

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD

Syahria Ataya Dela¹, Teguh Prasetyo², Iyon Muhdiyati³

^{1,2,3} PGSD Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email Korepondensi: syahriadela@gmail.com

ABSTRAK

Hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Cipaok masih sangat rendah, ditunjukkan dengan hanya 4,55% siswa yang mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game-Based Learning berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dan nonequivalent control group design. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan model Game-Based Learning dan kelas kontrol dengan model Direct Instruction. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 dan effect size (Cohen's d) sebesar 0,971 yang termasuk dalam kategori besar. Effect size yang besar ini menjadi bukti efektivitas model Game-Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Permainan berbantuan media Baamboozle secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Oleh karena itu, model ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Baamboozle, hasil belajar, IPAS.*

ABSTRACT

Student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) at SDN Cipaok are still very low, indicated by only 4.55% of students achieving the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This study aims to determine the effect of the Game-Based Learning model assisted by Baamboozle media on the learning outcomes of fourth-grade students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes: the experimental class using the Game-Based Learning model and the control class using the Direct Instruction model. The data analysis results showed a significant difference in learning outcomes between the two groups, with a significance value of 0.002 and an effect size (Cohen's d) of 0.971, which is included in the large category. This large effect size is a testament to the Game-Based Learning model's effectiveness in improving students' IPAS learning outcomes. These findings indicate that the Game-Based Learning model assisted by Baamboozle media significantly improves students' IPAS learning outcomes. Therefore, this model can be an innovative alternative in improving learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *Game Based Learning, Baamboozle, learning outcomes, science.*

Info Artikel:

Diterima: 28-06-2025

Direvisi: 02-08-2025

Revisi diterima: 29-08-2025

Rujukan: Dela, S. A., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 511–524. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1668>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar pada dasarnya dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan yang bermakna, produktif, dan efektif. Berbagai strategi, metode, dan istilah dalam teori pendidikan digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut. Proses mengajar menjadi lebih terarah dan bermakna berkat perubahan metode ini. Tujuan utama dari proses pembelajaran ini adalah memberikan bobot yang lebih besar terhadap pemahaman siswa, agar siswa mendapatkan hasil belajar terbaik. Dampaknya tidak hanya tampak pada ranah pengetahuan (kognitif), namun juga mencakup perkembangan sikap (afektif) serta keterampilan (psikomotorik), yang semuanya mencerminkan perubahan positif dalam tingkah laku siswa (Rochmawanto, 2020). Menurut Fauziah et al (2019) Untuk mencapai tujuan pembelajaran, model pembelajaran merupakan komponen penting. Faktor lain, seperti motivasi belajar juga berpengaruh. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, guru meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan membangun kerja sama yang baik. Siswa harus berpartisipasi secara aktif mengambil bagian dalam proses belajar dan memiliki interaksi dua arah (Dwi et al., 2022).

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka, siswa mengerjakan berbagai tugas selama proses pembelajaran (Amalia et al., 2024). Pengelompokan hasil belajar menurut Anderson dalam teori Taksonomi Bloom menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan merupakan landasan yang mendasari Sistem Pendidikan Nasional dalam mengartikulasikan tujuan pendidikan. Jika ranah psikomotor berkaitan dengan hasil pembelajaran keterampilan dan refleksi, maka ranah afektif berkaitan dengan sikap, reaksi, penilaian, dan penerimaan. Hasil belajar dapat dipahami sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi di sekolah (Kaisar, 2024). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat siswa setelah menjalani aktivitas belajar. Tinggi rendahnya tingkat keberhasilan tergantung kepada siswa itu sendiri dalam menjalani proses belajarnya, yang melingkupi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam setiap proses pembelajaran, ketiga ranah ini pasti terlibat.

Anderson (2016) menyebutkan ranah kognitif ke dalam enam tingkatan, yaitu: (1) pengetahuan, kemampuan mengingat informasi yang telah dipelajari; (2) pemahaman, kemampuan menangkap arti dan makna; (3) penerapan, kemampuan menggunakan prinsip atau

metode dalam situasi baru; (4) analisis, kemampuan menguraikan bagian-bagian agar struktur lebih jelas (5) sintesis, kemampuan menyusun pola atau gagasan baru; dan (6) evaluasi, kemampuan menilai berdasarkan kriteria tertentu.

