

**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *BAAMBOOZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS VI SDN 1 PAGAR AIR**

Fitria Causari¹, Linda Vitoria², Nurmasiyah³

^{1,2,3}Universitas Syiah Kuala

¹fitriakausari990@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject of class VI SDN 1 Pagar Air. One effort that can be done to improve student learning outcomes is by using interactive media baamboozle in learning. This study aims (1) to determine teacher activities through the use of interactive media baamboozle (2) to determine student activities through the use of interactive media baamboozle (3) to determine the improvement of student learning outcomes through the use of interactive media baamboozle. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles. The subjects of the research were all students of class VI B SDN 1 Pagar Air, Aceh Besar Regency, totaling 26 students. Based on the results of the research cycle I and II, the following data were obtained. The percentage of teacher activity in cycle I was 75% with good criteria, increasing in cycle II to 88% with very good criteria. Student activity in cycle I was 61% categorized as sufficient criteria, increasing in cycle II to 83% categorized as very good criteria. The percentage of student learning outcomes before being given the action was 46% categorized as very poor, increased in cycle I to 61% categorized as sufficient, and increased again in cycle II to 88% categorized as very good. Thus, it can be concluded that the use of interactive media baamboozle can improve student learning outcomes in the subject of science.

Keywords: *baamboozle*, interactive media, science, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas VI SDN 1 Pagar Air. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media interaktif *baamboozle* dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui aktivitas guru melalui penggunaan media interaktif *baamboozle* (2) untuk mengetahui aktivitas siswa melalui penggunaan media interaktif *baamboozle* (3) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media interaktif *baamboozle*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI B SDN 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar yang berjumlah 26 siswa. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II diperoleh data sebagai berikut. Persentase aktivitas guru pada siklus

I sebesar 75% dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II menjadi 88% dengan kriteria baik sekali. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 61% tergolong kriteria cukup, meningkat pada siklus II menjadi 83% tergolong kriteria baik sekali. Persentase hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan sebesar 46% dikategorikan sangat kurang, meningkat pada siklus I menjadi 61% dikategorikan cukup, dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 88% dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan penggunaan media interaktif *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: *baamboozle*, media interaktif, IPAS, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi saat ini sangat cepat bahkan tidak dapat dihindari sehingga turut mempengaruhi dunia pendidikan. Perkembangan ini turut membawa perubahan dalam berkembangnya berbagai jenis media pembelajaran yang berperan sebagai alat bantu proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini bukan sekedar bahan pelengkap saja, namun sudah menjadi hal penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran abad ke-21 guru dituntut untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar relevan dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar (Harahap & Pradana, 2024).

Hasil belajar merupakan capaian nilai mata pelajaran yang

diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran (Sari & Cunandar, 2025). Dalam konteks ini, hasil belajar dipandang sebagai hasil akhir yang mencerminkan kemampuan siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan mampu membentuk transformasi pemahaman yang lebih mendalam.

Dalam proses pembelajaran, guru kerap menghadapi berbagai hambatan seperti kurangnya perhatian siswa yang sering kali teralihkan oleh aktivitas lainnya, khususnya pada mata pelajaran IPAS sehingga berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar yang diharapkan. Menurut Septiana dan Winangun (2023) IPAS merupakan

mata pelajaran gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat Sekolah Dasar (SD) yang merupakan salah satu hal baru dari penerapan kurikulum merdeka. Mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, serta keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan melalui lingkungan disekitarnya (Ummah & Mustika, 2024). Selain itu mata pelajaran IPAS juga menuntun siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sehingga pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Muslimah & Hardini, 2023).

Berdasarkan hasil observasi ditemukan adanya permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran IPAS. Dari 26 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 50% atau 13 siswa memperoleh nilai ulangan harian di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yakni sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum berhasil karena setengah dari total keseluruhan siswa belum mencapai KKTP yang telah

ditetapkan. Dari wawancara dengan guru mata pelajaran IPAS kelas VI diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar karena kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif seperti game edukatif atau media interaktif lainnya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang interaktif bahkan terkesan monoton karena minimnya keterlibatan siswa. Kurangnya variasi pembelajaran dapat menurunkan hasil belajar siswa.

Menurut Munir (dalam Deliany et al., 2019) media interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengendali yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna memiliki kebebasan untuk memilih apa yang diinginkan dan melanjutkan prosesnya. Salah satu contoh media interaktif adalah aplikasi game edukatif. Melalui penggunaan media interaktif siswa tidak hanya menyimak materi tetapi terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi interaktif karena adanya interaksi dua pihak (Hendi et al., 2020).

Penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran interaktif di SD mampu meningkatkan motivasi

belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi (Septianing et al., 2024). Hal ini dikarenakan, melalui game siswa dapat bermain sambil belajar karena pada usia SD anak masih suka bermain, serta siswa merasa lebih antusias dan tertarik terhadap materi yang disampaikan karena aktivitas pembelajaran dikemas dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Salah satu media interaktif berbasis game edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media interaktif *baamboozle*.

Baamboozle merupakan platform game edukatif berbasis web interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan kuis interaktif dengan berbagai variasi permainan yang dapat diaplikasikan saat pembelajaran online maupun offline, sehingga penggunaan media ini sangatlah mudah karena siswa tidak perlu login untuk mengikuti kuis tersebut (Tsurayya & Sukmawati, 2023). Guru dapat menampilkan pada layar proyektor dan meminta siswa untuk memperhatikannya. Menurut Paryati dan Ningsih (2025) media interaktif *baamboozle* memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyusun pertanyaan yang sesuai

dengan kebutuhan pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan.

Media interaktif *Baamboozle* sebagai salah satu pilihan permainan kuis interaktif yang bersifat cerdas cermat, permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu. Menurut Iskandar et al. (2022) terdapat empat komponen utama pada *baamboozle* yakni tampilan awal, tampilan soal kuis, tampilan zoom in soal kuis, dan tampilan kunci jawaban kuis. Selain itu, pada *baamboozle* terdapat fitur power-up yang dapat memberi poin tambahan atau penurunan poin, sehingga permainan lebih menyenangkan karena siswa lebih berhati-hati dalam memainkannya agar tidak terjebak (Ngasmarani et al., 2024).

Penggunaan *baamboozle* dalam mata pelajaran IPAS dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa karena menggabungkan elemen interaktif, tantangan, dan kompetisi yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar (Paryati & Ningsih, 2025). Dengan adanya unsur game dalam

pembelajaran siswa cenderung lebih aktif dalam memahami materi dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan (Paryati & Ningsih, 2025). Selain itu, penggunaan game edukatif sebagai media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus belajar siswa, merangsang kemampuan berpikir dan penalaran, serta berperan dalam menurunkan tingkat stres pada siswa (Widoretno dalam Marwah & Ain, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Amnisyar et al. (2024) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA. Sejalan dengan penelitian Amnisyar et al. (2024), hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Cunandar (2025) terbukti adanya pengaruh media interaktif *bamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas V dari 45,82% menjadi 81, 30%.

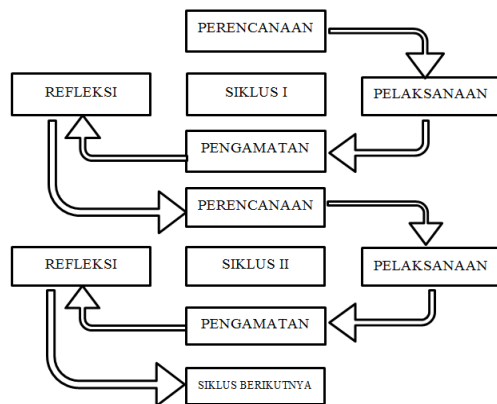
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang mengolah data secara deskriptif berupa kata-kata, pernyataan, serta berbagai jenis data lainnya yang diamati langsung di lapangan (Sugiyono, 2019).

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media interaktif *baamboozle* sebagai tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Arikunto et al., (2020) penelitian tindakan kelas menjelaskan hubungan sebab-akibat terkait perlakuan yang diberikan, serta menggambarkan kondisi yang terjadi saat diterapkannya perlakuan, dan proses yang berlangsung dari mulai perlakuan hingga dampak yang ditimbulkan.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang satu siklus terdiri atas empat tahapan yang meliputi; (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi (Arikunto

et al., 2020), sebagaimana terlihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 JP (2 x 35 menit). Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI B yang berjumlah 26 siswa yang terdiri atas 15 laki-laki dan 11 siswa perempuan serta melibatkan peneliti sebagai praktisi dan wali kelas VI B sebagai pengamat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk mengamati secara langsung aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Dan tes merupakan teknik penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada

akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setiap siklus.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk melihat peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakan media interaktif *bamboozle*.

Data observasi aktivitas guru dan siswa dihitung jumlah skor yang diperoleh, kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Perhitungan nilai aktivitas guru dan siswa :

$$\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Sementara untuk kriteria ketuntasan klasikal dikatakan tuntas apabila mencapai $\geq 75\%$ dari keseluruhan siswa. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase Ketuntasan Klasikal:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Selanjutnya, data tersebut dapat diamati tingkat keberhasilannya

berdasarkan pedoman kriteria keberhasilan yang dikemukakan oleh Arikunto sebagai berikut:

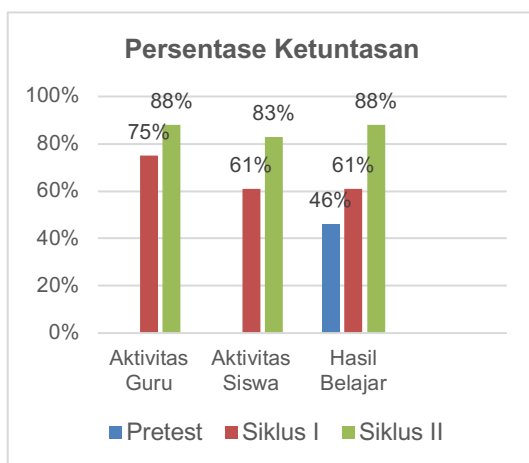
Tabel 1 Kriteria Keberhasilan

No	Persentase	Kriteria
1.	80% - 100%	Sangat Baik
2.	70% - 79%	Baik
3.	60% – 69%	Cukup
4.	50% - 59%	Kurang
5.	0% - 49%	Sangat Kurang

Sumber: (Arikunto dalam Yenti, 2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif *baamboozle* pada mata pelajaran IPAS kelas VI mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian setiap siklus digambarkan melalui tabel berikut:



Grafik 1 Peningkatan Setiap Siklus

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Pada siklus I setelah digunakan media interaktif *baamboozle* didapatkan adanya peningkatan aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar. Pada aspek aktivitas guru, hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas guru memperoleh rata-rata 3 dengan persentase 75%, tergolong kriteria baik. Hal ini menunjukkan guru mampu mengelola pembelajaran secara baik dengan menggunakan media interaktif *baamboozle*. Namun, pada siklus I guru masih mengalami beberapa kendala yang harus diperbaiki pada siklus II, kendala tersebut meliputi; guru belum optimal dalam penguasaan materi akibat rasa gugup ketika mengajar, dan perlu pengelolaan kelas yang lebih santai namun kondusif agar siswa semangat mengikuti pembelajaran serta aktif dalam bertanya maupun memberi pendapat.

Berdasarkan hasil penelitian, observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 17,19 dengan persentase nilai aktivitas siswa sebesar 61% tergolong kriteria cukup. Pada siklus I terlihat beberapa siswa

kurang menyimak materi yang disampaikan oleh guru, hal ini terjadi kemungkinan siswa merasa bosan akibat guru masih kurang optimal dalam pengelolaan kelas, Siswa juga tampak kurang aktif dalam bertanya maupun memberi pendapat, siswa perlu diberi rangsangan oleh guru agar berani untuk bertanya maupun memberi pendapat. Serta beberapa siswa tampak kurang semangat dalam mengikuti permainan karena belum sepenuhnya memahami sistem permainan *baambaoozle*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Andriyani et al., 2024) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa namun memerlukan tahap adaptasi agar siswa dapat terlibat optimal dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan antusiasme terhadap pembelajaran yang menggunakan media interaktif *baambaoozle*.

Seiring dengan peningkatan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar juga mengalami peningkatan dari sebelum digunakan media interaktif *baamboozle*. Kondisi awal sebelum

diberi tindakan, hasil belajar yang didapat siswa tergolong kriteria sangat kurang. Data tes awal menunjukkan dari keseluruhan siswa sebanyak 26 siswa, hanya 12 orang siswa atau 46% siswa yang mencapai KKTP yang telah ditetapkan, sedangkan 14 siswa atau 53% belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum berjalan secara optimal. Rendahnya ketuntasan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang dilaksanakan belum mampu melibatkan siswa secara optimal. Namun, pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 16 orang atau sebesar 61%. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 61,92. Meskipun terjadi peningkatan dari tes awal sebelum digunakan media interaktif *baamboozle* dalam pembelajaran, hasil belajar pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Ketidaktuntasan hasil belajar pada siklus I dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya mencakup motivasi

belajar yang belum optimal, kurangnya kepercayaan diri sebagian siswa dalam pembelajaran dan kemampuan intelektual siswa yang berbeda. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi siswa diantaranya mencakup dukungan orangtua terhadap siswa, kondisi sekitar siswa, dan juga suasana pembelajaran yang terlihat masih kurang kondusif karena pada siklus I guru masih dalam tahap penyesuaian. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Slameto dalam Jannah et al., 2021) yang mengatakan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat, motivasi, perbedaan kemampuan intelektual, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal, seperti metode pembelajaran, dukungan orangtua, serta suasana pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan yang didapatkan di siklus I. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan penguasaan materi dengan memanfaatkan berbagai sumber referensi yang relevan yang bertujuan untuk memperkaya pemahaman guru terhadap materi pembelajaran

sehingga informasi yang disampaikan kepada siswa lebih luas. Guru juga dapat menggunakan media tambahan seperti video pembelajaran dan PowerPoint yang memuat ringkasan materi, ilustrasi, serta contoh konkret agar siswa lebih memahami materi secara jelas.

Selain itu, diperlukan pengelolaan kelas yang santai namun kondusif agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu meningkatkan perannya sebagai fasilitator dengan memberikan motivasi, dan stimulus kepada siswa agar mendorong siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil observasi aktivitas guru, menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran memperoleh rata-rata 3,8 dan persentase nilai aktivitas guru sebesar 88% tergolong kriteria sangat baik. Pada siklus II guru mampu meningkatkan penguasaan materi, melaksanakan pembelajaran secara sistematis, menciptakan suasana kelas yang lebih santai namun kondusif, serta memberikan motivasi

agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Perbaikan tersebut berdampak terhadap aktivitas siswa pada siklus II yang juga mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II memperoleh rata-rata 23,38 dan persentase nilai aktivitas siswa sebesar 83%. Pada proses pembelajaran siklus II siswa tampak lebih aktif, mereka lebih berani bertanya maupun memberi pendapat, siswa juga tampak bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *baamboozle* karena siswa sudah memahami aturan permainan dengan baik. Peningkatan tersebut, menunjukkan bahwa siswa telah beradaptasi dengan pembelajaran yang menggunakan media interaktif *baamboozle*, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan bermakna.

Peningkatan terhadap aktivitas guru dan siswa juga memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes siklus II, nilai rata-rata hasil belajar sebesar 87,88. Siswa yang tuntas meningkat sebanyak 23 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 88% tergolong kriteria sangat baik, hasil tersebut melampaui batas minimum

ketuntasan belajar secara klasikal yakni 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II. Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan oleh guru mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara lebih baik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana dalam Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang diterimanya.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *baamboozle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan media interaktif *baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Widoretno (dalam Marwah & Ain, 2022), penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan fokus siswa, mendorong keterlibatan siswa, serta mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan

hasil penelitian yang didapatkan, terlihat adanya peningkatan pemahaman materi pembelajaran yang terbukti dengan meningkatnya hasil belajar.

Temuan yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Amnisyar et al., 2024) yang mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif *baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Cunandar, 2025) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penggunaan media interaktif *baamboozle*. Kesamaan hasil penelitian tersebut memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa media interaktif *baamboozle* merupakan media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan data yang diperoleh terlihat jelas bahwa penggunaan media interaktif *baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas VI di SDN 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar dari siklus I ke siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan

1. Aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media interaktif *baamboozle* siklus I memperoleh persentase sebesar 75% dengan kriteria baik. Namun, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Pada siklus II diadakan perbaikan sehingga persentase aktivitas guru dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan signifikan menjadi 88% dengan kriteria sangat baik, sehingga membuat proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif.
2. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 61% dengan kriteria cukup dan pada siklus II memperoleh nilai persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media interaktif *baamboozle* mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus.
3. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan.

Sebelum digunakan media interaktif *baamboozle* aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 46% tergolong kriteria sangat kurang. Pada siklus I persentase hasil belajar sebesar 61% tergolong kriteria cukup dan pada siklus II sebesar 88% tergolong kriteria sangat baik. Dengan begitu, hasil belajar yang diperoleh dengan penggunaan media interaktif *baamboozle* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setiap siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *baamboozle* pada mata pelajaran IPAS kelas VI di SDN 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amnisyar, Haryati, F., & Pasaribu, D. R. (2024). Penerapan Bamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 066050 Medan Denai. *JH Jurnal Handayani PGSD UNIMED*, 15(2), 245–253.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media INteraktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 816–824.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(03), 17218–17223.
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 823–834.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12500–12505.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 69–75.
- Muslimah, A. A., & Hardini, A. T. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model

- Pembelajaran Project Based Learning. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 6(2), 94–103.
- Ngasmarani, C. L., Pramukti, H. S., & Mumpuni, A. D. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 7(4), 873–877.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1), 171–187.
- Paryati, & Ningsih, T. (2025). Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1773–1780.
- Sari, T. N. S., & Cunandar, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(2), 818–827.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 81–92.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582.