BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kurikulum Merdeka, tentu membutuhkan waktu penyesuaian sehingga mempengaruhi temuan akademik peserta didik dan gagal mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan. Tantangan dalam mempelajari Pendidikan Pancasila bisa diakibatkan oleh berbagai elemen dari peserta didik maupun pendidik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Elemen yang menjadi masalah adalah minimnya buku ajar yang diedarkan oleh pemerintah seperti materi lain, rendahnya inovasi dan kreativitas untuk mengembangkan metode dan model pembelajaran yang sesuai dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil belajar siswa merupakan nilai akhir yang didapat seorang siswa sebagai pencapaian terakhir, hasil belajar menilai pemahaman siswa atas materi yang sudah dipelajari (Anggito et al., 2025). Hasil belajar sisw sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang dan melaksanakan kegiataan pembelajaran. Peran guru dalam meningkatkan hasil belajar belajar siswa antara lain menciptakan suasana kelas yang kondusif, menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi, meningkatkan antusias dan semangat dalam mengajar, memberikan penghargaan, membangkitkan minat siswa. Maka peran guru sangatlah berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan tujuannya untuk mencapai prestasi dan meningkatkan mutu belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru wali kelas IV di SDN 050 Cibiru yaitu Ibu EK. Ditemukan permasalahan bahwa ada beberapa siswa yang memiliki nilai hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini menunjukkan bahwa beberapa anak kurang adanya motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mengakibatkan siswa kelas IV dalam proses pembelajaran cenderung pasif. Dan berdasarkan observasi, guru kurang menerapkan media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk lebih aktif pada proses pembelajaran.

SUNAN GUNUNG DJATI

Salah satu faktor utama lainnya yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu penggunaan media dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, maupun materi yang dapat membuat siswa merasa kurang termotivasi, sulit memahami konsep, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Ditemukan sebagian dari jumlah siswa memiliki hasil belajar yang rendah. Di kelas IV A dari 26 siswa, sebanyak 13 (56,52%) mendapatkan nilai dibawah KKTP. Dan sebagian siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi dalam penerapan model dan media pembelajaran menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab prestasi belajar siswa rendah.

Dengan temuan permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Diperlukan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa dalam memahami materi. Dengan adanya pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa *(student centered),* proses belajar akan menghasilkan kebermaknaan serta menjadikan siswa mudah mengingat dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Karena pembelajaran yang menyenangkan sangat mempengaruhi siswa dalam mengikuti kegiatan di kelas.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membantu pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran digital mengoptimalkan semangat belajar peserta didik agar proses pembelajaran tidak membosankan. Peran media pembelajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar untuk peserta didik agar mendapatkan informasi serta pesan yang didapat dari pendidik sehingga modul pembelajaran bisa bertambah dan membangun pengetahuan peserta didik. Adapun manfaat dari media pembelajaran yakni; (1) untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran (2) dengan keberadaan media pembelajaran akan menambah ketertarikan peserta didik dalam menguasai materi pada pembelajaran dan juga bisa mendapatkan atau mencapai tujuan pembelajaran (3) media pembelajaran bisa dijalankan kapanpun dan dimanapun. Untuk menciptakan alat yang efektif dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memahami topik yang akan diajarkan dan alat apa yang tepat untuk

menyampaikan materi. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi, pendidik bisa menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif.

Diperlukan inovasi media yang mampu menarik perhatian siswa serta relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *Baamboozle*, sebuah platform permainan edukatif berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis atau permainan interaktif dengan mudah (Tyas, 2025). Dengan menerapkan permainan edukatif dapat memotivasi belajar siswa untuk aktif dan dapat memahami materi.