Secara umum, hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif karena berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir siswa (C1–C6), lebih mudah diukur secara objektif melalui tes, serta relevan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi sesuai tujuan pembelajaran. Fokus pada ranah kognitif diharapkan dapat memberikan temuan yang lebih mendalam dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek penguasaan materi dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Adapun indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif dengan mengacu pada tiga kompetensi menurut (Bloom, 2014) yaitu: (1) Knowledge (Pengetahuan), yakni kemampuan mengingat serta mengeksplorasi kembali informasi yang telah diperoleh; (2) Comprehension (Pemahaman), yaitu kemampuan memahami konteks, menjelaskan kembali materi, serta mengembangkan wawasan untuk memecahkan masalah; dan (3) Application (Penerapan), yakni kemampuan menggunakan prinsip dan konsep dalam situasi baru untuk menyelesaikan permasalahan.

Dua faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar siswa adalah faktor internal (motivasi dari dalam diri) dan faktor eksternal (motivasi dari luar) (Dewi et al., 2019). Salah satu pendekatan yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran ini, yang disebut game edukasi, menggabungkan kesenangan bermain dengan proses belajar, sehingga siswa lebih terlibat dalam materi yang disampaikan. Generasi muda saat ini sangat akrab dengan dunia digital, khususnya game. Fenomena ini tidak hanya disukai oleh kalangan dewasa, tetapi juga menarik minat anak-anak dan remaja. Sebagian besar dari mereka bahkan cenderung lebih suka bermain game daripada belajar (Martha & Zelia, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sering dianggap membosankan oleh siswa karena pendekatan konvensional yang terlalu teoritis. Situasi ini menjadi salah satu hambatan utama dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif. Nugraha et al., (2024) mengungkapkan bahwa 42% siswa mengalami kesulitan memahami materi IPAS akibat minimnya penggunaan media pendukung yang relevan, seperti alat peraga,

simulasi, atau teknologi interaktif. Menurunnya motivasi dan capaian belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2025 dengan guru kelas IV di SDN Cipaok, ditemukan sejumlah permasalahan yang berimplikasi langsung terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan pemberian tugas, tanpa variasi media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini membuat siswa kurang bersemangat, tidak fokus, dan menunjukkan partisipasi yang rendah dalam proses pembelajaran. Dampak dari permasalahan tersebut tampak pada capaian akademik siswa. Data nilai ulangan tengah semester dan akhir semester pada semester ganjil menunjukkan bahwa hanya 4,55% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal 70, sementara sebagian besar lainnya belum memenuhi standar. Fakta ini menegaskan bahwa capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih berada pada kategori rendah.

Keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor penghambat. Kelas yang monoton dan minim interaksi antara guru dan siswa menyebabkan suasana pembelajaran kurang kondusif, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar. Salah satu alternatif adalah penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media Baamboozle, yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Cipaok.

Model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* (GBL) adalah salah satu metode belajar yang umum ditemukan. GBL memanfaatkan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana permainan tersebut yang disajikan dapat berupa permainan digital, permainan tradisional, maupun permainan peran (Adipat et al., 2021). GBL dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, seperti matematika, sains, bahasa, dan masih banyak lagi. Menurut (Widiana, 2022), menggunakan permainan sebagai bagian integral dari proses pendidikan untuk mencapai pembelajaran tertentu tujuan. Afranabilah juga menambahkan bahwa GBL adalah salah satu jenis pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi pelajar. Tidak hanya itu,

penerapan dari GBL menggunakan permainan untuk tujuan pendidikan dapat berdampak untuk mengajarkan keterampilan, pengetahuan, dan lain-lain (Afra Nabilah Andeni et al., 2023).

