



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

SDN 056012 SUKA JADI

Oleh:

**Sri Ramadhina¹, Waliyul Maulana Siregar², Apiek Gandamana³,
Husna Parluhutan Tambunan⁴, Yusra Nasution⁵**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan

Email: siramadina6@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3030>

Article info:

Submitted: 01/05/25

Accepted: 18/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 056012 Suka Jadi, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One-Shot Case Study. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 29 orang dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (pre-test dan post-test) dan dianalisis menggunakan uji homogenitas, uji hipotesis, serta uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 63,17 pada pre-test menjadi 81,34 pada post-test. Uji t menghasilkan nilai 5,563 dengan p-value 0,000 (<0,05), sehingga hipotesis nol ditolak. Nilai N-Gain termasuk kategori sedang, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan hasil belajar setelah penggunaan media Baamboozle. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 056012 Suka Jadi.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif , Baamboozle , hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai karakter dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad 21. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan metode pembelajaran menuju pendekatan yang lebih interaktif dan memanfaatkan media digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu strategi penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Di sekolah dasar, keberhasilan pembelajaran diukur melalui hasil belajar yang mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu faktor yang

memengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang tepat dapat mempermudah penyampaian materi, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Namun, kenyataannya di lapangan, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak dilakukan secara konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN 056012 Suka Jadi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, minat siswa terhadap Pendidikan Pancasila rendah, dan hasil belajar belum optimal. Data ulangan harian menunjukkan hanya 9 dari 29 siswa (29%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara sisanya 20 siswa (71%) belum tuntas. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan media interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan Baamboozle, sebuah platform permainan edukatif berbasis web yang memadukan unsur kuis dan kompetisi kelompok. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 056012 Suka Jadi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran dengan media Baamboozle, dan selanjutnya diberikan tes akhir (post-test) untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban. Tes ini mengukur aspek kognitif siswa terkait materi Pendidikan Pancasila, khususnya pemahaman makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penyusunan instrumen dilakukan melalui langkah-langkah:

1. Menyusun kisi-kisi soal berdasarkan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran.
2. Menulis butir soal pilihan ganda sesuai kisi-kisi.
3. Melakukan validasi isi (content validity) oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran.
4. Melakukan uji coba instrumen kepada siswa diluar sampel penelitian untuk mengukur validitas butir, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Data dikumpulkan melalui prosedur berikut:

1. Pre-test
 - Dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur kemampuan awal siswa.
 - Siswa mengerjakan tes selama 40 menit di bawah pengawasan guru dan peneliti.
2. Perlakuan (Treatment)
 - Siswa mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media Baamboozle dengan model interaktif kelompok.
3. Post-test
 - Dilaksanakan setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar setelah pembelajaran dengan media Baamboozle.
 - Tes menggunakan butir soal yang sama seperti pre-test untuk memastikan kesetaraan pengukuran.

Analisis data dilakukan melalui empat tahap utama:

1. Analisis Deskriptif
Digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test. Data disajikan dalam bentuk:
 - Nilai rata-rata (mean)
 - Nilai tertinggi dan terendah
 - Standar deviasi
 - Distribusi frekuensi
2. Uji Prasyarat Analisis
Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat:
 - a. Uji Normalitas

- Menggunakan uji Shapiro-Wilk (karena jumlah sampel < 50).
 - Data dinyatakan normal jika p-value > 0,05.
- b. Uji Homogenitas
- Menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians.
 - Data dinyatakan homogen jika p-value > 0,05.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample t-Test) karena data berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

- Hipotesis nol (H_0): Tidak ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
- Hipotesis alternatif (H_1): Ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
- H_0 ditolak jika p-value < 0,05.

Jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

4. Uji N-Gain

Uji Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Rumus:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - pretest}$$

Kategori interpretasi:

- Tinggi: N-Gain > 0,7
- Sedang: $0,3 \leq N - Gain \leq 0,7$
- Rendah: N-Gain < 0,3

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle terhadap hasil belajar siswa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 056012 Suka Jadi. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, data diperoleh melalui pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan media tersebut.

a) Deskripsi Data Pre Test

Data yang diperoleh dari pre-test akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini disajikan Tabel 2. yang memperlihatkan hasil nilai pre-test dari semua peserta didik.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Hasil Pre-Test