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dirancang untuk mendukung proese belajar mengajar dengan mengintegrasikan teknologi modern tang melibatkan elemen visual, audio dan kinestetik (Ali et al., 2025). Dengan menggunakan media *Baamboozle* mampu meningkatkan siswa untuk aktif, baik melalui eksplorasi mandiri maupun kolaborasi dengan teman sebaya. Dengan menerapkan media interaktif diyakini mampu meningkatkan minat belajar siswa karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Menurut Arinda Rahmania (2025), penggunaan media berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa khususnya materi yang abstrak dan kurang menarik. Selain itu pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* memudahkan guru saat pembelajaran sebagai sarana belajar yang sesuai kebutuhan siswa dan mendorong siswa terus aktif menjawab dalam pembelajaran Dengan begitu penggunaan media ini lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa (T. N. S. Sari & Cunandar, 2025). Media Baaboozle secara signifikan meningkatkan hasil belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan meningkatkan fokus siswa di kelas, dikarenakan media ini memberikan penguatan langsung dalam bentuk skor dan *feedback* yang mendorong siswa untuk aktif menjawab dan belajar (Utami, 2022).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, sebagai solusi peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan penggunaan media interaktif yaitu *Baamboozle* pada proses pembelajaran. Dengan tujuan membantu siswa lebih aktif dalammengikuti pembelajaran, dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun judul penelitian ini adalah "Efektivitas Penggunaan Media *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan permasalahan di atas, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 050 Cibiru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan penggunaan media *Baamboozle* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 050 Cibiru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan penggunaan media *Wordwall* pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar antara siswa kelas IV SD Negeri 050 Cibiru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan media *Baamboozle* dengan kelas yang menggunakan media *Wordwall*?
4. Bagaimana respon siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Baamboozle*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 050 Cibiru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan media *Baamboozle* pada kelas eksperimen.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 050 Cibiru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan media *Wordwall* pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 050 Cibiru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan media *Baamboozle* pada kelas eksperimen dengan siswa yang menggunakan media *Wordwall* pada kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui respon siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Baamboozle*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sserta memberikan dampak positif dalam praktik.

Adapun manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori media pembelajaran, khususnya media *Baamboozle* dan memperkaya wawasan akademis mengenai pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman langsung dalam menghadapi dan mengatasi suatu permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar serta menjadi masukkan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Siswa

Melalui media *Baamboozle* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada Pendidikan Pancasila. Dan memotivasi siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran yang aktif dan inovatif.

c. Bagi Guru

Melalui media *Baamboozle* menjadi referensi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila. Dan guru dapat mengetahui dan mendapatkan informasi terkait media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan dengan memanfaatkan teknologi di zaman sekarang.

d. Bagi Sekolah

Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan landasan awal dalam merancang pembelajaran yang efektif bagi peningkatan hasil belajar siswa di SDN 050 Cibiru dan implementasi hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan dan kualitas institusi pendidikan secara menyeluruh.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini hanya sebatas menerapkan Media *Baamboozle* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini mencakup sebagai berikut.

a. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 050 Cibiru
b. Penelitian ini membahas Media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila.
c. Hasil belajar dibatasi pada indikator yang telah ditentukan sebagai acuan dalam penelitian ini.

F. Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap (Utami et al., 2024). Hasil ini akan menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adapun hasil belajar pada penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif siswa. Dimana hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep yang diproses yang dinyatakan dalam bentuk skor melalui tes. Bloom membagi ranah kognitif menjadi enam kelompok proses berpikir, yaitu: *Knowledge* (Pengetahuan/ hafalan/ ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan) termasuk lower order thinking, dan *analysis* (analisis), *syntesis*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

(sintesis), *evaluation* (penilaian) (Ropii et al., 2017). Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari yang mudah sampai dengan yang sukar.

Indikator Hasil Belajar Kognitif Taksonomi Bloom Revisi dalam (Zuaria et al., 2025) yaitu:

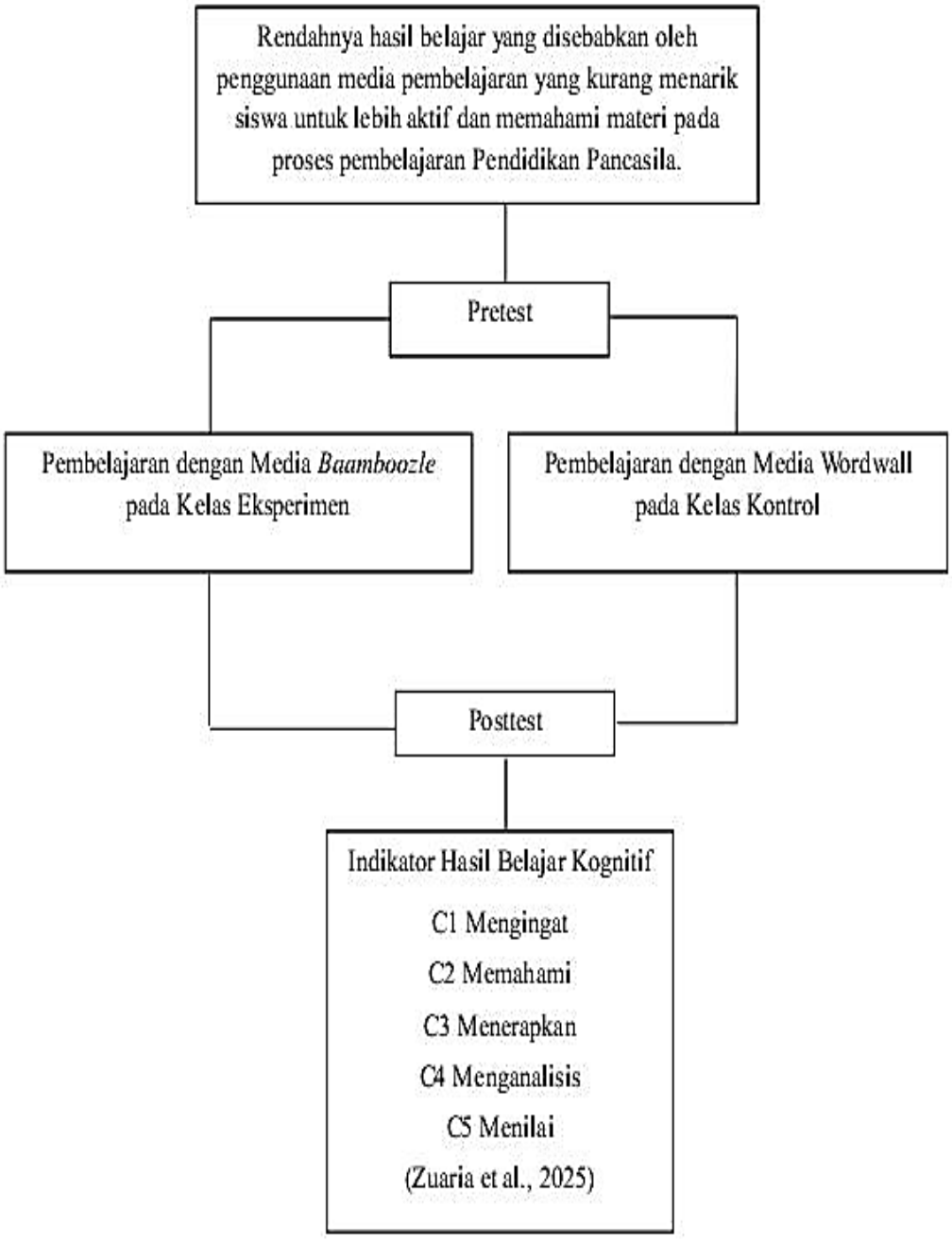
1. C1 Mengingat
2. C2 Memahami
3. C3 Menerapkan
4. C4 Menganalisis
5. C5 Menilai
6. C6 Mencipta

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari pemilihan model pembelajaran yang digunakan. Fisher dalam (Oktaviana et al., 2025) menekankan bahwa model pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan Media *Baamboozle* untuk meningkatankan hasil belajar siswa.

Peneliti juga menggunakan media pembelajaran interaktif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk digunakan di kelas (Sunardi & Surahmat, 2025). Dengan itu memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif.

Adapun penelitian ini berlandaskan teori kontruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori ini memandang bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui proses interaksi sosial (Sayfullooh et al., 2023). Teori ini relevan dengan penerapan media *Baamboozle* pada proses pembelajaran. Dimana dalam penggunaan media ini, siswa akan berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang akan diajukan. Siswa akan terlibat aktif dalam membangun pemahaman

mereka, bukan hanya menerima informasi dari guru saja. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.



Sumber: Diolah Peneliti (2026)

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan penelitian terdahulu. Maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *Baamboozle* dan siswa kelas kontrol dengan menggunakan media *Wordwall* di SDN 050 Cibiru

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *Baamboozle* dan siswa kelas kontrol dengan menggunakan media *Wordwall* di SDN 050 Cibiru

Kriterian Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan taraf signifikan x = 0,05. Adapun kriterian pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. **Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$,** maka **H_0 ditolak dan H_a diterima,** yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.
2. **Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$,** maka **$H_0$ diterim dan H_a ditolak,** yang berarti tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang mendukung adanya penelitian ini:

Table 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Wahyuni Agustin, Iksam, Rosita Putri Rahmi Haerani, Mustamiroh	Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media *Baamboozle* pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar	Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media yang sama yaitu media *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pegumpulan data yang dikumpulkan sama yaitu secara observasi, tes dan dokumentasi.	Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Lokasi penelitian tersebut di SDN 008 Sungai Kunjang, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan berlokasi di SDN 050 Cibiru.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

2.	Vio Arinda Rahmania, A. Heryanto, Sunedi	Pengaruh Media Games *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang	Menggunakan metode penelitian yang sama yaitu quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design.* Membahas variabel x yang sama yaitu penggunaan media bamboozle dalam proses pembelajaran.	Penelitian tersebut membahas tentang peningkatan minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan membahas peningkatan hasil belajar. Mata pelajaran pada penelitian tersebut yaitu Matematika, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu Pendidikan Pancasila. Sampel yang digunakan penelitian tersebut yaitu siswa kelas V, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan sampel siswa kelas IV
3.	Tri Mulya, Nunu Mahnun, Anggi Rosita Dewi	Efektivitas Penggunaan Media *Baamboozle* dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di	Penelitian ini mengkaji keefektifan media interaktif *Baamboozle* dalam meningktkan hasil belajar.	Pada penelitian tersebut menggunakan metode *systematic literature review* (SLR), sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode quasi eksperimen.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

		SDIT BPMAA Pekanbaru		Pada penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa dan hasil belajar, sedangkan pada penelitian yang akan dilakanakan hanya meningkatkan hasil belajar siswa.
4.	Tika Nurti Sartika Sari dan Dadang Cunandar	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV	Penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Lokasi penelitian tersebut dilakukan di SD Negeri 1 dan 2 Sakerta Timur, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berlokasi di SDN 050 Cibiru
5.	Fatiya Ahdiyatu Ridwan	Pengaruh Media *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran	Penelitian ini membahas penggunaan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran.	Penelitian tersebut meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meningkatkan hasil belajar siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

		Matematika di SDN Tegal Alur 11 Pagi	Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV	Mata pelajaran yang penelitian tersebut menggunakan Matematika, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan Pendidikan Pancasila. Metode penelitian tersebut menggunakan pra-eksperimen dengan desain one group *pretest-posttest*, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan quasi eksperimen nonequivalent control group design.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Berikut ini penelitian terdahulu yang mendukung adanya penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Agustin, Iksam, Rosita Putri Rahmi Haerani, Mustamiroh (Agustin et al., 2025) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media *Baamboozle* pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan media *Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi keragaman budaya. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu PTK. Nilai rata-rata siswa dari 66,80 pada kondisi awal menjadi 74,46 di siklus pertama, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 11,47% dan tingkat ketuntasan sebesar 71,43%. Pada siklus kedua, rata-rata nilai meningkat menjadi 82,14, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 22,96% dan Tingkat ketuntasan mencapai 85,71%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Vio Arinda Rahmania, A. Heryanto, Sunedi (Arinda Rahmania et al., 2025) dengan judul "Pengaruh Media Games *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis games bamboozle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas V. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan *design nonequivalent control group design.* 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 thitung 5,073 > nilai ttabel 2,015 atau nilai signifikansi thitung 0,001 < signifikan ttabel 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media *Baamboozle* terhadap peningkatan minat belajar siswa materi bangun datar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Mulya, Nunu Mahnun, Anggi Rosita Dewi (Mulya et al., 2025) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media *Baamboozle*

dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi (keterlibatan siswa) dan hasil belajar siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru. Metode yang digunakan yaitu *systematic literature review* (SLR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Baamboozle* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dan hasil belajar. Peneliti mengungkapan bahwa gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan, hal tersebut menjadi solusi terhadap tantangan rendahnya motivasi belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Nurti Sartika Sari dan Dadang Cunandar (T. N. S. Sari & Cunandar, 2025) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar". Tujuan penelitian ini yaitu 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. 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 H0 ditolak dan Ha diterima. Jadi, dapat disimpulkan yaitu terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Fatiya Ahdiyatu Ridwan (Ridwan, 2024) dengan judul "Pengaruh Media *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika di SDN Tegal Alur 11 Pagi". Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh media interaktif bamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika. Metode penelitian ini menggunakan pra-eksperimen dengan desain one group *pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan di mana rata-rata nilai pre-test sebesar 37,6 meningkat menjadi 80 pada post-test. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai

signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan media interaktif *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV A di SDN Tegal Alur 11 Pagi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG