



## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri

Rida Mariska Sari<sup>1\*</sup>, Ratih Purnama Pertiwi<sup>2</sup>, Sri Enggar Kencana Dewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nurul Huda

\*E-mail: [rida168cell@gmail.com](mailto:rida168cell@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini didasari oleh rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V MIN 3 OKU Timur. Sebagian besar siswa belum mampu mencapai Standar Kompetensi Minimum (KKM) yang telah ditentukan, kondisi ini menggambarkan bahwa banyak siswa belum mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran IPAS, sehingga dibutuhkan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan hasil belajar mereka agar sesuai dengan standar yang ditargetkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, bentuk desain *One Group Pretest-Posttest* sumber data diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* sebesar 45,82%, sedangkan setelah menerapkan rata-rata nilai sebesar 81,30%. Dengan demikian, *Uji Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur.

**Kata Kunci;** Media *Baamboozle*, Hasil Belajar

### Abstract

*Study This based on the low achievement results Study students in the eye science lessons in class V MIN 3 OKU Timur. Most of student Not yet capable reach Standard Minimum Competency (KKM) that has been determined, condition This describe that Lots student Not yet reach level expected competencies in science learning, so that needed steps strategic For increase results Study them to fit with targeted standards. Research This aiming for know influence media learning Baamboozle to results Study students in the eye Science lessons for class V MIN 3 OKU Timur. Research This use method study experiment, form design One Group Pretest-Posttest data source obtained through observation, testing, and documentation. Research results show that average value before implementing learning media Baamboozle by 45.82%, while after apply average value by 81.30%. With Thus, Test Paired Sample T-Test produce mark significance as big as  $0,000 < 0.05$  which shows that there is the influence of learning media Baamboozle to results Study students in the eye Science lessons for class V MIN 3 OKU Timur.*

**Keywords:** Media *Baamboozle*. Learning outcomes

## PENDAHULUAN

Munculnya *Society 5.0* ditandai dengan kemajuan progresif sistem digital yang memberikan pengaruh beragam pada berbagai aspek kehidupan manusia. Seiring kemajuan teknologi, aksesibilitas dan perolehan informasi menjadi semakin mudah. Pemanfaatan teknologi semakin berkembang tidak dapat dipisahkan dari sebagian besar masyarakat. Memang benar, hampir setiap hari orang memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi usaha dan usaha mereka (Heryani dkk, 2022).

Pendidikan merupakan salah satu bagian dari kemajuan teknologi informasi. Bidang pendidikan secara signifikan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks *Society 5.0* pendidik berperan sebagai agen utama dalam menyebarkan pengetahuan. Pendidik diharapkan dapat mengajarkan kurikulum secara efektif dengan mewujudkan pola pikir kolaboratif dan inovatif, berani mengambil risiko, memiliki selera humor, dan menunjukkan kemahiran dalam menggunakan teknologi. *Gagne* dan *Berlin* menegaskan bahwa pendidik adalah katalis perubahan yang mempengaruhi kualitas pendidikan saat ini.

Bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan sumber teknologi informasi dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan siswa untuk memahami isi pembelajaran secara efektif dan efisien (Hasan et al., 2021). Tujuan media pembelajaran adalah untuk menunjang proses pembelajaran dan memperjelas pentingnya informasi yang harus disampaikan untuk mencapai tujuan (Iskandar et al., 2022).

Pada era Revolusi 5.0, pemanfaatan media digital menjadi sangat krusial karena hampir semua aspek kehidupan telah terintegrasi dengan teknologi canggih. Penerapan teknologi ini dalam dunia pendidikan merupakan langkah maju yang signifikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan oleh para guru saat ini adalah aplikasi berbasis web, seperti *Baamboozle*. (Diah Kusyani et al., 2023). *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran yang signifikan untuk menciptakan penilaian yang menarik dan evaluasi instruksional atau berbasis permainan juga efektif dalam mengurangi kebosanan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MIN 3 OKU Timur menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Aktivitas pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga interaksi siswa dalam proses tersebut menjadi minim. Selain itu, guru jarang memanfaatkan media pembelajaran inovatif, seperti game edukasi atau media interaktif lainnya, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *games* edukasi atau sebagainya hal ini menimbulkan persepsi pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi pembelajaran dapat menurunkan hasil belajar siswa (Sartika Dewi Mariani et al., 2022). Hasil belajar siswa sebagian besar pada mata pelajaran IPAS masih di bawah Standar Kompetensi Minimum (KKM). Data nilai ulangan harian terlampir menunjukkan bahwa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur, hanya 12 dari 25 siswa yang gagal mencapai

nilai KKM, dengan nilai KKM 66 pada mata pelajaran IPAS. Persentase siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 48%.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai salah satu opsi yang dapat dipilih oleh guru untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi. Penggunaan teknologi oleh guru perlu diperbarui agar lebih menarik minat siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah selama proses pembelajaran. *Baamboozle* merupakan game edukasi berbasis web yang menawarkan berbagai permainan interaktif dan menarik (Kusyani & Adelina Ray, 2023). Media pembelajaran *Baamboozle* terdiri dari empat petunjuk: tampilan awal, tampilan pertanyaan atau kuis, tampilan pertanyaan yang diperbesar, dan tampilan tombol jawaban kuis. Pada tampilan awal menampilkan sampul aplikasi *Baamboozle* dengan ID atau profil yang terdiri dari foto dan nama lengkap. Saat menampilkan soal dan kuis, memperlihatkan folder permainan yang sesuai dengan materi yang ditentukan ditampilkan dari awal.

