EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI *BAAMBOOZLE* TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI UPT SDN 01 LIMO KAUM

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

REVA SELPIA
2130111113

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UIN MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR

2025 M/1447

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Reva Selpia
Nim	: 2130111113
Tempat/Tanggal Lahir	: Paku Aji, 22 Februari 2002
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Di UPT SDN 01 Limo Kaum"** adalah hasil karya saya sendiri, bukan plagiat kecuali yang tercantum sumbernya.

Apabila dikemudian hari karya ilmiah ini terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Juli 2025



Reva Selpia
2130111113

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **Reva Selpia, Nim 2130111113,** dengan judul **"Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Baambozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Di UPT SDN 01 Limo Kaum".** Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan agenda skripsi setelah sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2025

Safrizal, M.Pd
Nip.199101192019031008

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **REVA SELPIA, NIM 2130111113, dengan judul skripsi "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI *BAAMBOOZLE* TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI UPT SDN 01 LIMO KAUM"**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 28 Juli 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Masril, M.Pd., Kons. NIP.196206101993031002	Ketua Penguji		22/8-2025
2.	Safrizal, M.Pd NIP.199101192019031008	Sekretaris Penguji		21/8-2025
3.	Dr. Nina Suzanne, M.Pd NIP.197909152006042006	Anggota Penguji		21/8-2025

Batusangkar, Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd

NIP.197105261995031001

BIODATA PENELITI



Data Pribadi

Nama	: Reva Selpia
Nim	: 2130111113
Tempat/Tanggal Lahir	: Paku Aji, 22 Februari 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Muara Bungo, Jambi
Agama	: Islam
Status	: Belum Kawin
Nomor HP	: 0821-7003-2135
E-mail	: revasilviabungo91@gmail.com

Nama Orang Tua

1. Ayah	: Sahril
2. Ibu	: Ermida
Anak ke	: 1 (Tunggal)

Riwayat Pendidikan

1. SD	: SDN 223 Muara Bungo
2. SMP	: MTs Ponpes Al-Ikhlas Sungai arang, Muara Bungo
3. SMA	: MAN 1 Sijunjung
4. Perguruan Tinggi	: UIN Mahmud Yunus Batusangkar
Motto	: "Pendidikan adalah buah dari perjuangan dan doa orang tua"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ya Allah

Alhamdulillahhirobbil'alamiin, segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang Maha Esa, Maha Pengasih, dan Maha Penyayang. Dengan penuh kerendahan hati, hamba panjatkan sujud syukur ke hadirat-Mu, Ya Allah Yang Maha Agung, Maha Bijaksana, dan Maha Adil. Tiada daya dan upaya melainkan atas pertolongan-Mu semata. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, pembawa risalah kebenaran dan cahaya ilmu pengetahuan bagi seluruh umat manusia. Atas izin dan ridha-Mu, Ya Rabb, segala kesulitan terurai menjadi kemudahan, dan segala keterbatasan terangkat oleh kekuatan yang Engkau anugerahkan. Saat hamba berharap setitik, Engkau karuniakan selaut; saat hamba meminta segenggam, Engkau limpahkan selangit, bumi, dan seisinya.

Segala Puji Bagimu ya Allah…

Aku Persembahkan sebuah karya kecil untuk:

Teristimewa, Kepada Ayah dan Ibu

Karya ini kupersembahkan dengan segala kerendahan hati kepada Ayahanda **Sahril** dan Ibunda **Ermida** tercinta. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, serta pengorbanan yang tak pernah berhenti mengiringi setiap langkahku. Doa-doa tulus yang kalian panjatkan menjadi kekuatan terbesar hingga akhirnya aku mampu menyelesaikan karya ini dan mendapatkan sebuah gelar dibelakang nama anak kecilmu ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, umur yang penuh berkah, kebahagiaan yang tiada terhingga, serta pahala yang berlipat ganda atas setiap kebaikan dan pengorbanan yang telah Ayah dan Ibu berikan.

Ayah, ibu sungguh luarbiasa pengorbanan dan perjuangan mu untuk anakmu ini, sehat selalu ya ayah ibu, izinkan anakmu ini untuk dapat membahagiakan, serta berbakti kepada mu ayah, ibu.

(Anakmu tidak bisa merangkai kata romantis, cukup dengan Allah saja anakmu ini bercerita betapa bangga dan bahagianya anakmu ini memiliki sosok orang tua yang sangat luarbiasa ini)

Kepada keluarga Besarku

Terima kasih yang setulus-tulusnya saya sampaikan kepada kakak tercinta, Dahlia, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, doa, serta selalu hadir membantu di setiap kesulitan hingga akhirnya saya mampu melalui perjalanan ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Bunda Qinanti dan kakak Raudah, yang dengan penuh kasih selalu memberikan nasihat, dorongan, dan dukungan luar biasa dalam setiap langkah perjuangan saya hingga mencapai titik ini. Terimakasih juga kepada abang tercinta Diki Pratama atas doa dan dukungannya. Tak lupa, apresiasi dan rasa syukur yang mendalam saya persembahkan kepada Seluruh Keluarga Besar yang telah senantiasa mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat tiada henti. Tanpa doa dan kasih sayang keluarga, mungkin saya tidak akan mampu sampai pada tahap ini.

Kepada Dosen-dosenku dan Staf

Terima kasih saya sampaikan kepada seluruh dosen dan staf UIN Mahmud Yunus Batusangkar atas ilmu, bimbingan, dan pendidikan yang telah diberikan sejak awal hingga akhir studi. Ucapan terima kasih khusus saya tujukan kepada Bapak Safrizal, M.Pd., selaku pembimbing saya yang dengan penuh ketulusan membimbing, memberi saran, motivasi, serta gagasan berharga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih juga kepada dosen penguji, Bapak Dr. Masril, M.Pd., Kons. dan Ibu Dr. Nina Suzanne, M.Pd., atas waktu, masukan, dan arahan yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan membalas segala kebaikan beliau dengan pahala yang berlipat ganda.

Kepada Teman-temanku

Terima kasih saya sampaikan kepada teman-temanku: Nurhidayah Triana, S.Pd., Kavita Arafah, Nila Febri, Rania Chelsy Johnedri, Putri Oktasya, Rahmiatul Ananda, Messy Indra, Ramadhani Putri, Nola Fahira, Reffi Harya Novi, Rahmawati Udani, Murti Vandella, dan Mawar Gaharani, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan ini. Kehadiran kalian memberi warna, doa, dukungan, dan semangat yang selalu menguatkan saya hingga bisa sampai pada tahap ini.

Kepada Guru SDN 01 Limo Kaum

Saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Helni Paita, Kepala Sekolah SDN 01 Limo Kaum, yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kepada Kak Fuji, Kak Rara dan Buk Us atas bantuan dan motivasinya. Tidak lupa, saya juga berterima kasih kepada seluruh dewan guru SDN 01 Limo Kaum atas kerja sama dan dukungan yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

Teruntuk diriku sendiri

Karya ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri, yang telah berjuang dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan keyakinan hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk diri saya yang tetap bertahan meskipun sering merasa lelah, bingung, bahkan hampir menyerah. Persembahan ini juga untuk saya yang mampu berpura-pura tenang di depan orang lain, padahal di dalam hati sedang sibuk berdiskusi dengan ribuan pikiran sendiri. Semoga hasil ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa, dan sedikit drama dalam prosesnya tetap dapat berakhir manis.

ABSTRAK

REVA SELPIA, NIM 2130111113. Judul skripsi: "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI *BAAMBOOZLE* TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI UPT SDN 01 LIMO KAUM" Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, 2025.

Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Rendahnya minat tersebut terlihat dari kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sementara guru masih cenderung menggunakan metode konvensional. Strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar selama ini terbatas pada penerapan *ice breaking* dengan pola yang relatif sama, sehingga efektivitasnya dalam mempertahankan keterlibatan siswa rendah. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kejenuhan, khususnya pada sesi pembelajaran setelah jam istirahat, ketika tingkat konsentrasi siswa cenderung mengalami penurunan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukasi Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experimental*, yaitu *post-test only control group design*. Sampel penelitian berjumlah 45 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan game edukasi Baamboozle efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), sehingga H□ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar IPAS siswa yang menggunakan game edukasi Baamboozle dengan yang tidak menggunakannya.

ABSTRACT

REVA SELPIA, NIM 2130111113. Thesis title: "The Effect of Using the Educational Game Baamboozle on Fifth Grade Students' Interest in Learning IPAS at UPT SDN 01 Limo Kaum". Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Mahmud Yunus Batusangkar, 2025.

The problem in this study is based on the low interest and attention of students toward the material taught in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS). This low interest is reflected in the lack of student engagement during the learning process, while teachers still tend to use conventional methods. The strategy used by teachers to increase learning interest has so far been limited to the application of *ice breaking* with a relatively similar pattern, resulting in low effectiveness in maintaining student engagement. This condition has the potential to cause boredom, especially in learning sessions after recess, when students' concentration levels tend to decrease. Based on this problem, this study aims to determine the effectiveness of using the Baamboozle educational game in increasing the learning interest of fifth-grade IPAS students at UPT SDN 01 Limo Kaum.

This study employed a quantitative method with a *quasi-experimental* design, namely the *post-test only control group design*. The research sample consisted of 45 students divided into an experimental group and a control group. The instrument used was a learning interest questionnaire. Data analysis was carried out through prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, and hypothesis testing using the *independent sample t-test* with a significance level of 0.05.

The findings of this research proved that the use of the Baamboozle educational game was effective in increasing students' learning interest in Science and Social Studies (IPAS) of fifth grade at UPT SDN 01 Limo Kaum. The results showed that the hypothesis testing using an *independent sample t-test* obtained a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating that H□ was rejected and H_a was accepted. Thus, there was a significant difference between the average learning interest of students who used the Baamboozle educational game and those who did not.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang telah memimpin umat manusia dari masa jahiliyah menuju era yang penuh pengetahuan seperti saat ini. Skripsi dengan judul **"Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum"** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Selain itu, dalam proses penulisan skripsi ini, penulis telah menerima banyak dukungan, bimbingan, motivasi, semangat, serta nasihat dari berbagai pihak. Semoga kebaikan tersebut dapat menjadi amal jariyah dan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda. Berkaitan dengan itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag, M.A., M.Res., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
2. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Sunarti, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, sekaligus dosen pembimbimbing akademik yang selalu memberikan semangat dan arahan kepada penulis.
4. Bapak Safrizal, M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah mengarahkan, memotivasi, membimbing dan memberikan nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nina Suzanne, M.Pd selaku penguji Seminar Proposal dan Sidang Munaqasyah yang telah memberikan saran, nasehat, serta motivasi terbaik untuk penelitian ini.

6. Bapak Dr. Masril, M.Pd., Kons selaku penguji sidang munaqasyah yang telah memberikan saran, arahan serta nasehat terbaik untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Wandri Ramadhan, M.Pd selaku validator yang telah memberikan pengarahan dan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis pada saat validasi.
8. Ibu Nurlaila, M.Pd selaku validator yang telah memberikan pengarahan dan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis pada saat validasi.
9. Ibu Elya Gusmeri, S.Pd selaku validator yang telah memberikan pengarahan dan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis pada saat validasi.
10. Kepala Sekolah UPT SDN 01 Limo Kaum Ibu Helni Paita, S.Pd, MM beserta jajaranya yang telah memberikan izin kepada penulis melakukan penelitian dan memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan yang teristimewa dan utama sekali kepada kedua orang tua, ayahanda Sahril dan Ibunda Ermida, dan seluruh keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang tiada hentinya memberikan semangat, motivasi, nasehat, dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan pengetahuannya selama masa perkuliahan.
13. Seluruh teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis terutama Nurhidayah Triana, S.Pd, Kavita Arafah, dan Nila Febri yang telah menemani penulis pada saat menyelesaikan Skripsi.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

Batusangkar, Juli 2025

Reva Selpia
NIM.2130111113

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI
PENGESAHAN PEMBIMBING
PENGESAHAN TIM PENGUJI
BIODATA
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **i**
ABSTRAK ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 4
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat dan Luaran Penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA **7**
A. Landasan Teori 7
1. Hakikat Minat Belajar 7
2. Hakikat IPAS 11
3. Hakikat Media Pembelajaran 13
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran 14
5. Game Edukasi Baamboozle 15
6. Keunggulan *Game* Edukasi *Baamboozle* 17
7. Kekurangan *Game* Edukasi *Baamboozle* 18
8. Pengaruh *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar 19
B. Kajian Penelitian yang Relevan 21

C. Kerangka Berpikir 24
D. Hipotesis 26
BAB III METODE PENELITIAN 27
A. Jenis Penelitian 27
B. Tempat dan Waktu Penelitian 28
C. Populasi dan Sampel..... 28
D. Prosedur Penelitian..... 32
E. Definisi Operasional..... 38
F. Pengembangan Instrument 39
G. Teknik Pengumpulan Data..... 50
H. Teknik Analisis Data..... 51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....55
A. Hasil Penelitian..... 55
B. Pengujian Prasyarat Analisis 58
C. Pengujian Hipotesis 60
D. Pembahasan 62
BAB V PENUTUP.....65
A. Kesimpulan..... 65
B. Implikasi 65
C. Saran 67
DAFTAR PUSTAKA.....68
LAMPIRAN..... Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian 28
Tabel 3.2 Populasi Penelitian 28
Tabel 3.3 Uji Normalitas Kelas Populasi 29
Tabel 3.4 Uji Homogenitas Kelas Populasi 30
Tabel 3.5 Uji Kesamaan Rata-rata Kelas Populasi 31
Tabel 3.6 Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar 40
Tabel 3.7 Instrumen Angket minat belajar 41
Tabel 3.8 Rubrik Penskoran Skala Likert Kuesioner Minat Belajar 43
Tabel 3.9 Hasil Validitas Item Kuesioner Minat Belajar 48
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas 50
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian 55
Tabel 4.2 Deskripsi Statistik Posttest 56
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas 59
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas 59
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir 25
Gambar 3.1 Alur penelitian 37
Gambar 4.1 Diagram Hasil Perbandingan Posttest Minat Belajar 57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian..... 73
Lampiran 2. Surat balasan penelitian..... 74
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen penelitian 75
Lampiran 4. Hasil validasi instrumen penelitian (angket) 76
Lampiran 5. Hasil validasi modul ajar 85
Lampiran 6. Modul Ajar..... 91
Lampiran 7. Uji coba instrumen penelitian 125
Lampiran 8. Posttest kelas Kontrol 126
Lampiran 9. Posttest kelas Eksperimen 133
Lampiran 10. Uji Validitas 140
Lampiran 11. Uji Reliabilitas..... 141
Lampiran 12. Uji Normalitas 142
Lampiran 13. Uji Homogenitas..... 142
Lampiran 14. Uji Hipotesis..... 143
Lampiran 15. Deskripsi Statistik Posttest 144
Lampiran 16. Uji Normalitas Kelas Populasi 144
Lampiran 17. Uji Homogenitas Kelas Populasi..... 144
Lampiran 18. Uji Kesamaan Rata-rata Kelas Populasi..... 145
Lampiran 19. Data Siswa..... 146
Lampiran 20. Dokumentasi 148

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Rizky, dkk., (2025) menjelaskan bahwa minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar dalam mempelajari materi. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan perhatian penuh, keterlibatan aktif, serta antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menjadi hambatan yang signifikan karena siswa cenderung pasif, mudah terdistraksi, dan kesulitan dalam memahami materi secara optimal. Dalam konteks pendidikan dasar, minat belajar yang tinggi menjadi pondasi penting bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan global di era modern.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut adanya minat belajar tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pendidikan IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep ilmiah, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Menurut Irsan (2020) Pendidikan IPAS mencakup tiga komponen utama yaitu, produk pengetahuan, proses ilmiah, dan pengembangan sikap ilmiah. Ketiga komponen ini membentuk fondasi berpikir ilmiah yang terintegrasi, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep dasar sains tetapi juga mengetahui bagaimana konsep tersebut dihasilkan melalui proses ilmiah, serta memiliki sikap objektif dan terbuka terhadap bukti. Hendracipta, (2016) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah mengembangkan keterampilan ilmiah melalui aktivitas mengamati, menanya, menalar, melakukan percobaan, dan mengambil keputusan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tujuan ideal pembelajaran IPAS dan kondisi faktual yang terjadi di kelas. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum pada 5 Februari 2025, diketahui bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, hanya sekitar 4 hingga 5 siswa yang menunjukkan ketertarikan dan keaktifan dalam proses pembelajaran, sedangkan sebagian besar siswa lainnya tampak pasif, tidak fokus, dan bahkan melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran seperti bermain alat tulis atau berbicara dengan teman sebangku. Guru telah mencoba menerapkan strategi pada pembelajaran dan menggunakan media gambar dua dimensi sebagai penunjang visual. Meskipun media tersebut membantu memberikan gambaran konkret terhadap materi, namun penggunaannya yang monoton tanpa inovasi membuat siswa cepat merasa jenuh. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan guru mengalami kesulitan dalam mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang jelas. Secara ideal, pembelajaran IPAS harus mampu menarik perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Akan tetapi, praktik pembelajaran di lapangan masih didominasi metode konvensional yang belum sepenuhnya efektif. Kesenjangan ini semakin diperjelas oleh kajian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memang dapat meningkatkan minat belajar (Yulianti dkk., 2018). Namun penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh media tersebut terhadap minat belajar, khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, masih terbatas.

Seiring perkembangan teknologi, guru dituntut untuk menguasai penggunaan media digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Nursita dkk., (2023) menekankan bahwa pendidik perlu mengintegrasikan

teknologi dalam seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Penggunaan multimedia terbukti dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan ketertarikan siswa, dan memberikan gambaran komprehensif terhadap pencapaian pembelajaran (Nasruddin & Setiyadi, 2023). Dalam konteks ini, salah satu media yang potensial adalah *game* edukasi *Baamboozle.*

Baamboozle adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan kuis interaktif dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Anwar dkk., 2025). Media ini memiliki keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, akses mudah melalui berbagai perangkat, fleksibilitas penggunaan dalam situasi belajar yang berbeda, serta fitur permainan berbasis tim yang mendorong kerja sama sekaligus kompetisi sehat di kelas. Penelitian Panaragan dkk., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, sedangkan Suharni (2018) menemukan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Yulianti dkk., (2018) juga menyatakan bahwa *Baamboozle* merupakan alat yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, *Baamboozle* diposisikan secara lebih spesifik untuk meningkatkan minat belajar siswa, bukan hanya memotivasi semata. Media ini diharapkan mampu menarik perhatian seluruh siswa, termasuk mereka yang sebelumnya cenderung pasif atau kurang fokus, sehingga proses pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Melalui integrasi *game Baamboozle* ini, guru memiliki peluang untuk menyajikan pembelajaran yang tidak hanya bersifat pengulangan materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, meningkatkan keterlibatan kognitif, serta memperkuat pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran IPAS, serta keterbatasan penelitian sebelumnya yang belum banyak menyoroti minat belajar sebagai variabel utama. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum"**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Limo Kaum.
2. Strategi guru dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Limo Kaum.
3. Efektivitas media *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 Limo Kaum.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, perlu diperhatikan bahwa tidak semua permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini sesuai dengan judul penelitian fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengungkap Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Di UPT SDN 01 Limo Kaum.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah apakah *game* edukasi *Baamboozle* efektif meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 limo kaum?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 limo kaum.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat penelitian

   Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

   a. Secara teoritis

      Diharapkan dapat menambah wawasan dan literatur mengenai Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar.

   b. Secara praktis

      1) Bagi Sekolah

         Keuntungan penelitian ini bagi sekolah adalah agar memberikan informasi dan referensi mengenai Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Di UPT SDN 01 Limo Kaum.

      2) Bagi Peneliti

         Keuntungan bagi peneliti dari penelitian ini adalah mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi dalam Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Di UPT SDN 01 Limo Kaum. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi panduan bagi para peneliti dalam mencari solusi terkait Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Di UPT SDN 01 Limo Kaum.

3) Bagi Guru

Keuntungan penelitian ini bagi guru adalah memberikan informasi kepada guru terkait *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran khususnya mata Pelajaran IPAS.

4) Bagi Siswa

Keuntungan penelitian ini bagi siswa agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan *game* edukasi *Baamboozle* pada mata Pelajaran IPAS Di UPT SDN 01 Limo Kaum.

5) Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini, penulis dapat mempresentasikan hasil penelitian ini dalam seminar dan mempublikasikannya ke dalam jurnal ilmiah. Hasil penelitian ini akan dipresentasikan dalam seminar pendidikan atau konferensi terkait teknologi pendidikan. Presentasi ini akan berbagi temuan penelitian dan pengalaman implementasi *game* edukasi *Baamboozle* dengan komunitas pendidikan yang lebih luas.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan seseoarang dalam proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu materi cenderung lebih termotivasi untuk memahami isi pembelajaran dan mencapai tujuan akademiknya. Dalam konteks Pendidikan, minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan dan keinginan seseorang untuk mempelajari sesuatu, baik melalui Pendidikan formal di sekolah maupun melalui pembelajaran mandiri (Furqon, 2024).

Minat merupakan perasaan yang menunjukkan suatu rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, yang timbul secara alami tanpa adanya paksaan. Pada dasarnya, minat adalah penerimaan terhadap hubungan antara diri kita dan sesuatu yang ada di luar diri kita (Jamaluddin, 2020). Minat belajar adalah faktor kunci yang sangat berperan dalam mencapai kesuksesan dalam proses belajar, termasuk dalam pembelajaran IPAS. Minat ini merupakan salah satu aspek psikologi yang memengaruhi cara setiap individu belajar. Ketika seseorang memiliki minat, secara alami ia akan merasa senang dan tertarik terhadap suatu objek atau kegiatan, tanpa adanya paksaan untuk terlibat (Anwar dkk., 2025). Minat memiliki dampak positif pada pembelajaran akademik serta penguasaan pengetahuan di berbagai bidang studi bagi individu. sejalan dengan Hidi dan Renninger bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang, yaitu perhatian, tujuan, dan tingkat pembelajaran (Nurhasanah, 2016).

Dari pernyataan diatas dapat dijelaskan bahwa minat belajar merupakan suatu ketertarikan yang mendalam, rasa ingin tahu, dan dorongan dalam diri seseorang untuk meraih pengetahuan atau keterampilan baru. Dengan adanya minat belajar, seseorang menjadi lebih termotivasi, tekun, dan aktif dalam menjalani proses pembelajaran.

b. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat dinilai melalui empat indikator menurut Slameto dalam buku (Fighto dkk., (2023) yaitu perasaan senang, perhatian siswa, keterlibatan siswa, dan ketertarikan siswa.

1) Perasaan Senang

Perasaan senang merupakan indikator awal yang menunjukkan minat belajar seorang siswa. Ketika siswa merasa senang pada saat belajar, siswa cenderung lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak mudah merasa bosan. Ekspresi wajah yang ceria, keaktifan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, serta respons positif terhadap tugas atau tantangan yang diberikan oleh guru adalah beberapa tanda yang mencerminkan perasaan senang tersebut.

2) Perhatian Siswa

Perhatian siswa mencerminkan tingkat fokus dan konsentrasi mereka selama proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat untuk belajar cenderung memberikan perhatian yang penuh terhadap penjelasan guru, dengan seksama mengikuti materi yang disampaikan, serta berusaha menghindari gangguan yang bisa mengalihkan konsentrasi mereka.

3) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa merupakan indikator yang mencerminkan minat mereka dalam belajar, yang terlihat dari partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Siswa yang

terlibat akan menunjukkan keaktifan dengan mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

4) Ketertarikan Siswa

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dapat tercermin dari rasa ingin tahu yang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Mereka cenderung menunjukkan sikap antusias, mengajukan pertanyaan yang lebih mendalam, serta aktif mencari sumber belajar tambahan di luar materi pelajaran yang diberikan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar tersebut menurut (Nurlina dkk., (2022) sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal ini berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi minat belajar mereka, salah satu aspek yang menjadi fokus adalah aspek jasmaniah, yang mencakup kondisi fisik serta kesehatan jasmani siswa. Kondisi fisik yang baik sangat mendukung kesuksesan belajar dan berpengaruh terhadap minat belajar. Sebaliknya, jika siswa mengalami gangguan kesehatan, terutama pada indera penglihatan atau pendengaran, hal ini dapat mengakibatkan penurunan minat belajar mereka.

