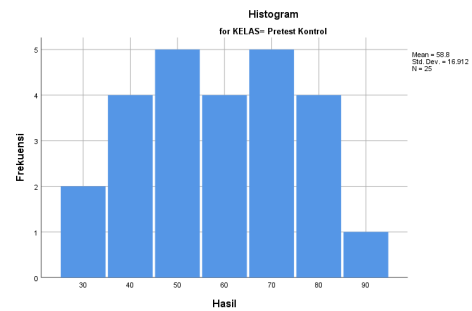
Gambar 2. Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen

Berikut frekuensi nilai pretest kelas kontrol:

Tabel 3. Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Nilai	F	%
1	30	2	8
2	40	4	16
3	50	5	20
4	60	4	16
5	70	5	20
6	80	4	16
7	90	1	4
Jumlah		25	100

Nilai yang paling banyak diperoleh adalah 50 dan 70 dengan frekuensi masing-masing 5 siswa (20%). Nilai 40, 60, dan 80 masing-masing diperoleh oleh 4 siswa (16%), sedangkan nilai 30 diperoleh oleh 2 siswa (8%). Hanya 1 siswa (4%) yang memperoleh nilai 90. Sebaran nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa cukup beragam dan masih didominasi oleh nilai pada rentang 40–70. Jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi masih relative sedikit, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sebelum pelaksanaan pembelajaran belum optimal. Berikut disajikan histogram pretest kontrol:



Gambar 3. Histogram Pretest Kelas Kontrol

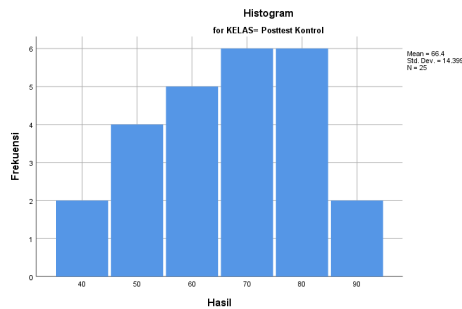
Berikut frekuensi nilai *Posttest* kelas kontrol:

Tabel 4. Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nilai	F	%
1	40	2	8
2	50	4	16
3	60	5	20
4	70	6	24
5	80	6	24
6	90	2	8
Jumlah		25	100

Nilai yang paling banyak diperoleh adalah 70 dan 80 dengan frekuensi masing-masing 6 siswa (24%). Nilai 60 diperoleh oleh 5 siswa (20%), sedangkan nilai 50 diperoleh oleh 4 siswa (16%). Selain itu, terdapat 2 siswa (8%) yang memperoleh nilai 40 dan 2 siswa (8%) yang memperoleh nilai 90. Sebaran nilai tersebut menunjukkan adanya pergeseran nilai kerentang yang lebih tinggi dibandingkan saat pretest. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 70–80, yang menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang

dipelajari. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah 70. Histogram disajikan di bawah ini:



Gambar 4. Histogram
PosttestKelas Kontrol

Hasil uji statistic deskriptif menggunakan SPSS versi 25 dapat diperhatikan pada tabel di bawah ini

Tabel 5. Uji StatistikDeskriptif

Descriptive Statistics										
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance		
Pretest	25	50	30	80	1290	51.60	3.038	15.188	230.667	
Eksperimen										
Posttest	25	40	60	100	2110	84.40	2.386	11.930	142.333	
Eksperimen										
Pretest Kontrol	25	60	30	90	1470	58.80	3.382	16.912	286.000	
Posttest	25	50	40	90	1660	66.40	2.880	14.399	207.333	
Kontrol										
Valid N (listwise)	25									

Berdasarkan hasil statistic deskriptif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Akan tetapi, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata *Posttest* kelas eksperimen sebesar

84,40 yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata *Posttest* kelas kontrol sebesar 66,40. Selain itu, selisih peningkatan antara nilai *pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen juga lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Nilai standar deviasi pada kedua kelas mengalami penurunan setelah *Posttest*, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai peserta didik menjadi lebih merata. Dengan demikian, penerapan perlakuan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran pada Kelas Kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik secara lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Hasil uji normalitas digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah data penelitian memenuhi syarat untuk dilanjutkan ketahapan analisis berikutnya menggunakan uji homogenitas dan uji t. Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 25:

Tabel 6. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Hasil <i>Pretest</i> Eksperimen	.142	25	.200 [*]	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	.164	25	.082	Berdistribusi Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	.146	25	.178	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	.159	25	.105	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diketahui bahwaseluruh data penelitian memiliki distribusinormal. Dengan demikian, seluruh data penelitian baik pada kelas eksperimen maupun kelas control telah memenuhi syarat uji normalitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data layak digunakan untuk analisis statistic parametrik dan dapat dilanjutkan pada pengujian berikutnya, yaitu uji homogenitas serta uji t untuk mengetahui pengaruh perlakuan dalam penelitian.