Salah satu permainan digital atau Game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Baamboozle*. Menurut Iffada & Efendi (2024), *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan konsep permainan dengan sistem penilaian edukatif. Media ini memungkinkan guru untuk memantau aktivitas siswa melalui aplikasi yang interaktif. *Baamboozle* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang efektif, di mana siswa dapat belajar sekaligus bersenang-senang melalui tantangan permainan. Penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga secara tidak langsung meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Interaksi yang dihadirkan melalui permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Khoiro et al (2023), yang menyimpulkan bahwa *Baamboozle* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang pernah dilakukan terkait model pembelajaran berbasis game oleh Hartanto & Kusuma, (2024) memperoleh hasil bahwa minat dan keinginan siswa dalam mempelajari matematika meningkat setelah pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nugraha et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa hingga mencapai 40%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *Game Based Learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang memiliki pengaruh baik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun demikian, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penelitian mengenai penerapan model ini masih sangat terbatas. Sampai saat ini, belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti efektivitas model *Game Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya di sekolah dasar.

Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media

Baamboozle terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Cipaok”.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui metode quasi eksperimen, serta desain *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2023:118), pendekatan quasi eksperimen digunakan karena peneliti tidak dapat mengontrol atau mengatur secara penuh variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian ini mencakup dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol . Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan bantuan media Baamboozle, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode Direct Instruction atau pengajaran langsung. Penelitian dilaksanakan di SDN Cipaok pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Maret hingga Mei 2025.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas IV dengan jumlah 44 siswa. Seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok secara acak dengan menggunakan teknik *Probability Sampling* melalui metode *Simple Random Sampling*, yaitu melalui undian. Hasil pembagian secara acak tersebut menghasilkan dua kelompok yang seimbang, yaitu 22 siswa dalam kelas eksperimen dan 22 Variabel *independen* (X) dalam penelitian ini berupa model pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan media *Baamboozle*, sementara variabel *dependen* (Y) mencakup motivasi belajar IPAS dan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket motivasi belajar serta soal pilihan ganda dan uraian guna mengetahui hasil belajar siswa. Selain itu, dilakukan observasi serta dokumentasi sebagai pendukung data kuantitatif dan proses berlangsungnya pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan uji statistik seperti uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipaok tepatnya pada kelas IV yang dilakukan pada kelas IVA berperan sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas IVB sebagai kelompok kontrol sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 22 April 2025 diawali dengan membagikan tes berupa angket dan soal uraian sebelum dilakukan perlakuan yang disebut pretest dengan tujuan mengukur pemahaman awal siswa terhadap

materi IPAS Bab 7 dengan materi Topik A (aku dan kebutuhanku), Topik B (bagaimana aku memenuhi kebutuhanku) dan Topik C (kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan). Perlakuan dilakukan setelah pemberian pretest yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Game-based learning* dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct instruction* (model pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru sekolah tempat penelitian). Kemudian di pertemuan ke-4 pada tanggal 26 April 2025 kelas eksperimen diberikan posttest berupa angket dan soal uraian setelah diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol diberikan posttest berupa angket dan soal uraian setelah diberikan perlakuan pada tanggal 30 April 2024 untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan.

a. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 22 April 2025 guru membuka kegiatan dengan doa, sapaan, dan motivasi melalui tepuk semangat. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menjelaskan jenis-jenis kebutuhan manusia menggunakan media PowerPoint dan gambar ilustratif. Siswa diajak berdiskusi dan menjawab pertanyaan terkait gambar kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, guru mengenalkan permainan interaktif Baamboozle bertema “Aku dan Kebutuhanku,” yang dimainkan secara berkelompok. Melalui kuis tersebut, siswa aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan mengenai kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Kegiatan ditutup dengan refleksi, penyimpulan materi, pengerjaan LKPD, dan doa bersama.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 23 April 2025 dengan materi “Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku.” Setelah pembukaan dan motivasi, guru mengaitkan pelajaran hari itu dengan materi sebelumnya melalui pertanyaan pemantik. Guru menjelaskan sejarah alat tukar, dari sistem barter hingga uang digital, dilengkapi tayangan video. Setelah pemaparan, guru mengenalkan kuis Baamboozle dengan soal terkait fungsi uang dan jenis alat tukar. Siswa sangat antusias menjawab pertanyaan dalam kelompok, berdiskusi, dan menunjukkan pemahaman mereka. Kegiatan ditutup dengan refleksi, penyimpulan materi, pengerjaan LKPD, dan doa penutup.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Jumat, 25 April 2025 dengan topik “Kegiatan Jual Beli sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan.” Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi mengenai uang kartal dan giral, kemudian menjelaskan materi menggunakan PowerPoint. Setelah sesi tanya jawab, siswa bermain kuis Baamboozle secara berkelompok, menjawab soal tentang jual beli dan berdiskusi secara

aktif. Guru memberikan reward sederhana untuk meningkatkan semangat siswa. Setelah permainan selesai, guru bersama siswa menyimpulkan materi dan melakukan refleksi. Kegiatan diakhiri dengan pengerjaan LKPD dan doa.

Pertemuan keempat berlangsung pada Sabtu, 26 April 2025 membahas materi “Mengetahui Kegiatan Ekonomi,” mencakup produksi, distribusi, dan konsumsi. Setelah pembukaan dan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langsung melibatkan siswa dalam permainan Baamboozle. Siswa dibagi dalam kelompok untuk menjawab soal kuis secara bergiliran sambil memberikan alasan dari setiap jawaban mereka. Diskusi antar kelompok berjalan aktif dan menyenangkan. Setelah permainan, siswa mengerjakan LKPD untuk memperkuat pemahaman, dan pembelajaran ditutup dengan refleksi dan doa bersama.

b. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 28 April 2025 dengan materi tentang pengertian dan jenis-jenis kebutuhan manusia. Guru membuka pembelajaran dengan doa bersama, menyapa siswa, serta memberikan motivasi. Siswa diajak berdiskusi mengenai arti kebutuhan dan memberikan pendapatnya secara aktif. Guru menjelaskan materi menggunakan infokus dan menunjukkan gambar-gambar yang relevan, lalu siswa diminta mengamati serta menjawab pertanyaan berdasarkan gambar tersebut. Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama, kesimpulan materi, dan pengerjaan LKPD.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan di hari yang sama, siswa mempelajari materi “Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku.” Guru memulai dengan apersepsi yang menghubungkan pelajaran sebelumnya. Siswa diajak mendiskusikan alat tukar dari masa ke masa, mulai dari sistem barter hingga uang digital, dilengkapi dengan tayangan video. Setelah itu, siswa bekerja dalam kelompok mengelompokkan gambar jenis uang dan mendiskusikan hasilnya. Guru memberikan pertanyaan untuk mengecek pemahaman, membagikan LKPD, dan mengakhiri pembelajaran dengan refleksi serta doa bersama.

Pertemuan ketiga berlangsung pada Selasa, 29 April 2025 dengan fokus pada kegiatan jual beli. Guru membuka pelajaran dengan sapaan dan motivasi, kemudian mengajukan pertanyaan seputar pengalaman siswa dalam jual beli. Guru menjelaskan ciri-ciri kegiatan jual beli serta menunjukkan gambar yang berkaitan. Siswa dibagi menjadi kelompok untuk mengamati gambar dan mempresentasikan hasil pengamatan

mereka. Guru memberikan penguatan, lalu siswa mengerjakan LKPD sebagai latihan, diakhiri dengan refleksi bersama dan doa penutup.