2) Faktor Eksternal

a) Keluarga

Keluarga memainkan peran yang sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar anak. Sebagai lembaga pendidikan pertama bagi buah hati, keluarga menjadi pilar utama dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang

diterapkan oleh orang tua dapat secara signifikan memengaruhi antusiasme belajar anak. Oleh karena itu, orang tua perlu selalu siap membantu, terutama ketika anak menghadapi materi pelajaran yang sulit dipahami.

b) Sekolah

Faktor dari sekolah juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa seperti metode pengajaran, kurikulum, sarana dan prasarana pada saat belajar, sumber belajar, media pembelajaran, serta interaksi antara siswa dengan warga sekolah. Pengetahuan dan pengalaman yang disampaikan melalui pendidikan harus dilakukan dengan metode mengajar yang efektif, guru perlu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa. Dengan cara ini, suasana belajar yang diciptakan akan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat mencakup interaksi dengan teman-teman, partisIPASi dalam berbagai kegiatan sosial, serta kondisi tempat tinggal. Kegiatan akademik akan lebih optimal jika disertai dengan aktivitas di luar sekolah. Terdapat banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat merangsang minat belajar pada diri anak-anak.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor ini berkaitan dengan metode atau strategi belajar yang digunakan siswa untuk memahami materi. Pemilihan pendekatan belajar yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam proses pembelajaran.

2. Hakikat IPAS

a. Pengertian hakikat IPAS

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai sebuah produk adalah sekumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan, yang kemudian membentuk konsep-konsep yang telah dikaji melalui kegiatan empiris dan analitis. Produk dari IPAS tersebut berupa fakta-fakta, prinsip-prinsip, hukum-hukum, dan teori-teori IPAS. Hakikat IPAS sebagai proses merujuk kepada upaya untuk menggali dan memahami pengetahuan mengenai alam. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa IPAS bukan sekadar kumpulan fakta dan konsep, tetapi juga memerlukan suatu proses dalam menemukan fakta dan teori yang nantinya akan digeneralisasikan oleh para ilmuwan. Hakikat IPAS sebagai sikap, yang sering disebut sebagai sikap ilmiah. Ini mencakup berbagai sikap yang menjadi dasar dalam proses belajar IPAS, seperti rasa ingin tahu, kejujuran, objektivitas, sikap kritis, keterbukaan, disiplin, ketelitian, dan lain-lain (Sayekti, 2019).

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam konteks pembelajaran siswa sekolah dasar (SD) adalah suatu upaya untuk menanamkan pemahaman mendasar mengenai fenomena alam dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. IPAS bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan dalam mengamati serta mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya. Dalam proses pembelajaran di SD, IPAS disampaikan dengan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, melalui pengalaman langsung seperti eksperimen sederhana, permainan edukatif, serta diskusi kelompok. Pengetahuan IPAS yang disampaikan berfokus pada pemahaman konsep dasar seperti siklus kehidupan, energi, dan lingkungan, yang dirancang agar mudah dipahami dan memiliki relevansi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar IPAS di sekolah dasar diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan para siswa, tetapi juga membentuk sikap ilmiah, seperti

ketelitian, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan demikian, IPAS berfungsi sebagai fondasi penting bagi siswa dalam memahami dunia alam sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang akan bermanfaat di masa depan.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah disiplin ilmu yang mengeksplorasi fenomena yang terjadi di alam. Bidang ini meliputi kumpulan pengetahuan yang berkaitan dengan objek dan fenomena alam, yang diperoleh melalui pemikiran kritis dan observasi yang teliti oleh para ilmuwan. Mereka menggunakan metode ilmiah serta keterampilan eksperimen untuk menggali lebih dalam. Secara ringkas, Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) berfokus pada kajian fenomena alam, yang diterjemahkan menjadi fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang telah teruji secara akurat melalui serangkaian aktivitas dalam metode ilmiah. (Hisbullah & Selvi, 2018).

b. Pembelajaran IPAS di SD

Mengajar ilmu pengetahuan alam (IPAS) kepada siswa Sekolah Dasar berbeda dengan mengajar siswa Sekolah Menengah Pertama atau Sekolah Menengah Atas. Siswa Sekolah Dasar memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri, oleh karena itu guru dituntut untuk menjadi kreatif dalam proses pembelajaran. Contohnya, saat menyampaikan materi, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan (Prananda dkk., 2020). Proses pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membangun pemahaman dasar mengenai konsep-konsep ilmiah lewat kegiatan eksplorasi, observasi, dan percobaan sederhana. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mencari jawaban atas berbagai pertanyaan mengenai alam, seperti cara pertumbuhan tanaman atau alasan mengapa benda tertentu dapat mengapung di atas air. Di samping itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga menyoroti keterkaitan dengan kehidupan sehari-

hari, seperti memahami siklus air, mengenali energi terbarukan, atau menjaga kebersihan lingkungan.

Dengan penerapan metode yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, para siswa tidak hanya mempelajari ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap ilmiah yang meliputi rasa ingin tahu, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dapat kita lihat bahwasanya setelah siswa belajar dan memahami materi siswa kebanyakan akan mengingat pada saat guru menjelaskan saja, oleh karena itu untuk meningkatkan minat belajar siswa guru dapat menggunakan *game* edukasi *Baamboozle,* dengan begitu siswa akan tertarik untuk belajar IPAS, dengan *game Baamboozle* yang berupa quiz terkait materi yang sudah dijelaskan.

3. Hakikat Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, di mana "media" merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah, media dapat diartikan sebagai perantara atau alat pengantar. Sementara itu, dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merujuk pada segala bentuk dan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi (materi) kepada siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Media ini berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi siswa selama proses belajar. Dengan pemanfaatan media yang tepat, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan (Ananng Fathoni, 2017). Pengertian media pembelajaran juga dijelaskan oleh Fadhilah dkk., (2024) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai rangsangan dalam proses belajar. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan mereka dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih bermakna. Dengan menggunakan media, material yang abstrak dapat digambarkan dengan lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran mencakup berbagai perangkat lunak dan perangkat keras yang dirancang untuk menyampaikan materi dari sumber pembelajaran kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok. Fungsi media ini adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat para pembelajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Nizwardi, 2016).

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

a. Media Audio

Media audio adalah suara atau bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, yang direkam menggunakan alat perekam suara. Dengan kata lain, media audio mempersembahkan suara atau bunyi yang telah direkam, dan hasil perekaman tersebut diperdengarkan kepada peserta didik melalui alat pemutar suara (Aryani, 2021).

b. Media Visual

Media visual adalah sarana yang hanya melibatkan indera penglihatan. Ini berarti bahwa media visual hanya dapat dinikmati melalui mata, sehingga mampu menampilkan gambar-gambar yang dapat dilihat secara langsung oleh penggunanya (Aryani, 2021).

c. Media Kinestetik

Media kinestetik adalah alat pembelajaran yang memanfaatkan gerakan fisik dan aktivitas motorik untuk mendukung pemahaman

siswa terhadap materi. Pendekatan ini menekankan pengalaman langsung melalui berbagai cara, seperti praktik, permainan, simulasi, atau eksperimen, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang aktif (*learning by doing*). Media kinestetik sangat efektif bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, karena mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dengan melibatkan gerakan dan interaksi fisik.

d. Media Cetak

Media cetak merupakan sarana yang menyampaikan informasi atau materi pembelajaran melalui tulisan dan gambar yang dicetak di atas kertas atau bahan lainnya (Rustam dkk., 2022).

e. Media Grafis

Media grafis adalah alat pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk visual, seperti gambar, diagram, grafik, peta, atau ilustrasi. Tujuannya adalah untuk membantu pemahaman konsep dengan cara yang lebih jelas dan menarik.

5. Game Edukasi Baamboozle

a. Pengertian *game* edukasi

Kata *"game"* berasal dari Bahasa inggris dan berarti permainan. Dalam beberapa kasus kata *game* dapat digunakan untuk menggambarkan aktivitas terorganisir atau semi struktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pembelajaran (Wibisono & Yulianto, 2010). *Game* adalah cara lain untuk belajar, *game* dapat digunakan selain sebagai media bermain juga sebagai media belajar. Edukasi merupakan proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada individu atau kelompok, dengan tujuan untuk

meningkatkan pemahaman, kemampuan, dan sikap mereka dalam menjalani kehidupan.

Game edukasi adalah jenis permainan yang dirancang khusus untuk mendidik atau melatih keterampilan tertentu sambil tetap memberikan hiburan. Dengan menggabungkan unsur pembelajaran dan mekanisme permainan yang interaktif, permainan ini memungkinkan pemain untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. *Game* edukasi memberikan banyak manfaat bagi pemainnya, seperti meningkatkan daya pikir pemain dan meningkatkan motivasi mereka. *Game* juga disisipkan pembelajaran sehingga banyak ilmu yang didapat didalamnya. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa *game* edukasi memiliki kemampuan untuk menyisipkan pembelajaran.

b. *Baamboozle*

Baamboozle merupakan *game* edukasi berbasis web yang menawarkan permainan interaktif yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan nyaman. Melalui *Baamboozle*, para guru dapat membuat, mengelola, dan membagikan kuis yang dapat digunakan di dalam kelas. *Game* edukasi ini dapat diakses melalui situs web https://www.*Baamboozle*.com. Permainan *Baamboozle* berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar (Anwar dkk.,2025). *Baamboozle* adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan, yang menggunakan aplikasi, *Baamboozle* ini sebagai alat bantu dalam mendukung pembelajaran siswa. Dengan suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan, tujuan dari permainan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa melalui format permainan (Nugraha dkk., 2024).

Dapat disimpulkan bahwasannya *Baamboozle* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan, mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan berpikir kritis saat menjawab pertanyaan. Selain itu, *Baamboozle* juga mendukung pembelajaran kolaboratif, memungkinkan siswa untuk bermain baik secara individu maupun dalam kelompok, yang mendorong kolaborasi serta diskusi di antara siswa. Dengan fitur interaktif dan fleksibilitas yang ditawarkannya dalam membuat kuis, *Baamboozle* menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan beragam konsep dan keterampilan, termasuk dalam mata pelajaran IPAS.

6. Keunggulan *Game* Edukasi *Baamboozle*

Baamboozle memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya menjadi salah satu alat pembelajaran berbasis permainan yang sangat diminati oleh para guru dan siswa. (1) *platform* ini dirancang dengan kesederhanaan, sehingga mudah digunakan, memungkinkan guru untuk dengan cepat membuat kuis atau aktivitas pembelajaran tanpa memerlukan membuat akun. (2) *Baamboozle* mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bermain dalam bentuk tim, memperkuat keterampilan kerja sama, komunikasi, dan bersaing secara sehat. (3) elemen gamifikasi yang diimplementasikan dalam *Baamboozle* berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, memastikan mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Mariani dkk., 2022). (4) bisa dijadikan media untuk belajar mandiri. (5) mudah diakses melalui laptop ataupun ponsel (Muhammad Lutfi, 2021).

Keunggulan dari penggunaan media ini adalah siswa tidak perlu melakukan login atau masuk untuk berpartisipasi dalam kuis. Mereka cukup berkonsentrasi pada layar yang ditampilkan oleh guru, sehingga perhatian siswa dapat lebih terfokus, dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, permainan ini dimainkan secara kelompok,

yang mendorong kolaborasi di antara siswa (Siti Marwah & Nurul Ain, 2022).