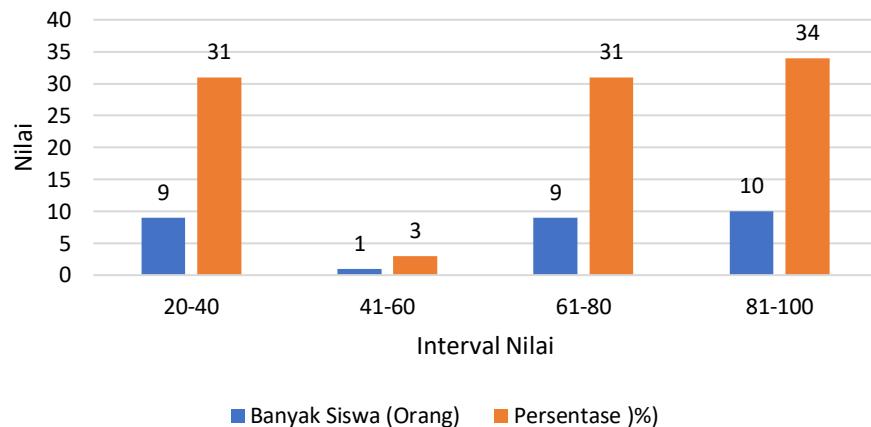
No	Interval Nilai	Banyak Siswa (Orang)	Percentase (%)
1.	20-40	9	31
2.	41-60	1	3
3.	61-80	9	31
4.	81-100	10	34
Total		29	100

Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Tabel 2. menunjukkan distribusi frekuensi hasil pre-test siswa dalam berbagai interval nilai. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa pada interval nilai 20-40, terdapat sebanyak 9 siswa (31% dari total) yang memperoleh nilai dalam rentang ini, menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang sangat rendah terhadap materi Pendidikan Pancasila sebelum intervensi. Hanya satu siswa (3% dari total) berada dalam kategori interval nilai 41-60, menandakan bahwa sangat sedikit siswa yang mencapai tingkat pemahaman dasar. Sementara itu, pada interval nilai 61-80, terdapat lagi 9 siswa (31% dari total) dengan pemahaman sedang terhadap materi tersebut. Jumlah tertinggi tercatat

pada interval nilai 81-100 dengan sebanyak 10 siswa (35% dari total), mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki pemahaman baik mengenai materi Pendidikan Pancasila sebelum pembelajaran interaktif dimulai. Secara keseluruhan, hasil pre-test menunjukkan variasi kemampuan di antara para siswa; meskipun ada sejumlah kecil siswa dengan nilai rendah, mayoritas tampaknya sudah memiliki pengetahuan dasar tentang Pendidikan Pancasila. Hal ini memberikan gambaran awal mengenai tantangan dan potensi untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle*. Hasil pre-test ini juga digambarkan dalam bentuk histogram berikut ini.

Gambar 1. Distribusi Frekuensi Kelas Hasil Pre-Test



Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

b) Deskripsi Data Post Test

Setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle*, dilakukan post-test untuk mengevaluasi perkembangan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hasil dari post-test ini akan dibandingkan dengan hasil pre-test yang telah dilakukan sebelumnya untuk menilai sejauh mana efektivitas media pembelajaran tersebut. Berikut ini disajikan Tabel 3. yang memperlihatkan hasil nilai post-test dari seluruh peserta didik.

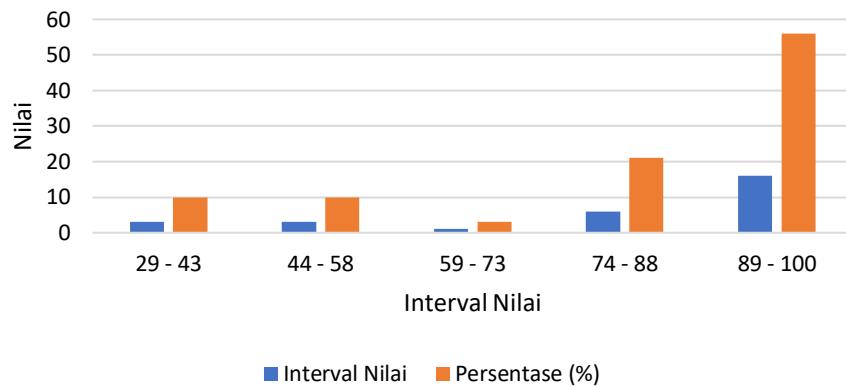
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelas Hasil Post-Test

No	Interval Nilai	Banyak Siswa (Orang)	Percentase (%)
1.	29 - 43	3	10
2.	44 - 58	3	10
3.	59 - 73	1	3
4.	74 - 88	6	21
5.	89 - 100	16	56
Total		29	100

Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Tabel 3. menggambarkan distribusi frekuensi hasil post-test siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle*. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa pada interval nilai 29-43 dan 44-58, masing-masing terdapat 3 siswa (10% dari total) yang memperoleh nilai pada rentang tersebut, menunjukkan bahwa mereka masih memiliki pemahaman yang rendah. Sementara itu, hanya satu siswa (3%) berada pada interval nilai 59-73, menandakan pemahaman yang sangat terbatas. Namun, terdapat peningkatan signifikan pada interval nilai 74-88 dengan jumlah siswa mencapai 6 orang (21%), serta mayoritas siswa berada di interval tertinggi yaitu 89-100 dengan sebanyak 16 siswa (56%). Ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik berhasil memperoleh pemahaman yang mendalam setelah dilaksanakan pembelajaran interaktif, mencerminkan efektivitas metode pengajaran yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil post-test ini juga digambarkan dalam bentuk histogram berikut ini.

Gambar 1. Distribusi Frekuensi Kelas Hasil Post-Test



Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

c) Rekapitulasi Data Hasil Belajar

Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle*. Berikut ini disajikan Tabel 4. yang merangkum hasil belajar tersebut.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Pemusatan dan Penyebaran Data	Pre-Test	Post-Test
Mean	63,17	81,34
Median	73,00	93,00
Mode	23	100
Std. Deviation	30,218	23,743
Minimum	10	30
Maximum	97	100

Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Tabel 4. menyajikan ringkasan data dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle. Nilai rata-rata (mean) pre-test adalah 63,17, sementara pada post-test meningkat menjadi 81,34, yang menunjukkan perkembangan yang jelas. Nilai median juga menunjukkan tren positif, dengan median pre-test sebesar 73,00 dan median post-test mencapai 93,00.

Meskipun mode nilai pada pre-test adalah 23 menunjukkan adanya beberapa siswa dengan pemahaman yang sangat rendah pada post-test mode meningkat drastis menjadi 100, menandakan bahwa sejumlah besar siswa berhasil mencapai nilai tertinggi. Selain itu, standar deviasi menurun dari 30,218 pada pre-test menjadi 23,743 pada post-test, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih terdistribusi secara merata setelah intervensi dilakukan. Rentang nilai minimum dan maksimum juga mengalami perubahan positif; minimum naik dari 10 di pre-test menjadi 30 di post-test sementara maksimum tetap stabil di angka tertinggi yaitu 100. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian mengikuti distribusi normal. Pengujian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena metode ini lebih disarankan untuk sampel yang berukuran kecil. Keputusan dalam uji normalitas biasanya didasarkan pada nilai p (signifikansi) dari uji statistik, di mana jika nilai p lebih besar dari 0,05, data dapat dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai p kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak memenuhi asumsi normalitas.

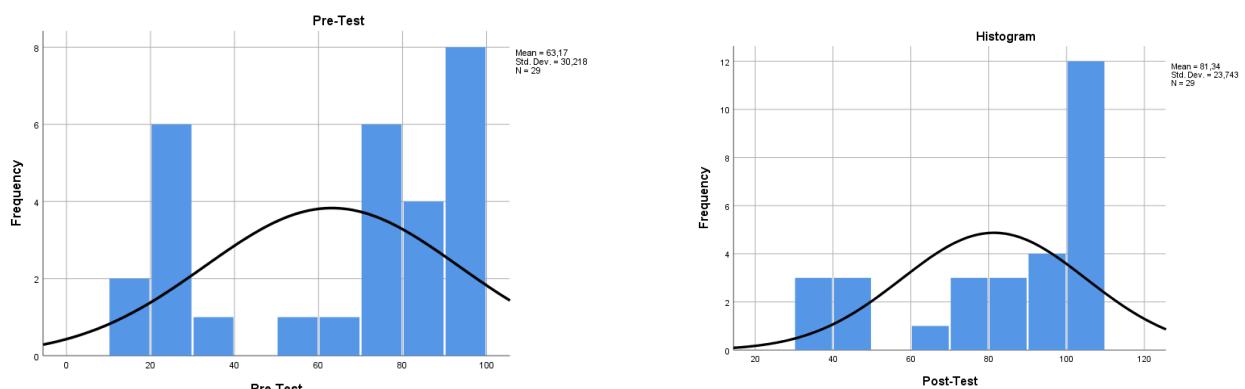
Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Kelompok	Shapiro-Wilk

		Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre Test	0,847	29	,001
	Post Test	0,774	29	,000
a. Lilliefors Significance Correction				
Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025				

Tabel 5. menampilkan hasil uji normalitas dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk pada data pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil uji, nilai statistik Shapiro-Wilk untuk pre-test adalah 0,847 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001, sedangkan untuk post-test, nilai statistiknya adalah 0,774 dengan Sig. sebesar 0,000. Karena kedua nilai p (0,001 dan 0,000) lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok tidak terdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas tidak terpenuhi baik untuk pre-test maupun post-test dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dilakukan transformasi data untuk memenuhi asumsi normalitas data. Untuk melihat bentuk transformasi datanya di dasarkan dengan arah condong kurve normalitas, berikut gambar kurve normalitas.

Gambar 2. Grafik Normalitas Pre-Test dan Post-Test



Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Grafik menunjukkan distribusi hasil pre-test dengan histogram dan kurva normalitas, di mana terdapat skewness negatif moderat yang berarti ekor kiri distribusi lebih panjang. Transformasi diperlukan untuk mendekatkan data ke bentuk normal melalui akar kuadrat. Setelah dilakukan transformasi data tersebut, maka didapatkan hasil dari uji normalitas menggunakan uji normalitas Shapiro-wilk yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Transformasi Uji Normalitas

	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre Test	0,935	29	0,074
	Post Test	0,836	29	0,052

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai pre-test memiliki statistik 0,935 dengan tingkat signifikansi 0,074, sementara nilai post-test memiliki statistik 0,895 dengan tingkat signifikansi 0,057. Karena kedua nilai p (signifikansi) lebih besar dari level alpha yang biasanya digunakan (0,05), dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok tidak mengalami deviasi yang signifikan dari distribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi untuk analisis statistik selanjutnya pada data tersebut.

3. Uji Homogenitas

Keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai p (signifikansi); jika nilai p lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi antar kelompok bersifat homogen.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	<i>Based on Mean</i>	1,481	1	56	0,229
	<i>Based on Median</i>	1,361	1	56	0,248
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1,361	1	55,529	0,248
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,385	1	56	0,244

Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Tabel 7. menampilkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan Levene's Test. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,229 untuk uji yang berdasarkan mean, sementara untuk uji yang berdasarkan median dan trimmed mean masing-masing memiliki nilai p sebesar 0,248 dan 0,244. Karena semua nilai p tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05, maka varians antar kelompok dapat dianggap homogen atau serupa.

4. Uji T

Penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T Test untuk menguji hipotesis terkait perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif yang berbasis Baamboozle.

Tabel 8. Hasil Uji Rank Wilcoxon Signed-Rank Test

Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	Pre_Test_Transform - Post_Test_Transform	2,19244	2,12241	0,39412	5,563	28	0,000

Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Dalam penelitian ini dilakukan uji paired sample t-test untuk menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan nilai transformasi pre-test dan post-test adalah 2,192 dengan standar deviasi 2,12241. Nilai t yang diperoleh adalah 5,563 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 28. Signifikansi (p-value) dari uji ini adalah 0,000, yang jauh lebih kecil dari level alpha 0,05. maka **hipotesis nol ditolak** yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang sebelum dan setelah menggunakan media *Baamboozle* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 056012 Suka Jadi. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

5. Uji N-Gain

Analisis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai sejauh mana metode pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 9. Hasil Analisis N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain_Score	29	0,09	1,00	0,6527	0,34989
N_Gain_Persen	29	9,09	100,00	65,2668	34,98852
Valid N (listwise)	29				

Sumber: Data Primer yang diolah oleh Peneliti, 2025

Tabel di atas menyajikan hasil analisis *gain score* dan persentase peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif. Untuk N *Gain Score*, terdapat 29 responden dengan nilai minimum sebesar 0,09 dan maksimum 1,00, serta rata-rata (Mean) sebesar 0,6527 dengan deviasi standar (*Std. Deviation*) sebesar 0,34989. Berdasarkan kriteria klasifikasi N-*Gain Score*, rata-rata ini termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), yang menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa tergolong cukup efektif.

Sementara itu, untuk N *Gain Persen*, nilai minimum adalah 9,09% dan maksimum mencapai 100%, dengan rata-rata persentase sebesar 65,2668 dan deviasi standar sebesar 34,98852. Rata-rata persentase ini juga berada dalam kategori sedang (30% – 69%), yang menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dianggap cukup efektif.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Masalah yang dihadapi di SDN 056012 Suka Jadi, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, adalah rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang kreatif. Sebagian besar guru masih menerapkan metode konvensional, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa, terutama tanpa pemanfaatan media pembelajaran. Akibatnya, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran menurun dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru menjadi terbatas. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berencana untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat yang dapat mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan membuat penyampaian materi menjadi lebih jelas, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengubah metode pengajaran guru melalui penggunaan media pembelajaran, dan salah satu media yang dapat digunakan adalah Baamboozle.

Penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test untuk menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Baamboozle. Hasil menunjukkan rata-rata perbedaan nilai pre-test dan post-test sebesar 2,192 dengan standar deviasi 2,12241, dan nilai t sebesar 5,563 dengan p-value 0,000 (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mariani (2022) yang menemukan rata-rata N-Gain 0,56, serta penelitian Setyawan & Panduwinata (2023) yang menunjukkan pengaruh positif Baamboozle terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian Putri, Hartono, & Nurkholidah (2024) juga mendukung bahwa Baamboozle meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian juga terbukti berdasarkan teori Miftah, M., & Rokhman, N. (2022 h. 416) yang menyatakan bahwa dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, seorang pengajar harus memperhatikan berbagai aspek, seperti jumlah siswa (apakah dalam kelompok kecil, menengah, atau besar), tempat pelaksanaan pembelajaran (apakah di dalam ruangan atau di luar), jenis media yang paling cocok dengan kebutuhan peserta didik, tingkat kemudahan dalam penggunaan media, dan perbandingan antara pengeluaran biaya dan keuntungan yang diperoleh oleh siswa.

Media Baamboozle adalah sebuah permainan edukasi berbasis web yang menawarkan permainan interaktif dan menarik. Permainan ini menggunakan kuis yang disusun oleh para pendidik. Keunikan dari Baamboozle adalah penyajian kuis dalam format kelompok, yang mendorong rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok tersebut. Setelah kuis disusun, ia akan muncul di layar papan kuis dengan nomor soal yang tertera. Setiap kelompok akan bergiliran memilih nomor soal yang akan dijawab.

Keunggulan media pembelajaran Baamboozle dibandingkan dengan metode konvensional menunjukkan bahwa penggunaan media ini dalam pembelajaran lebih efektif dan menarik. Media ini memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru. Bagi guru, penggunaan media Baamboozle mempermudah dalam mengevaluasi materi dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas. Dengan keberhasilan penelitian ini, guru dapat mempertimbangkan penggunaan media Baamboozle dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai alternatif untuk mengatasi masalah terkait hasil belajar siswa. Media ini juga dapat menjadi salah satu metode untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif di sekolah.

4. SIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan nilai transformasi pre-test dan post-test adalah 2,192 dengan standar deviasi 2,12241. Nilai t yang diperoleh adalah 5,563 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 28. Signifikansi (p-value) dari uji ini adalah 0,000, yang jauh lebih kecil dari level alpha 0,05. maka **hipotesis nol ditolak** yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang sebelum dan setelah menggunakan media *Baamboozle* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 056012 Suka Jadi. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alti,dkk. (2022). Media Pembelajaran. PT. Global Eksekutif Teknologi. Padang
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Halimah, N., & Adiyono, A. (2022). Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 2(1), 160-167
- Harswi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125.
- Julianti, U. F. (2022). Prestasi Belajar Mahasiswa: Kaitannya Dengan Kualitas Pengajaran Dosen. Penerbit Nem
- Kurniawati, I.D dan Nita, S. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology* Vol.1, No. 2.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, D. S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa smp. vol, 2, 206-2016
- May, B., Tobing, D. U. A. L., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media *Bamboozle* Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62-69.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649.
- Nababan, E., Hsb, S. H. M., Mika, S., Putri, T. A., & Siregar, W. M. (2024). Implementasi Pendidikan Pancasila Di Sd 060824 Medan Area: Meningkatkan Kesadaran Siswa Akan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 410-416.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024, September). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 6, pp. 9-14).
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024, September). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 6, pp. 9-14).
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran. Penerbit NEM.

Rukminingsih,dkk.(2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Erhaka Utama. Yogyakarta

Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh model group investigation berbantuan edugames Baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran otk kepegawaian di smkn 1 jombang. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(3), 5960-5968.

Shoffa,Shoffan. (2023). Media Pembelajaran. CV. Afasa Pustaka.Pasaman

Siregar, W. M., Sitanggang, F. Y., Manurung, D., Aulia, W. A., & Sembiring, T. S. B. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Inklusif, 8(6).

Wardana, M. A. W., Indra, D. P., & Ulya, C. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Surakarta. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 4(1), 95-114.