Uji homogenitas menggunakan *Levene statistic*. Berikut table hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 25:

Tabel 7. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HasilBased on Mean	1.094	3	96	.356

Based on Median	.885	3	96	.452
Based on Median and with adjusted df	.885	3	94.222	.452
Based on trimmed mean	1.075	3	96	.364

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene Statistic, diperoleh nilai signifikansi pada Based on Mean sebesar 0,356. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t (Independent Sample t-test) karena data penelitian telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawahini:

Tabel 8. Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means					
					95% Confidence Interval of the Difference					
					Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference			
	F	Sig.	t	df				Lower	Upper	
Hasil Equal variances assumed	.946	.336	4.813	48	.000	18.000	3.740	10.480	25.520	
Equal variances not assumed			4.813	46.397	.000	18.000	3.740	10.474	25.526	

Berdasarkan hasil uji t menggunakan *Independent Samples Test* pada penelitian diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar

0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajarsiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai t hitung sebesar 4,813 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 48. Selain itu, diperoleh nilai *mean difference* sebesar 18,000 yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control dengan selisih sebesar 18 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan kuis interaktif *Bamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Mendalam Berbantuan Kuis Interaktif *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD Negeri 128 Palembang.

Pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan kuis interaktif *Bamboozle* mampu mengatasi hasil belajar IPAS. Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) merupakan suatu

pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada nilai-nilai kemanusiaan dan pemuliaan peserta didik. Pendekatan ini dirancang sebagai upaya strategis untuk menjawab berbagai permasalahan untuk pendidikan di Indonesia, dengan tujuan utama mewujudkan pendidikan yang berkualitas. *Bamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan konsep permainan dengan system penilaian edukatif. Media ini memungkinkan guru untuk memantau aktivitas siswa melalui aplikasi yang interaktif. *Bamboozle* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang efektif, dimana siswa dapat belajar sekaligus bersenang-senang melalui tantangan permainan. Hasil belajar IPAS tergolong rendah karena model pembelajaran yang masih yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk memotivasi agar lebih aktif, karena dengan aktifnya siswa tentukan meningkatkan hasil belajar siswa juga.

Hasil penelitian ini didukung penelitian terdahulu oleh Serli (2020) Pendekatan Pembelajaran Mendalam

membantu peserta didik untuk tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dengan informasi baru yang sedang dipelajari. Kandiri (2021) mengatakan proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa dapat melihat keterkaitan antara pembelajaran di kelas dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wardani & Kiptiyah (2024) pendekatan pembelajaran mendalam berorientasi pada pemahaman konsep, kemampuan reflektif, serta penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, sehingga siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari.

Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk lebih aktif berpikir, bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Di sisi lain, penggunaan kuis interaktif *Bamboozle* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan kuis interaktif *Bamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi Indonesia Kaya Budaya. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan kuis interaktif *Bamboozle* menjadikan siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan kuis interaktif *Bamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS,

sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan kuisinteraktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD Negeri 128 Palembang

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Y., Safitri, N., &Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816-824
- Ariyanti, S., Junaidi, I. A., & Dedy, A. (2022). *Jote Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 62-67 Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran Ips Tema Pahlawanku Siswa Kelas Iv Sdn 87 Palembang*. 4(20), 62–67.
- Jayanti, D., Arnyana, I. B., & Gunamantha, I. M. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Vi Kecamatan Mengwi*. 1(2), 55–64.
- Kandiri, A. A. (2021). Guru Sebagai Model Dan Teladan Dalam Meningkatkan Moralitas Siswa. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 1-8
- Lisdiyanti, Effendi, D., & Lia, L. (2024). Pengembangan video pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Palembang pada sub tema manusia dan lingkungan kelas Vsd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,09(September).
- Mandasari, Natasya Alifia Puri, A., & Hapsari, A. D. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ipas Di Sekolah Dasar*. 08(2), 218–225.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur : Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang. *Pgmi Uniga*, 69–75.
- Muzaini, M. C. (2023). Literature Review: Penilaian Diri Dan Pengaplikasian Technological Pedagogical And Content Knowledge (Tpack) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September).
- Royani, R., Ahda, S., Silalahi, S., Manajamen, P., & Bangsa, U. B. (2024). *Model Pembelajaran Deep Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Ips Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di SD Global Garuda*. 3, 77–88.
- Serli, D. A. (2020). Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di SD Muhammadiyah Pringsew. *UIN Raden Intan Lampung*. Lampung
- Sofyan, S., Habibi, A., Sofwan, M.,

Yaakob, M. F. M., Alqahtani, T. M., Jamila, A., & Wijaya, T. T. (2023). TPACK–Uoti: The Validation Of An Assessment Instrument For Elementary School Teachers. *Humanities And Social Sciences Communications*.

Wardani, M. E., &Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model With Baamboozle Media Based On Artificial Intelligence Increases Student Engagement And Learning Outcomes. *Jurnalilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293-303