Keunggulan lainnya adalah terdapat soal yang bermacam-macam, menggunakan *Baamboozle* ini juga bisa digunakan tiap jenjang Pendidikan, serta memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk berdiskusi secara berkelompok, kemudian kemampuan siswa untuk mendorong kolaborasi antar siswa melalui permainan tim, yang dapat memperkuat keterampilan sosial serta kemampuan kerjasama. Selain itu, *Baamboozle* menyediakan fitur untuk melacak perkembangan siswa, yang membantu guru dalam mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. *Game Baamboozle* ini dapat meningkatkan retensi pengetahuan siswa dan memperkuat keterampilan kognitif mereka, terutama di lingkungan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

7. Kekurangan *Game* Edukasi *Baamboozle*

Walaupun *Baamboozle* menawarkan sejumlah keunggulan sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. (1) fitur-fitur yang disediakan oleh *Baamboozle* terbilang sederhana atau terbatas apabila dibandingkan dengan *platform* gamifikasi lainnya yang lebih maju, sehingga mungkin kurang ideal untuk kegiatan pembelajaran yang memerlukan analisis mendalam atau tingkat keterlibatan yang lebih kompleks. (2) *platform* ini bergantung pada koneksi internet, pengguna dapat mengalami kendala apabila infrastruktur jaringan tidak stabil atau perangkat yang digunakan tidak memadai.

Ada beberapa kekurangan yang muncul ketika menggunakan media *Baamboozle.* Kekurangan tersebut meliputi adanya batasan kata dalam pembuatan soal, serta kuis yang tidak dapat dijawab secara individu menggunakan akun siswa masing-masing, tidak hanya itu saja, *game* ini tidak dapat diberikan ke tim yang lain dan cuma bisa dijawab secara bergantian sesuai urutan tim saja. Akan tetapi, media ini dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka, yang

kadang-kadang terganggu dalam pembelajaran satu arah yang hanya berfokus pada guru (Siti Marwah & Nurul Ain, 2022).

8. Pengaruh *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar

Penggunaan *game* edukatif *Baamboozle* dalam proses pembelajaran IPAS untuk siswa diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. *Baamboozle* sebagai *platform* pembelajaran berbasis *game* menghadirkan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hal ini dapat mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini didukung oleh berbagai teori belajar seperti teori konstruktivisme, teori motivasi belajar, teori multimedia pembelajaran, serta pendekatan pembelajaran aktif. Dalam teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky (1978), ditegaskan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun secara aktif melalui interaksi sosial. Lingkungan belajar yang interaktif akan memperkuat proses internalisasi pengetahuan siswa. Dalam konteks ini *Baamboozle* memberikan ruang bagi siswa untuk saling berdiskusi, menanggapi pertanyaan, dan membentuk pemahaman secara sosial melalui dinamika kelompok, sehingga sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Selain itu penggunaan *Baamboozle* juga sesuai dengan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* yang dikembangkan oleh Keller (1987) dalam teori motivasi belajar. Model ini menjelaskan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan apabila strategi pembelajaran mampu (1) menarik perhatian siswa *(Attention),* (2) relevan dengan pengalaman belajar mereka *(Relevance),* (3) membangun kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas *(Confidence),* serta (4) memberikan kepuasan dalam proses pembelajaran *(Satisfaction)*. *Baamboozle* memenuhi keempat aspek tersebut melalui tampilan visual yang menarik, soal-soal yang bervariasi, unsur kompetisi yang menantang, dan sistem permainan yang memberi penghargaan. Dengan demikian

siswa lebih tertarik, termotivasi, dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran (Kamila dkk., 2025).

Penelitian ini juga didukung oleh berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Rahayu & Rukmana, (2022) menemukan bahwa penerapan model GBL berbasis *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan keterampilan operasional matematika siswa sekolah dasar, dengan nilai signifikan (p) sebesar 0,000. Temuan ini memperkuat bukti bahwa permainan edukatif berkontribusi positif terhadap hasil akademik dan keterlibatan siswa.

Game Baamboozle memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. dengan adanya *game* ini dalam proses pembelajaran menjadikan siswa lebih antusias dan bersemangat mengikuti pelajaran. Dengan adanya elemen permainan, siswa merasa bahwa belajar bukanlah aktivitas yang membosankan melainkan sesuatu yang menyenangkan dan menantang. Akibatnya, mereka menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik. *Game Baamboozle* ini juga mempengaruhi minat belajar siswa dengan mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi lebih efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga memiliki kesempatan untuk merancang berbagai pertanyaan dan materi kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan serta ketertarikan siswa (Karawang dkk., 2024).

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan lebih mudah mendalami materi yang diajarkan. Hal ini akan berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai pun dapat memenuhi harapan yang diinginkan (Mariani dkk., 2022). Selain itu, *Baamboozle* juga mendorong interaksi aktif antara siswa dan guru melalui sesi kuis yang menarik, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses

pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Interaksi yang aktif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis serta dapat melatih kemampuan kognitif mereka dan memudahkan mereka untuk mengingat konsep-konsep penting dalam pelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Septi dan lailatur (2025) dengan judul "Pengaruh *Game Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 8 Bengkulu Utara". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *game* edukatif *Baamboozle* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata Pelajaran Geografi. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan media *Baamboozle* dan kelompok yang menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku cetak dan PowerPoint. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan *Baamboozle* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa yang belajar dengan menggunakan media *Baamboozle* menunjukkan antusias lebih tinggi, semangat belajar yang meningkat, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya kelompok siswa yang hanya menggunakan media konvensional seperti buku cetak, PowerPoint, gambar, dan papan tulis siswa cenderung bersikap pasif, kurang fokus, dan menunjukkan tingkat kejenuhan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung, hal ini menunjukkan rendahnya minat belajar siswa akibat keterbatasan variasi media pembelajaran (Septi Triwulandari, 2025).

   Temuan dari penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas pengaruh media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa. Akan tetapi, terdapat beberapa perbedaan penting

yang membuat penelitian ini memiliki kontribusi tersendiri. Pertama, perbedaan terletak pada jenjang Pendidikan, penelitian oleh septi dan lailatur dilakukan di jenjang SMA, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang Sekolah Dase kelas V. Kedua, terdapat perbedaan pada mata Pelajaran, penelitian sebelumnya fokus pada mata Pelajaran Geografi, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata Pelajaran Ilmi Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ketiga, Lokasi penelitian juga berbeda, penelitian sebelumnya dilakukan si SMA Negeri 8 Bengkulu Utara, sementara penelitian ini dilakukan di UPT SDN 01 Limo Kaum.

Perbandingan antara siswa yang belajar menggunakan *Baamboozle* dan yang menggunakan buku cetak menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok dalam hal minat belajar siswa. Siswa yang menggunakan *Baamboozle* cenderung lebih aktif, termotivasi, dan menunjukkan respon positif terhadap proses pembelajaran, sedangkan siswa yang hanya mengandalkan buku catak sebagai sumber belajar utama menunjukkan kecenderungan merasa jenuh, kurang terlibat secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran, serta cenderung bersikap pasif. Dengan demikian penelitian tersebut memberikan landasan awal yang kuat behwa penggunaan media interaktif berbasis permainan seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andini, Iwan, dan Nur Aini (2024) berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap minat belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* memberikn pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa sebelum

perlakuan dimana kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 37,07 dan kelas kontrol sebesar 40,10. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Baamboozle,* nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 41,76 yang termasuk kategori sedang, sementara kelas kontrol justru sedikit menurun menjadi 40,05. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Baamboozle* mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan media konvensional. Hasil penelitian ini memberikan Gambaran bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Karawang dkk., 2024).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai variabel utama untuk meningkatkan minat belajar siswa. namun terdapat perbedaan dari sisi mata Pelajaran dan Lokasi penelitian. Penelitian sebelumnya dilakukan pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMPIT Al-Ridwan Karawang, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata Pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SDN 01 Limo Kaum. Dengan demikian penelitian tersebut memperkuat argument bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar siswa di berbagai jenjang Pendidikan dan mata Pelajaran. Perbedaan hasil belajar yang cukup mencolok antara siswa yang menggunakan media *Baamboozle* dan yang menggunakan media konvensional menjadi bukti bahwa keterlibatan aktif, stimulus visual, dan elemen permainan dalam proses belajar sangat berpengaruh terhadap minat dan semangat belajar siswa.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Paryati dan Tutuk ningsih (2025) dengan judul “Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital

Melalui *Game Baamboozle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon" menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis *game* seperti *Baamboozle* mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada bagaimana strategi pembelajaran IPS yang dikemas secara digital melalui permainan *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Media *Baamboozle* dalam penelitian ini digunakan sebagai alat bantu untuk menyajikan materi IPS dalam bentuk permainan kuis yang interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran tidak lagi satu arah melainkan terjadi interaksi dua arah yang aktif antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri. Kondisi ini sangat berbeda dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks yang cenderung membuat siswa merasa bosan dan pasif (Paryati & Ningsih, 2025).

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dalam mata Pelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar. Persamaan terletak pada pendekatan penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran, namun terdapat perbedaan yaitu Lokasi penelitian dan kelas dalam penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran semakin mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui penggunaan *game* edukasi. Di antara berbagai *platform* yang ada, *Baamboozle* muncul sebagai salah satu *game* edukasi yang populer,

menawarkan cara belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menghadirkan elemen kompetisi, interaktivitas, dan keterlibatan aktif, *Baamboozle* diyakini mampu merangsang minat siswa dalam belajar dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Berikut kerangka berfikir yang akan dilakukan oleh peneliti:



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Dalam penelitian ini dapat diambil sebuah hipotesis penelitian yang kedepannya akan dilakukan dengan menerapkan penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat efektivitas penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 limo kaum.

H_a : Terdapat efektivitas penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 limo kaum.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen sebagai metodologinya. Menurut Sugiyono (2017) metode kuantitatif eksperimen adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mengetahui bagaimana suatu perlakuan mempengaruhi orang lain dalam kondisi tertentu. Metode eksperimen juga adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mencobakan secara langsung maupun itu model atau teori terbaru. Menentukan hubungan antar variabel independen dan dependen merupakan tujuan dari percobaan yang dilakukan. *Quasi Experimental Design* adalah desain eksperimen yang digunakan peneliti pada penelitian ini. Tujuan dari desain *quasi* eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan setelah dilakukannya perlakuan alami di lapangan. Kelas kontrol disertakan dalam desain ini, namun tidak sepenuhnya efektif dalam mengatur faktor luar yang mempengaruhi bagaimana kegiatan eksperimen dilakukan. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelas yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Desain kelompok kontrol tidak setara merupakan salah satu bentuk dari desain *quasi* eksperimen yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menerima perlakuan menggunakan *Baamboozle,* sedangkan kelas kontrol akan mengalami pembelajaran dengan menggunakan media konvensional atau media yang biasa digunakan oleh guru. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *post-test only control group design*. Paradigma dari penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	X	O_1
Kontrol	-	O_2

Keterangan:

O_1 : Hasil posttest kelompok eksperimen

O_2 : Hasil posttest kelompok kontrol

X : Perlakuan menggunakan *Baamboozle*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 01 Limo Kaum, kabupaten. Tanah Datar, Provinsi. Sumatra Barat. Pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei 2025 sampai dengan selesai.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Adapun populasi siswa kelas V.a dan V.b di UPT SDN 01 limo kaum dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	**Kelas**	**Jenis Kelamin**		**Jumlah Siswa**
		Perempuan	**Laki-laki**	
1.	V.a	11 Siswa	12 Siswa	23 Siswa
2.	V.b	10 Siswa	12 Siswa	22 Siswa
Jumlah Keseluruhan				45 Siswa

(Sumber: Guru kelas V)

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang sedang diteliti. Penelitian ini disebut penelitian sampel ketika peneliti bertujuan untuk menggeneralisasikan hasil yang diperoleh dari sampel tersebut (Abadiyah, 2016). Adapun teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yaitu salah satu cara pengambilan anggota sampel dari semua anggota populasi yang dipilih secara acak dengan tidak melihat strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Langkah ini diambil Ketika seluruh anggota populasi dianggap homogen atau sejenis. Peneliti terlebih dahulu melihat dari data nilai semester sebelumnya dari seluruh populasi untuk memastikan bahwa karakteristik siswa relatif homogen. Setelah itu peneliti melakukan uji homogenitas dari hasil data tersebut guna untuk memastikan tidak ada perbedaan signifikan antar kedua kelas tersebut. Berikut data hasil dari uji normalitas dari kedua kelas:

Tabel 3.3
Uji Normalitas Kelas Populasi

Kelompok	Jumlah Siswa	statistik	Shapiro-Wilk (sig.)	Distribusi
Hasil Belajar V.a	23	0,967	0,609	Normal
Hasil Belajar V.b	22	0,958	0,446	Normal

(Sumber: SPSS versi 21)

Berdasarkan Tabel 3.3 di atas hasil uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada masing-masing kelompok berdistribusi normal. Uji yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk.* Berdasarkan hasil uji tersebut diketahui bahwa kelas V.a yang terdiri dari 23 siswa memiliki nilai statistik sebesar 0,967 dengan nilai signifikansi sebesar 0,609.

Sedagkan pada kelas V.b yang terdiri dari 22 siswa memperoleh nilai statistic sebesar 0,958 dengan nilai signifikansi sebesar 0,446. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05, sehingga dapat disimulkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian data tersebut memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis statistik selanjutnya. Berikut data hasil uji homogenitas dari kedua kelas:

Tabel 3.4
Uji Homogenitas Kelas Populasi

Metode Pengujian	Levene Statistik	df 1	df 2	Sig.(p)	Distribusi
Berdasarkan Rata-rata	0,184	1	43	0,670	Homogen
Berdasarkan Median (nilai Tengah)	0,118	1	43	0,733	Homogen
Berdasarkan Median(Adjusted df)	0,118	1	42,193	0,733	Homogen
Berdasarkan Rata-rata yang dipotong	0,167	1	43	0,685	Homogen

(Sumber: SPSS versi 21)

asrakan Tabel 3.4 di atas uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelas V.a dan Kelas V.b memiliki varians yang sama. Dalam peneltian ini pengujian dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan beberapa pendekatan, yaitu berdasarkan rata-rata, median (nilai Tengah), median dengan penyesuaian derajat kebebasan (df), dan rata-rata yang dipotong. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) dari semua metode berada di atas 0,05. Nilai-nilai signifikansi tersebut antara lain 0,670 (berdasarkan rata-rata), 0,733 (berdasarkan median), 0,733 (median dengan penyesuaian df), dan 0,685 (berdasarkan rata-rata yang dipotong). Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpilkan bahwa data

dari kedua kelas memiliki varians yang homogen. Karena asumsi homogenitas telah terpenuhi maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t (*Independent Sample t-Test).* Berikut data hasil uji kesamaan rata-rata antar kedua kelas:

Tabel 3.5
Uji Kesamaan Rata-rata Kelas Populasi

	Keterangan	**Hasil**
Uji t-Test *Independent Sample t-Test*	Nilai t	1,338
	Derajat Kebebasan (df)	43
	Sig. (2-tailed)	0,188 (Tidak ada perbedaan yang signifikan)
	Selisih Rata-rata	1,874
	Standar Error selisih	1,400
	Rentang Kepercayaan 95%	-0,950 s.d. 4,697

(Sumber: SPSS versi 21)

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas hasil uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kedua kelompok siswa. Berdasarkan hasil uji-t pada tabel 3,5 memperoleh nilai t sebesar 1,338 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 43, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,18. Nilai signifikansi tersebut lebeih besar dari batas signifikan 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifika terhadap hasil belajar antara kedua kelompok.

Mengingat bahwa seluruh populasi dianggap memiliki karakteristik yang homogen, maka pemilihan sampel dilakukan secara acak dengan teknik cabut lot digunakan untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil cabut lot maka kelas V.a terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas V.b dijadikan sebagai kelas kontrol, dengan

demikian sebanyak 45 siswa dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Adapun Langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
   a. Meminta izin kepada kepala sekolah SDN 01 Limo Kaum untuk melaksanakan penelitian.
   b. Melakukan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui minat belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran IPAS, serta bagaimana cara guru meningkatkan minat belajar siswa tersebut.
   c. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
   d. Mempersiapkan dan membuat perangkat pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi yaitu *Baamboozle.*
   e. Melakukan uji validitas instrumen.
   f. Menyusun instrumen penelitian yaitu angket minat belajar disusun berdasarkan indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian siswa, keterlibatan siswa, dan ketertarikan siswa.
   g. Menguji validitas instrumen kepada para ahli, kemudian memperbaiki instrumen sesuai dengan saran para ahli.
2. Tahap pelaksanaan
   a. Perlakuan 1
      1) Perencanaan

         Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media interaktif seperti *game* edukasi *Baamboozle* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada bab 7 yang berjudul Daerahku Kebanggaanku dengan Topik A Seperti Apa Daerahku. Untuk mendukung

pelaksanaan penelitian ini, peneliti telah menyiapkan modul ajar yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar yang akan dilakukan. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dalam rentang waktu 3 jam pelajaran.

2) Perlakuan

Pada pertemuan yang pertama Topik A Budaya Daerahku Seperti Apa?, peneliti memulai dengan menampilkan video yang menunjukkan keberagaman budaya di berbagai wilayah Indonesia, termasuk tarian tradisional, pakaian adat, rumah tradisional, dan ritual khas. Setelah menyaksikan video tersebut, peneliti meminta siswa untuk mengidentifikasi sejumlah masalah yang muncul, terutama yang berhubungan dengan pelestarian budaya lokal yang semakin tergerus oleh waktu. Selanjutnya, siswa diajak untuk mengkaji lebih rinci masalah yang telah ditemukan agar dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kesadaran akan budaya daerah. peneliti membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan hasil temuan mereka. Dalam diskusi kelompok ini, siswa berkolaborasi, bertukar konsep, dan merumuskan solusi untuk masalah yang ada. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan komunikasi. Di akhir aktivitas, peneliti mengajak semua siswa untuk berpartisipasi dalam permainan edukatif di *platform Baamboozle* yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi budaya daerah. Penggunaan *Baamboozle* bertujuan untuk meningkatkan ingatan siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan berarti.

b. Perlakuan 2

1) Perencanaan

Peneliti melakukan perlakuan kedua dengan menggunakan *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS bab 7 Daerahku kebanggaanku, Topik B Kondisi perekonomian di daerahku. Pembelajaran ini peneliti melaksanakan selama 2 jam Pelajaran.

2) Perlakuan

Pada pertemuan kedua dengan Topik B Kondisi perekonomian di daerahku, peneliti memulai sesi dengan menampilkan video yang menunjukkan berbagai macam aktivitas ekonomi yang berlangsung di sekitar masyarakat, seperti bidang pertanian, perdagangan, perikanan, dan layanan. Selama menonton video tersebut, siswa diminta untuk mencatat jenis-jenis aktivitas ekonomi yang mereka lihat di tayangan. Setelah itu, peneliti bersama siswa merumuskan beberapa pertanyaan berdasarkan pengamatan mereka, untuk meningkatkan pemahaman dan rasa ingin tahu mengenai topik yang dibahas. Kegiatan berikutnya adalah pembentukan kelompok diskusi, di mana peneliti membantu siswa untuk mencatat informasi penting dan mendiskusikannya dalam kelompok mereka masing-masing. Dari hasil diskusi ini, siswa kemudian diminta untuk merangkum kondisi ekonomi di daerah mereka berdasarkan data dan temuan yang telah didiskusikan bersama. Sebagai penutup sesi pembelajaran, guru memberikan beberapa pertanyaan interaktif menggunakan media *Baamboozle* untuk menilai keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang

telah dipelajari. Melalui permainan interaktif ini, siswa diajak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan meningkatkan minat belajar siswa selanjutnya, serta dapat meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi pembelajaran.

c. Perlakuan 3

1) Perencanaan

Perlakuan ketiga ini, peneliti memanfaatkan media interaktif seperti *game* edukasi *Baamboozle* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada bab 7 yang berjudul Daerahku Kebanggaanku dengan Topik C Wah ternyata daerahku luar biasa. Untuk mendukung pelaksanaan penelitian ini, peneliti telah menyiapkan modul ajar yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar yang akan dilakukan. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dalam rentang waktu 3 jam pelajaran.

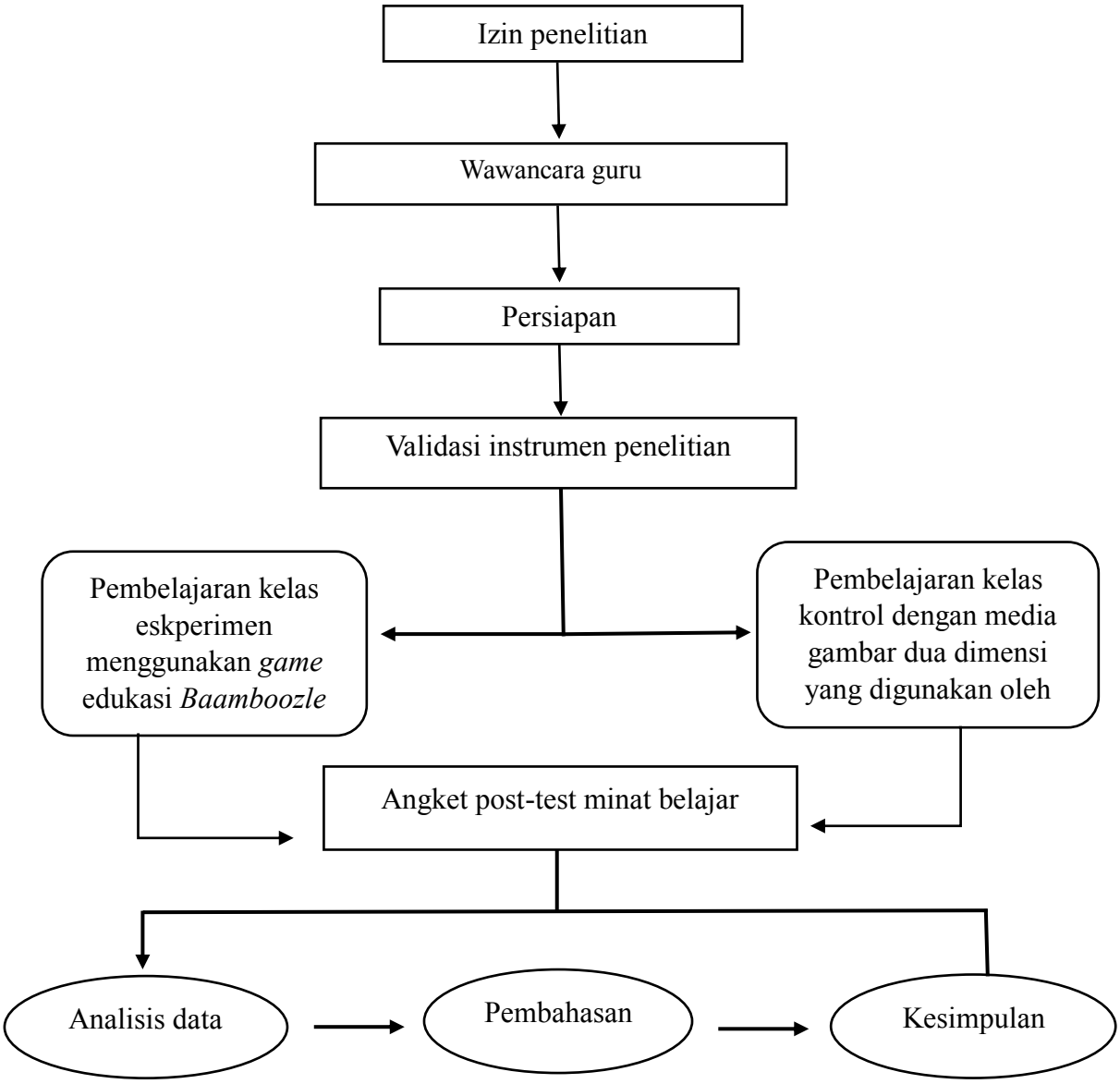
2) Perlakuan

Pada pertemuan yang ketiga dengan Topik C Wah ternyata daerahku luar biasa, peneliti memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan awal menggunakan *game* edukasi *Baamboozle* untuk melihat pengetahuan dan pemahaman siswa di awal pembelajaran. Setelah itu peneliti baru memutarkan sebuah video pembelajaran terkait materi Topik C selanjutnya peneliti membagikan siswa kedalam bentuk kelompok kecil dengan memberikan pertanyaan seperti “apa yang membuat suatu daerah menjadi Istimewa? Dan apa yang bisa dibanggakan dari daerahmu?. Kemudian peneliti juga membimbing setiap kelompok dalam berdiskusi, setelah sesi diskusi selesai setiap kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi tiap kelompok. Setelah itu peneliti mencoba

menggunakan *Baamboozle* Kembali untuk melihat kemampuan berpikir siswa selama proses pembelajaran dari tiga topik yang sudah dipelajari. Aktivitas ini tidak hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif sehingga akan menimbulkan minat belajar siswa untuk pembelajaran selanjutnya.

3. Tahap evaluasi
   a. Analisis data
   b. Pembahasan dan Kesimpulan

Adapun langkah-langkah penelitian ini ditunjukkan pada skema alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur penelitian

E. Definisi Operasional

Operasional adalah sebuah konsep abstrak yang dirancang untuk mempermudah pengukuran variabel, selain itu operasional juga berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan atau penelitian. Definisi operasional merujuk pada definisi yang berlandaskan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari objek yang sedang didefinisikan. Dengan demikian, konsep yang bersifat konstruk ini diungkapkan melalui lima kata yang mencerminkan perilaku atau gejala yang dapat diamati, diuji, dan divalidasi oleh orang lain (Putranto, 2020). Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. *Game* edukasi *Baamboozle*

   Baamboozle adalah aplikasi edukasi berbasis web yang dapat diakses secara gratis dan mudah digunakan. Pengoperasiannya sederhana, tidak memerlukan persiapan yang rumit, cukup dengan laptop dan proyektor. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur unik, termasuk power-ups, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan. *Baamboozle* menyediakan berbagai game interaktif yang dapat dimainkan tanpa perlu registrasi. Pengguna dapat mencari game yang tersedia dengan menggunakan kata kunci pada kotak pencarian atau membuat game secara manual sesuai kebutuhan pembelajaran.

2. Minat Belajar

   Minat adalah rasa ketertarikan dan kecenderungan seseorang untuk menyukai suatu hal atau melakukan suatu aktivitas secara sukarela, tanpa adanya paksaan. Sedangkan minat belajar merupakan ketertarikan yang mendalam, rasa ingin tahu, dan dorongan internal individu untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru. Adanya minat belajar membuat seseorang menjadi lebih termotivasi, tekun, dan aktif dalam menjalani proses pembelajaran. Minat belajar juga dapat dipahami sebagai kesadaran individu terhadap hubungan

antara dirinya dengan hal-hal di sekitarnya. Seseorang yang memiliki ketertarikan pada suatu subjek cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut.

F. Pengembangan Instrument

Instrument adalah alat yang dirancang memenuhi standar akademis, sehingga dapat digunakan untuk mengukur objek tertentu atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel (Ovan, 2020). Alat penelitian merupakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data, sehingga memudahkan pengolahan informasi dan menghasilkan hasil penelitian yang berkualitas. Salah satu alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data ini adalah angket minat belajar. Penggunaan instrumen tersebut sangat penting untuk menjawab rumusan masalah atau pertanyaan yang diajukan dalam penelitian (Sugiyono, 2013). Oleh karena itu, sebelum alat tersebut diuji ada beberapa langkah yang perlu diambil dalam menyusun instrument tersebut.

1. Penetapan Variabel
   a) Pengertian variabel bebas (variabel X)

      Variabel bebas adalah sebuah variabel yang ketika berada bersamaan dengan variabel lain pada suatu waktu, diduga dapat mengalami perubahan dalam keragamannya. Variabel ini juga sering disebut sebagai variabel pengaruh, perlakuan, kuasa, treatment, atau independent, dan secara singkat dilambangkan dengan huruf X. Yang menjadi variabel X di dalam penelitian ini yaitu *Game* Edukasi *Baambbozle*

   b) Pengertian variabel terikat (variabel Y)

      Variabel terikat adalah suatu variabel yang dapat berubah sebagai dampak dari variabel bebas, yang sering kali dilambangkan dengan (variabel X). Di dalam penelitian, variabel terikat juga dikenal dengan istilah variabel terpengaruh, tergantung, efek, atau tak bebas, dan biasanya disingkat sebagai variabel Y. Dengan

demikian yang menjadi variabel Y di dalam penelitian ini adalah Minat Belajar Siswa.

2. Teori Relevan

Dalam penelitian Septi dan lailatur (2025) dengan judul "Pengaruh *Game Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 8 Bengkulu Utara" menunjukkan bahwa hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan terhadap siswa SMA Negeri 8 Bengkulu Utara menunjukkan adanya pengaruh positif dari *game Baamboozle* terhadap minat belajar siswa. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian (Ha), yang mengindikasikan bahwa penggunaan *game Baamboozle* dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari geografi.

3. Menyusun kisi-kisi

Pengembangan instrumen ini didasarkan pada kerangka teori yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya, instrumen tersebut dikembangkan bersama dengan indikator-indikator yang relevan, yang kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian:

Tabel 3.6
Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1.	Perasaan Senang	Pandangan/pendapat siswa tentang Pelajaran IPAS	1,2	3	3
		Perasaan siswa selama mengikuti Pelajaran IPAS	4	5	2
		Pendapat siswa tentang guru pada saat proses pembelajaran	6	7	2
2.	Keterlibatan siswa	Keaktifan siswa selama proses pembelajaran	8, 9	10	3

		Kesadaran siswa belajar IPAS di rumah	11, 12	-	2
3.	Ketertarikan siswa	Respon siswa terhadap proses belajar	13	14	2
		Rasa ingin tahu siswa terhadap Pelajaran IPAS	15, 16	17	3
2.	Perhatian siswa	Perhatian siswa pada saat belajar di kelas	18, 19	20	3
Jumlah Keseluruhan					**20**

(Sumber: Almagofi dkk., 2023)

4. Merumuskan pernyataan berdasarkan kisi-kisi

Angket minat belajar disusun berdasarkan dari kisi-kisi minat belajar. Adapun pernyataan angket seperti tabel dibawah ini;

Tabel 3.7
Instrumen Angket minat belajar

No	**Pernyataan**	**Alternatif Jawaban**				
		SS	**S**	**KS**	**TS**	**STS**
		5	**4**	**3**	**2**	**1**
1.	Saya merasa senang belajar IPAS					
2.	Belajar IPAS membuat saya bahagia					
3.	Saya merasa bosan pada saat pelajaran IPAS					
4.	Saya senang bisa menjawab pertanyaan dari guru pada saat belajar IPAS					
5.	Saya kurang menyukai Pelajaran IPAS					
6.	Saya merasa senang dengan cara guru mengajar pembelajaran IPAS					

7.	Saya kurang suka dengan cara guru mengajar IPAS					
8.	Saya tertarik dengan pembelajaran IPAS					
9.	Saya merasa lebih mudah mengerjakan soal IPAS					
10	Saya merasa malas untuk ikut berpartisipasi dalam diskusi kelas					
11.	Saya selalu belajar IPAS di rumah sebelum guru mengajarkan materi yang akan di ajar berikutnya					
12.	Saya selalu mengulangi pelajaran IPAS dirumah setelah belajar di sekolah					
13.	Saya merasa suasana belajar dikelas membuat saya lebih bersemangat untuk belajar IPAS					
14.	Saya lebih suka diam pada saat guru memberikan pertanyaan					
15.	Saya sering bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum saya mengerti dalam Pelajaran IPAS					
16.	Saya suka mencari informasi tambahan tentang Pelajaran IPAS dari buku, internet, atau media lain					

17.	Saya merasa malas bertanya meskipun ada bagian dari Pelajaran IPAS yang saya kurang paham					
18.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal hingga akhir pelajaran					
19.	Saya cepat merespon ketika guru bertanya atau memberi arahan					
20.	Saya merasa cepat bosan dan mudah kehilangan fokus saat belajar IPAS					

Untuk menjawab soal pada pernyataan ini, dapat dipilih dari alternatif jawaban di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklis (√) dengan ketentuan skala likert dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.8
Rubrik Penskoran Skala Likert Kuesioner Minat Belajar

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono, 2018)

5. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu alat ukur atau media pengukuran efektif dalam mengumpulkan data. Biasanya, uji ini diterapkan untuk mengukur keefektifan kuesioner dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, sehingga dapat memastikan akurasi informasi yang diperoleh

(Janna & Herianto, 2021). Validitas yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Validitas *konstruk*

Validitas *konstruk* adalah suatu indikator yang menggambarkan sejauh mana alat ukur dapat menghasilkan hasil yang sesuai dengan teori yang mendasarinya (Ono, 2020). Validitas *konstruk* merupakan validitas yang dilakukan untuk menguji kisi-kisi. Tujuan menggunakan validitas ini adalah untuk menjamin bahwa hasil pengukuran dapat diandalkan dan relevan dalam konteks penelitian. Dalam penelitian ini validitas *konstruk* dilakukan dengan cara mendefinisikan *konstruk* secara jelas berdasarkan teori yang ada, menyusun indikator yang relevan untuk mengukur *konstruk* tersebut. Peneliti mengkonsultasikan dengan ahli untuk melakukan pertimbangan pada kisi-kisi yang telah disusun oleh peneliti.

b. Validitas *content*

Validitas *content,* atau sering disebut sebagai validitas isi, merujuk pada sejauh mana konten atau isi dari sebuah instrument atau tes mencerminkan keseluruhan domain atau aspek yang ingin diukur. Pengujian validitas *content* dapat dilakukan dengan membandingkan isi instrument dengan materi pelajaran yang telah dijabarkan (Sugiyono, 2018). Dalam uji *content* ini pengujian dilakukan pada non-sampel, teknik untuk mengevaluasi validitas *content* dapat didukung oleh kisi-kisi instrumen atau matriks pengembangan instrumen. Tabel yang disediakan mencakup variabel-variabel yang diuji, indikator-indikator sebagai acuan nilai, serta nomor-nomor atau pernyataan pertanyaan (item) yang dihasilkan dari indikator-indikator tersebut.

Dalam penelitian ini, validitas konstruk dan validitas konten diuji dengan melibatkan 3 para ahli yaitu 2 dosen dari Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar dan satu

lagi adalah salah satu dari guru UPT SDN 01 Limo Kaum sebagai validator 1, validator 2, dan validator 3. Adapun saran dari masing-masing validator terhadap instrument angket minat belajar dan modul ajar yang telah peneliti buat adalah sebagai berikut:

1) Bapak Wandri Ramadhan, M.Pd dengan masukan sebagai berikut:
   a) Pada bagian angket minat belajar, tambahkan tabel keterangan di atas dari skala 1-5, dan menjelang angket diujicobakan atau digunakan jelaskan petunjuk pada angket secara jelas dan detail kepada siswa sebelum siswa mengisi angket tersebut.
   b) Pada bagian modul ajar, penggunaan modul harus sesuai dengan arahan dan petunjuk yang telah disusun dalam modul. Silahkan diskusi dan kolaborasi dengan guru kelas agar lebih maksimal.
2) Ibu Nurlaila, M.Pd dengan saran yang diberikan sebagai berikut:
   a) Pada bagian angket minat belajar, mendapatkan masukan perhatikan tata penulisan dan kaidah penulisan ilmiah.
   b) Pada bagian modul ajar, mendapatkan masukan pisahkan mana kegiatan guru dan mana kegiatan siswa, perbaiki tata bahasa dalam modul dan perhatikan penggunaan kalimat.
3) Ibu Elya Gusmeri, S.Pd dengan saran yang diberikan sebagai berikut:
   a) Pada bagian angket minat belajar, mendapatkan masukan bahwasanya angket tersebut dapat digunakan langsung atau lanjutkan.
   b) Pada bagian modul ajar, bahwasanya modul ajar dapat dilakukan langsung di kelas.

Validasi ini dilakukan hingga peneliti menerima persetujuan dari seluruh validator bahwa angket ini sudah

siap untuk digunakan. Untuk instrument penelitian yang berupa angket minat belajar, dapat dilihat pada **lampiran 4**, dan modul ajar ada pada **lampiran 5**.

c. Uji Validitas Item

Sebelum angket disebarkan kepada siswa yang menjadi sampel, angket itu terlebih dahulu diuji pada kelompok non-sampel. Uji ini bertujuan untuk memastikan apakah pernyataan yang dibuat memenuhi kriteria validitas dari angket tersebut. Agar dapat menghitung validitas masing-masing item, kita perlu mengaitkan skor item dengan total skor keseluruhan.

Dalam penelitian ini uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 17 Mei 2025 di kelas V SDN 09 Andaleh Baruah Bukit, dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menguji validitas dan reliabilitas butir-butir pernyataan dalam angket minat belajar sebelum digunakan dalam penelitian utama. Dalam pelaksanaan uji cob aini peneliti tidak melakukan uji kesamaan rata-rata, hal ini dikarenakan uji coba dilakukan hanya pada satu kelompok siswa, sehingga tidak ada dua kelompok berbeda yang dapat di bandingkan secara statistic. Selain itu sekolah tempat uji coba memiliki akreditasi yang sama dengan sekolah tempat pelaksanaan penelitian utama, serta berada dalam lingkungan geografis dan sosial yang serupa. Kedua sekolah juga menerapkan kurikulum yang sama (kurikulum Merdeka) dan memiliki karakteristik pembelajaran serta fasilitas Pendidikan yang sebanding. Oleh karena itu dapat dianggap bahwa kondisi akademik dan kemampuan awal relatif setara, dengan dasar tersebut tidak perlu dilakukan uji kesamaan rata-rata karena kesetaraan antar populasi sudah dapat dijamin secara administrative dan kontekstual.

Proses validasi item ini bertujuan untuk menghasilkan skor yang dapat dipercaya, sehingga dalam penelitian ini diterapkan

rumus koefisien korelasi linear *product moment pearson*. Untuk melakukan pengujian validitas item, dapat digunakan perangkat lunak SPSS versi 21.

Rumus *Product Moment pearson:*

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Besarnya validitas soal

n : Jumlah peserta tes

X : Jumlah skor butir

Y : Jumlah skor total

Berdasarkan rumus diatas kriteria yang digunakan adalah kriteria valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan jika kriteria $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid, untuk menentukan validitas item soal, peneliti menggunakan program SPSS versi 21. Berikut Langkah-langkah uji validitas pada program SPSS:

1) Buka program SPSS dengan klik *start >> all programs >> IBM statistics >> IBM statistics 21.*
2) Selanjutnya klik variabel view
3) Pada kolom *name* baris pertama sampai ke baris 21, ketik item 1 sampai item 20, kemudian di baris ke 21 ketik total skor (total dari semua item), pada *decimals* ganti semuanya menjadi angka 0 (nol). Kemudian dibagian kolom *Measure (Unknown)* ganti menjadi (*Scale).*
4) Selanjutnya klik *Data View,* kemudian isikan data yang sudah ada yaitu data hasil dari uji coba.
5) Selanjutnya Klik *analyze >> corellate >> bivariate*
6) Kemudian kotak dialog akan terbuka, pada kotak dialog *bivariate corellations* pindah kan semua item ke kotak *items.* Selanjutnya klik Ok. Berikut hasil validitas item di bawah ini:

Tabel 3.9
Hasil Validitas Item Kuesioner Minat Belajar

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1.	0,4438	0,749	Valid
2.	0,4438	0,806	Valid
3.	0,4438	0,393	Tidak Valid
4.	0,4438	0,774	Valid
5.	0,4438	0,883	Valid
6.	0,4438	0.849	Valid
7.	0,4438	0,643	Valid
8.	0,4438	0,616	Valid
9.	0,4438	0,650	Valid
10.	0,4438	0,730	Valid
11.	0,4438	0,847	Valid
12.	0,4438	0,739	Valid
13.	0,4438	0,734	Valid
14.	0,4438	0,773	Valid
15.	0,4438	0,907	Valid
16.	0,4438	0,831	Valid
17.	0,4438	0,679	Valid
18.	0,4438	0,842	Valid
19.	0,4438	0,896	Valid
20.	0,4438	0,748	Valid

(Sumber: SPSS versi 21)

Berdasarkan hasil dari Tabel 3.9 di atas diketahui bahwa dari 20 pernyataan terdapat 19 item dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel}. Sementara itu, hanya terdapat 1 item, yaitu item nomor 3 yang memiliki nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} sehingga dinyatakan tidak valid.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 19 item pernyataan pada angket layak digunakan dalam penelitian ini sebagai alat pengumpulan data yang terpercaya karena telah memenuhi kriteria validitas.

6. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai seberapa stabil dan konsisten responden dalam memberikan jawaban terhadap pernyataan.

Penelitian ini menggunakan *cronbach's alpha* untuk menguji keandalan, dengan nilai alpha yang ditetapkan sebesar 0.60. Apabila nilai alpha yang diperoleh lebih tinggi dari hasil *output*, maka bisa dikategorikan sebagai reliabel. Sebaliknya, jika nilai alpha yang didapatkan lebih kecil dari hasil *output,* maka dianggap tidak reliabel. Adapun langkah-langkah uji reliabilitas menggunakan SPSS 21 sebagai berikut:

a. Buka program SPSS dengan klik *start >> all programs >> IBM statistics >> IBM statistics 21.*
b. Selanjutnya klik variabel view
c. Pada kolom *name* baris pertama sampai ke baris 21, ketik item 1 sampai item 20, kemudian di baris ke 21 ketik total skor (total dari semua item), pada *decimals* ganti semuanya menjadi angka 0 (nol). Kemudian dibagian kolom *Measure (Unknown)* ganti menjadi (*Scale).*
d. Selanjutnya klik *Data View,* kemudian isikan data yang sudah ada yaitu data hasil dari uji coba.
e. Selanjutnya Klik *analyze >> scale >> reliability analysis*
f. Kemudian kotak dialog akan terbuka, pada kotak dialog pertama pindah kan semua item ke kotak *items* kecuali total.
g. Selanjutnya klik statistics, kemudian klik *scale if item deleted,* kemudian *continue.*
h. Selanjutnya klik Ok.

Berikut hasil uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan SPSS 21:

Tabel 3.10
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,956	20

(Sumber: SPSS versi 21)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 3.10 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,956 dengan jumlah item sebanyak 20 butir. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen angket yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam angket konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti, yaitu minat belajar siswa. Dengan demikian instrumen angket dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam studi ini yaitu dikumpulkan melalui angket. Angket merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab. Teknik ini sering digunakan dalam penelitian karena mampu menjangkau banyak responden dalam waktu yang cukup singkat. Metode pengisian angket juga dicatat secara tertulis, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2020). Peneliti menyusun angket secara mandiri, dengan struktur yang sesuai dengan indikator minat belajar. Angket ini mencakup pernyataan-pernyataan mengenai minat belajar siswa terhadap Pelajaran IPAS.

Dalam penelitian ini, pengukuran pengaruh penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* dilakukan setelah perlakuan selesai dengan menggunakan angket. Dengan demikian, dapat diketahui keuntungan, kemudahan, serta dampak yang ditimbulkan oleh *game* tersebut terhadap proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data ini ditujukan kepada siswa kelas V.a dan kelas V.b, tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh

penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS.

H. Teknik Analisis Data

Sebelum memulai analisis data hasil penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat untuk memastikan bahwa data tersebut normal dan terstruktur. Uji ini meliputi uji normalitas dan homogenitas. Setelah uji prasyarat selesai, peneliti kemudian melanjutkan dengan pengujian hipotesis, setelah tahap ini, peneliti akan melaksanakan uji-t (*independent sample t-test)* untuk mengukur pengaruh *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah suatu metode yang digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari populasi mengikuti distribusi normal atau tidak (Nurhasanah dkk., 2020). Pentingnya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang terkumpul terdistribusi secara normal. Jika data memiliki distribusi normal, maka hasil perhitungan statistik dapat digeneralisasikan untuk populasi yang diteliti. Dalam analisis normalitas data menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dan biasanya dilakukan dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 21. Untuk menganalisis data observasi, nilai harapan atau nilai ideal dijadikan acuan dalam menentukan apakah data tersebut normal. Sebuah nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, sementara nilai yang lebih rendah dari 0,05 menunjukkan adanya distribusi yang tidak normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang serupa. Pada penelitian ini, uji homogenitas diterapkan pada data hasil post-test yang diperoleh dari kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Untuk menilai homogenitas varians di antara kedua kelompok data tersebut, menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{varian\ terbesar}{varian\ terkecil}$$

Rumus untuk Uji Levene Test menjelaskan tentang homogenitas data. Menurut Sugiyono (2005: 137), data dianggap homogen jika nilai sig > 0,05, sebaliknya data dikatakan tidak homogen jika nilai sig < 0,05.

2. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan untuk menilai apakah ada pengaruh *Baamboozle* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Setelah memastikan bahwa syarat-syarat pengujian hipotesis terpenuhi, yaitu data yang diperoleh berdistribusi normal dan variansi yang homogen, kita dapat melanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t (*independent sample T-Test)*. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok yang bersifat independen, diukur dengan skala interval atau rasio. Dua kelompok independen ini berasal dari sumber data yang berbeda dan tidak saling berpasangan. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan aplikasi perangkat lunak SPSS versi 21 *for Windows.*

Rumus uji-t *independent sample T-Test*:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\overline{X}_1$: rata-rata kelompok 1

$\overline{X}_2$: rata-rata kelompok 2

n_1 : jumlah kelompok 1

n_2 : jumlah kelompok 2

S^2_1 : standar deviasi 1

S^2_2 : standar deviasi 2

Kriteria Pengujian:

a. Jika nilai signifikan > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh.
b. Jika nilai signifikan < 0,05 maka terdapat pengaruh.

Uji-t dilakukan secara manual menggunakan excel dan dilakukan juga dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 21 dengan metode *independent sample test*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk membandingkan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, terdapat dua hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 limo kaum.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN 01 limo kaum.

Dengan demikian, hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata minat belajar IPAS siswa yang menggunakan *game* edukasi *Baamboozle.*

μ_2 = Rata-rata minat belajar IPAS siswa yang menggunakan gambar dua dimensi.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 01 Limo Kaum, yang berlokasi di Kecamatan Limo Kaum, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. Sampel pada penelitian ini meliputi semua siswa kelas V.a dan V.b pada tahun akademik 2024/2025, yang terdiri dari dua kelas dengan keseluruhan 45 siswa, di mana kelas V.a memiliki 23 siswa dan kelas V.b memiliki 22 siswa. Berdasarkan analisis mengenai masalah dan tujuan penelitian, dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *Quasi Eksperimental Design,* dimana terdapat dua kelas dalam penelitian ini yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui posttest saja, yang mana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan *Baambozle* sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan media konvensional yang diberikan oleh guru kelas.