Pada Rabu, 30 April 2025, pertemuan keempat diadakan dengan tema "Kegiatan Ekonomi", yang mencakup produksi, distribusi, dan konsumsi. Guru memulai dengan apersepsi, menghubungkan materi pelajaran dengan situasi sehari-hari siswa. Setelah materi dan contoh konkret diberikan, siswa dibagi menjadi kelompok untuk berbicara tentang kegiatan ekonomi apa yang telah mereka lakukan. Guru menggunakan pertanyaan pemantik untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka. Pengisian LKPD, refleksi, dan doa bersama dilakukan sebelum kegiatan berakhir.

c. Deskripsi data hasil penelitian

Analisis data dilakukan setelah semua responden melaksanakan pretest dan posttest, kemudian data dikumpulkan dan diolah menggunakan bantuan statistik Jamovi. Adapun data statistik deskriptif dalam penelitian ini disajikan melalui tabel yang menyajikan data pretest dan posttest, mencakup aspek hasil belajar.

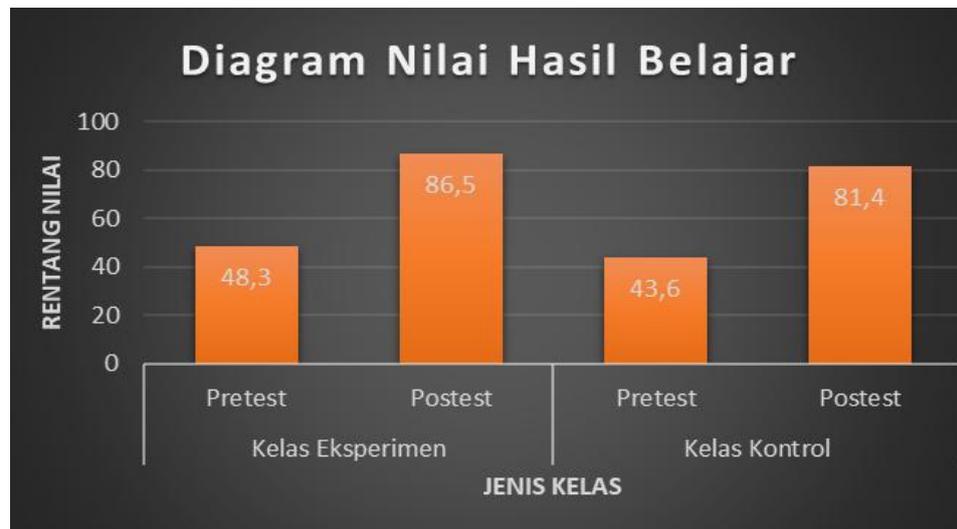
Tabel 1. Statistik Deskripsi Hasil Belajar

Data	Statistik	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
		GBL berbantuan media <i>Baamboozle</i>	Direct Instruction
Pre-test	Jumlah siswa	22	22
	Mean	48,3	43,6
	Standar Deviasi	9,91	9,97
	Nilai Terkecil	30	25
	Nilai Terbesar	69	66
	Nilai Total	1063	959
Post-test	Jumlah siswa	22	22
	Mean	86,5	81,4
	Standar Deviasi	4,86	5,60
	Nilai Terkecil	76	72
	Nilai Terbesar	94	90
	Nilai Total	1902	1790

Hasil analisis pretest dan posttest menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada kedua kelas. Pada pretest, kelas eksperimen dengan model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* memiliki rata-rata nilai 48,3, sedangkan kelas kontrol dengan model pembelajaran *Direct Instruction* memperoleh rata-rata 43,6. Setelah perlakuan, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai menjadi 86,5, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 81,4. Peningkatan hasil belajar terjadi di kedua kelas,

namun lebih signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle*.

Perbandingan nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tingkat pemahaman hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa selisih skor menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pengujian asumsi statistik dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa semua variabel, baik hasil belajar, memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Secara khusus, nilai signifikansi pada pretest dan posttest hasil belajar sebesar 0,210 dan 0,164. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* juga menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas, dengan nilai signifikansi pada pretest dan posttest hasil belajar sebesar 0,933 dan 0,229. Dengan demikian, seluruh asumsi untuk penggunaan uji *Independent Sample T-Test* telah terpenuhi, dan analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis serta perhitungan efek menggunakan *Cohen's d*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berada pada kondisi awal yang relatif setara. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada pretest hasil belajar sebesar

0,122, lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan. Namun setelah penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Baamboozle, terjadi peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Pada posttest hasil belajar, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,002 dengan nilai effect size sebesar 0,971, yang termasuk dalam kategori efek besar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan Game Based Learning berdampak kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, keputusan pengambilan hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (*p-value*) yang berada di bawah 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN Cipaok.