Kemudian pada tampilan zoom in soal memperlihatkan awal kuis *Baamboozle* yang berisi 10 soal pertanyaan yang telah dibuat dan dikonfigurasi sebelumnya. Ada juga 3 kartu bonus yang berupa fitur “*zonk*” yang mengurangi poin atau “poin” tambahan. Ini sebelumnya dikumpulkan dengan menjawab pertanyaan yang sesuai. Pada tampilan zoom in juga memperlihatkan 3 bagian penulisan tim yang telah ditentukan oleh skor masing-masing kelompok (Iskandar et al., 2022). Oleh karena itu peneliti mencoba untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental, desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu: (1) Sumber data primer adalah sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data (Sugiyono, 2018). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 OKU Timur, (2) Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa bentuk buku nilai siswa, buku absen, jumlah siswa, dan foto-foto menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 OKU Timur dengan jumlah 24 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Nonprobability Sampling* sehingga sampel pada penelitian ini sebanyak 24 siswa kelas V MIN 3 OKU Timur. Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, dan Uji *Paired Sample T-Test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan rumus alpha, diperoleh nilai sebesar 0,890. Nilai ini lebih tinggi dibandingkan batas minimum Cronbach's Alpha, yaitu 0,68 sebagaimana yang dinyatakan oleh (Sugiyono, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, konsisten, dan layak untuk digunakan dalam mendukung tujuan penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	20

Berdasarkan tabel data hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 19 Juni 2024 di MIN 3 OKU Timur dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sebesar 66. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 3 orang siswa yang memenuhi kriteria dengan rata-rata nilai *Pre-test* sebesar 45,82 dan 20 orang siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan rata-rata nilai *Post-test* sebesar 81,30 dengan 21 siswa memenuhi standar KKM dan 2 siswa belum memenuhi standar KKM. Selisih hasil *Pre-test* dan *Post-test* sebesar 35,48.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah seluruh data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* pada perhitungan *SPSS 16*. Kriteria pengujiannya adalah signifikansi  $> 0,05$  dan data berdistribusi normal, serta nilai signifikansi  $< 0,05$  berarti data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang didapat adalah:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas V

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRETEST	.163	23	.116	.931	23	.117
POSTTEST	.178	23	.056	.932	23	.123

a.Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai signifikansi *Pre-Test* sebesar 0,117. Oleh karena itu, data variabel *Pre-Test* berdistribusi normal karena  $0,117 > 0,05$ . Sedangkan nilai signifikansi setelah dilakukan *Post-Test* sebesar 0,123. Oleh karena itu, data variabel *Post-Test* berdistribusi normal karena  $0,123 > 0,05$ .

*Paired Sampel T-Test* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas suatu perlakuan dan ditandai dengan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah perlakuan.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji *Paired Sample T-Test*

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	45.83	23	14.662	3.057
POSTTEST	81.30	23	8.304	1.731

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST – POSTTEST	-35.478	11.465	2.391	-40.436	-30.520	-14.841	22	.000

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan nilai sig (2 tailed)  $0,000 < 0,05$  maka adanya perbedaan yang signifikansi antara *Pre-Test* dan *Post-test*. hal ini juga menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

**Pembahasan**

Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan *Pre-Experimental Design*, menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam pelaksanaannya, peneliti memanfaatkan alat pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur dan memperoleh informasi mengenai hasil belajar siswa, sementara dokumentasi mendukung proses pengumpulan data lain yang relevan dengan penelitian.

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan digital yang memerlukan akses internet untuk menggunakannya. Media ini dimainkan secara berkelompok dan setiap kelompok memilih salah satu nomor pada layar yang berisi soal yang ingin di jawab (Mariani et al., 2022).

Kelebihan dari media *Baamboozle* yaitu: (1) *Baamboozle* memiliki tampilan yang menarik dan informatif, (2) *Baamboozle* memungkinkan pendidik untuk membuat games sendiri, (3) *Baamboozle* memudahkan pengguna untuk membuat akun, (4) *Baamboozle* dapat digunakan untuk kegiatan *ice breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran (Iin Andriyani, Meilani Feradona, 2021). Kaitannya media berbasis literasi digital dengan hasil belajar siswa yaitu, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru dan siswa dapat memanfaatkan media berbasis jaringan internet seperti *Baamboozle* untuk meningkatkan performa akademik siswa, menunjang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, selain itu siswa juga dapat meningkatkan keaktifannya didalam kelas sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa (Heryani et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu *Baamboozle* yang diajarkan di kelas V. Sebelum belajar, siswa terlebih dahulu mengikuti *Pre-Test*. Setelah melakukan *Pre-Test*, peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa akan melakukan *Post-Test* untuk mengetahui nilai akhir hasil belajarnya. Dari hasil belajar *Pre-Test* dan *Post-Test* diperoleh data nilai rata-rata *Pre-Test* sebesar 45,83 dan rata-rata nilai *Post-Test* sebesar 81,22. Berdasarkan rata-rata hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 OKU Timur.

Berdasarkan data penelitian yang dianalisis terlihat adanya pengaruh terhadap hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis SPSS 16 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara media pembelajaran *Baamboozle* (X) terhadap hasil belajar (Y) siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan data penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat dengan membandingkan hasil belajar kelompok *Pre-Test* dengan nilai rata-rata 45,83%, sedangkan hasil belajar kelompok *Post-Test* mempunyai nilai rata-rata 81,22%. Artinya hasil belajar siswa meningkat sebesar 35,39. Hasil analisis SPSS Uji Paired Sampel T-Test memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17.
- In Andriyani, Meilani Feradona, & V. P. R. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice - breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 318–327.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 12052.
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, November, 465–480.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sugiyono. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.