Secara teoritis, temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang mengungkapkan bahwa anak-anak belajar dengan berinteraksi dengan lingkungannya secara aktif. Baamboozle, sebagai media berbasis permainan, memungkinkan siswa mengeksplorasi dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, temuan ini dapat diinterpretasikan dengan menggunakan teori Vygotsky. Siswa membantu satu sama lain dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan berbasis kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis GBL dapat membantu perkembangan afektif dan kognitif siswa sebaik mungkin.

Penemuan ini juga diperkuat oleh berbagai hasil penelitian terdahulu. Maulana et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* dalam pembelajaran GBL meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Yunita Andriyani et al. (2024) mengungkapkan bahwa Baamboozle mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Demikian pula, Nugraha et al. (2024) membuktikan bahwa *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar Biologi di tingkat SMA. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, khususnya *Baamboozle*, memiliki validitas eksternal yang kuat

dan dapat diadaptasi dalam berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk IPAS di sekolah dasar.

Keberhasilan model ini juga dipengaruhi oleh sejumlah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang menonjol adalah meningkatnya motivasi intrinsik siswa, seperti rasa ingin tahu, semangat menyelesaikan tantangan, dan keinginan untuk mendapatkan poin dalam permainan. Sedangkan faktor eksternal meliputi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran yang inovatif serta penciptaan suasana kelas yang mendukung. Lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan menjadi katalisator penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman terhadap materi IPAS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran berbasis game dengan bantuan media Baamboozle sangat efektif dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Model ini tidak hanya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga membuat belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Hasil ini sangat penting untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran yang berpihak pada siswa, partisipatif, dan berbasis minat dan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Baamboozle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Cipaok. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis Independent Samples t-test dengan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, penggunaan model GBL berbantuan media Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan model pembelajaran ini sebagai alternatif strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, dan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian serupa pada mata pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas

model pembelajaran GBL berbantuan media Baamboozle terhadap berbagai aspek pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afra Nabilah Andeni, F. K. T., Amalia, D., Yeti Komalasari, M. E. N., & Kurniadi., D. (2023). *Game Based Learning (GBL) in Improving Reasoning Skills of Engineering & Technology Students: Needs, Concepts and Media Factors. 1*, 1–16.
- Amalia, A., Amril, L. O., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh Media Digital Augmented Reality Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 126–138. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1087>
- Anderson, K. (2016). Blooms Taxonomy Revised - Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, 1(1), 1–8.
- Bloom, T. (2014). taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Dewi, V. R., Syamsuri, S., & Khaerunnisa, E. (2019). Karakteristik Motivasi Ekstrinsik Dan Intrinsik Siswa Smp Dalam Belajar Matematika. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(2), 116. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i2.7145>
- Dwi, Khusnul, & Danik. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Fauziah, N., Andayani, Y., & Hakim, A. (2019). Problem-based learning tools oriented of green chemistry in reaction rate concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/5/055054>
- Hartanto, R. T., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 337–346.
- Iffada, N. U., & Efendi, Y. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT*. 1669–1675.
- Kaisar, A. (2024). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.24239/abulava.vol5.iss1.140>
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Martha, A., & Zelia, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SDN 6 lalan kec. Lubuk tarok kab. Sijunjung. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 6(1), 82–86. <https://ojs.adzkie.ac.id/index.php/pdk/article/view/234%0Ahttps://ojs.adzkie.ac.id/index.php/pdk/article/download/234/145>
- Rochmawanto, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pelajaran Matematika Melalui Metode Games Dan Diskusi Di Kabupaten Sumedang. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 462–469. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2575>

- Samuel Eka Nugraha, Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang*. 12(2), 144–153.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In M. Dr.Ir Sutopo.S.Pd (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). ALFABETA. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>