Peneliti telah melaksanakan penelitian di UPT SDN 01 Limo Kaum dari 19 Mei 2025 hingga 28 Mei 2025. Berikut adalah penjelasan mengenai jadwal penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.1
Jadwal Penelitian

No	Perlakuan	Hari/ Tanggal
1.	Pertemuan ke 1 (mengajar dengan menggunakan *game* edukasi *baamboozle*) Topik A: Seperti apa daerahku.	Senin/ 19 Mei 2025
2.	Pertemuan ke 2 (mengajar dengan menggunakan *game* edukasi *baamboozle*) Topik B: Kondisi perekonomian	Rabu/ 21 Mei 2025

	didaerahku.	
3.	Pertemuan ke 3 (mengajar dengan menggunakan *game* edukasi *baambozle*) Topik C: Wah ternyata daerahku luarbiasa.	Senin/ 26 Mei 2025
4.	Pertemuan ke 4 memberikan angket minat belajar kepada kelas V.a dan V.b (Posttest)	Rabu/ 28 Mei 2025

1. Deskripsi Data

a. Deskripsi Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan *game* edukasi *baamboozle* dalam pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa *game* edukasi *baamboozle.*

Hasil posttest siswa di analisis untuk melihat perbedaan minat belajar antara kedua kelompok. Berikut adalah distribusi data hasil posttest:

Tabel 4.2
Distribusi Statistik Posttest

Kelompok	N	Rentang	Minimum	Maximum	Rata-rata	Simpangan baku
Posttest Eksperimen	23	12	70	82	75,83	3,499
Posttest Kontrol	22	13	52	65	57,27	3,718

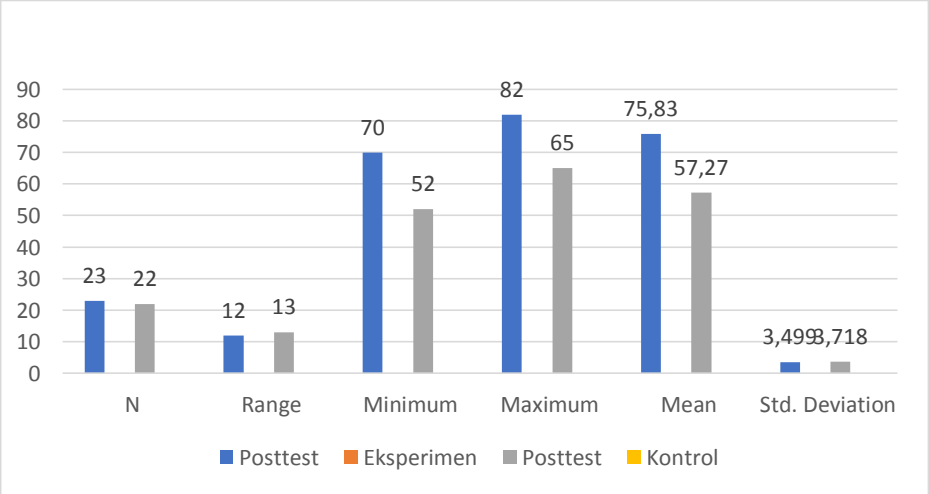
(Sumber: SPSS versi 21)

Berdasarkan Tabel 4.2, rata-rata skor posttest minat belajar pada kelompok eksperimen adalah 75,83 dengan simpangan baku sebesar 3,499, sedangkan pada kelompok kontrol, rata-rata skor adalah 57,27 dengan simpangan baku sebesar 3,178. Selisih rata-rata antara kedua kelompok mencapai 18,56 poin yang secara deskriptif menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan. Rentang skor kelompok eksperimen adalah 12 (nilai minimum 70 dan maksimum

82), sedangkan kelompok kontrol memiliki rentang 13 (nilai minimum 52 dan maksimum 65). Hali ini menunjukkan bahwa sebaran nilai dalam kedua relatif homogen. Selain itu skor minimum dan maksimum yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa dalam kelompok tersebut memperoleh nilai minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Simpangan baku yang relatif rendah di kedua kelompok menunjukkan bahwa data tersebar secara konsisten di sekitar nilai rata-rata.

Secara umum, temuan deskriptif ini menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan ini tercermin pada skor rata-rata yang lebih tinggi dan distribusi skor yang merata. Berikut adalah hasil perbandingan posttest minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk diagram batang dibawah ini:

Gambar 4.1
Diagram Hasil Perbandingan Posttest Minat Belajar



Berdasarkan Gambar 4.1 di atas, diketahui bahwa jumlah siswa dalam kelompok eksperimen sebanyak 23 siswa, sedangkan kelompok

kontrol terdiri dari 22 siswa. Rentang nilai pada kelompok eksperimen adalah 12, sementara pada kelompok kontrol sebesar 13. Nilai terendah pada kelompok eksperimen adalah 70, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai sebesar 52. Nilai tertinggi pada kelompok eksperimen adalah 82, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 65.

Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen adalah 75,83 sedangkan kelompok kontrol hanya 57,27. Ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media *Baamboozle* memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakannya. Selain itu standar deviasi pada kelompok eksperimen sebesar 3,449 menunjukkan bahwa nilai siswa dalam kelompok ini cenderung merata. Sementara itu standar deviasi kelompok kontrol sebesar 8,718 yang menunjukkan bahwa nilai siswa di kelompok ini lebih bervariasi.

B. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data skor posttest minat belajar siswa pada masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol mengikuti distribusi normal. Pengujian ini merupakan syarat awal sebelum dilakukan analisis statistik parametrik seperti uji-t.

Dalam penelitian ini, normalitas data diuji menggunakan metode *Shapiro-Wilk.* Untuk mengecek apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak peneliti menerapkan pengambilan Keputusan sebagai berikut:

a) Jika nilai sig > 0,05, maka data memiliki distribusi normal.
b) Jika nilai sig < 0,05, maka data memiliki distribusi tidak normal.

Berikut hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan SPSS 21:

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
Kelompok	**Statistik**	**df**	**Sig.**
Posttest Eksperimen	0,949	23	0,280
Posttest Kontrol	0,918	22	0,070

(Sumber: SPSS versi 21)

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varian dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Jika varian data tersebut homogen maka analisis varian bisa digunakan. Adapun ketetapan pengambilan Keputusan untuk uji homogenitas sebagai berikut:

a) Jika nilai sig > 0,05 maka data dianggap homogen
b) Jika nilai sig < 0,05 maka data dianggap tidak homogen

Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan SPSS Versi 21 dalam pengolahan data. Berikut hasil dari pengujian homogenitas tersebut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Homogenitas

Metode pengujian	**Statistik Levene**	**df 1**	**df 2**	**Sig.**
Berdasarkan rata-rata	0,000	1	43	0,993
Berdasarkan median	0,042	1	43	0,839
Berdasarkan median (dengan penyesuaian derajat bebas)	0,042	1	37,142	0,839
Berdasarkan rata-rata yang dipotong (trimmed mean)	0,003	1	43	0,959

(Sumber: SPSS versi 21)

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada Tabel 4.4 di atas, diketahui bahwa seluruh pendekatan menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak terdapat perbedaan varians secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai signifikansi tertinggi tercatat sebesar 0,993, sedangkan yang terendah sebesar 0,839. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelompok adalah homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t (*independent sample t-test)* terhadap nilai posttest minat belajar dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi *Baamboozle* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya. Uji hipotesis ini bertujuan untuk memastikan apakah terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga dapat diketahui apakah penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* efektif. Berikut hasil dari uji hipotesis:

Tabel 4.5
Hasil Uji Hipotesis

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Kelompok Kontrol	**Kelompok Eksperimren**
Mean (rata-rata)	57,273	75,826
Variance (varians)	13,827	12,241
Observations (jumlah sampel)	22	23
Pooled Variance (varians gabungan)	13,01553452	
Hypothesized Mean Difference (perbedaan rata-rata yang dihipotesiskan)	0	

df (derajat kebebasan)	43
t Stat (nilai t-hitung)	17,245
P(T<=t) one-tail (nilai signifikansi satu arah)	0,000
t Critical one-tail (t-tabel satu arah)	1,681
P(T<=t) two-tail (nlai signifikansi dua arah)	0,000
t Critical two-tail (t-tabel dua arah)	2,017

(Sumber: Excel)

Berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelompok kontrol adalah 57,27, sedangkan pada kelompok eksperimen adalah 75,83. Perbedaan rata-rata ini mengindikasikan bahwa secara deskriptif, minat belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media *Baamboozle* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Nilai varians pada kelompok kontrol sebesar 13,83, sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 12,24. Kedua varians tersebut relatif tidak jauh berbeda, sehingga dapat diasumsikan bahwa data memenuhi syarat homogenitas varians. Jumlah sampel yang terlibat pada kelompok kontrol adalah 22 siswa, sementara pada kelompok eksperimen sebanyak 23 siswa, dengan varians gabungan sebesar 13,02 dan derajat kebebasan (df) sebesar 43. Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 17,245, sedangkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05) dengan df = 43 adalah 2,017. Dengan demikian, diperoleh hasil bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel (17,245 > 2,017). Selain itu, nilai signifikansi (p-value) dua arah sebesar 0,000, lebih kecil daripada 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, maka keputusan yang diambil adalah menolak H□ dan menerima H_a.

Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

D. Pembahasan

Pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar sering kali menimbulkan tantangan karena materi yang bersifat abstrak dan memerlukan keterlibatan siswa agar tercipta pemahaman yang mendalam. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum, dengan menggunakan desain eksperimental kuantitatif *post-test only control group design.* Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai posttest rata-rata 75,83, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 57,27, uji-t menghasilkan nilai signifikan dua sisi (2-tailed) sebesar 0,000, menegaskan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* secara bermakna meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Game edukatif seperti *Baamboozle* menawarkan lingkungan interaktif yang bersifat kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky (1978) menjadi relevan. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi sosial, dan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan siswa akan memperkuat proses internalisasi pengetahuan. Melalui permainan berbasis *Baamboozle,* siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga saling berdiskusi, menanggapi pertanyaan, dan membentuk pemahaman secara sosial melalui dinamika kelompok.

Selain konstruktivisme, hasil penelitian ini juga sejalan dengan model (ARCS) *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction* yang

dikembangkan oleh Keller (1987) dalam teori motivasi belajar. Dalam model ini minat belajar dapat ditingkatkan jika strategi pembelajaran mampu menarik perhatian *(attention),* relevan dengan pengalaman siswa *(relevance),* membangun rasa percaya diri *(confidence),* dan memberikan kepuasan dalam proses belajar *(satisfaction)*. *Baamboozle* sebagai media permainan edukatif memenuhi keempat elemen ini, format soal yang variasi, tampil antarmuka yang menarik, serta unsur tantangan dan hadiah dalam permainan menjadi siswa lebih tertarik dan terlibat secara emosional dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka akan lebih termotivasi untuk memperhatikan materi, mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh dan menikmati proses pembelajaran (Kamila dkk., 2025).

Penelitian ini memperkuat bukti empiris dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan manfaat *game-based learning* (GBL) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik. Rahayu & Rukmana (2022) menemukan bahwa model GBL berbasis *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan keterampilan operasional matematika siswa SD ($p = 0{,}000$). Temuan ini juga relevan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21, yaitu 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration,* dan *Communication)*. *Baamboozle* memfasilitasi berpikir kritis (menjawab soal tepat waktu), kreativitas (menyusun strategi), kolaborasi (kerja tim dalam menjawab pertanyaan), dan komunikasi (tukar ide antar anggota tim). *Baamboozle* juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Indonesia yang menekankan pembelajaran menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual. Dengan menggabungkan unsur permainan dan interaktivitas, media ini memudahkan siswa memahami Pelajaran IPAS yang kompleks melalui visualisasi langsung dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kontribusi teoritis dari penelitian ini adalah penguatan literatur mengenai efektivitas GBL dalam meningkatkan minat belajar siswa SD khususnya pada mata Pelajaran IPAS. Dengan validitas statistik yang kuat

(uji-t p = 0,000), penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran yang mengintegrasikan teori motivasi dan konstruktivisme sosial dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan dasar, selain itu temuan ini memperkaya pemahaman tentang peran media digital ringan dan mudah diakses dalam pembelajaran, membuka peluang untuk penelitian selanjutnya di mata Pelajaran lain. Secara praktis, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa guru dapat mengoptimalkan penggunaan *Baamboozle* sebagai media interaktif dalam pembelajaran IPAS. Kelebihan utama dari *platform* ini adalah kemudahan akses melalui browser, tanpa memerlukan instalasi khusus, serta sifatnya yang gratis.

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *game* edukasi seperti *Baamboozle* memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa SD. Nilai uji-t dengan p = 0,000 memberikan legitimasi kuat terhadap efektivitasnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar model pembelajaran berbasis teknologi ringan yang adaptif dan relevan untuk pendidikan dasar, mendorong inovasi di sekolah, serta membentuk paradigma baru dalam pengajaran IPAS yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung hipotesis awal bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum dalam pelajaran IPAS.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok siswa yang belajar menggunakan *Baamboozle* dan kelompok siswa yang belajar secara konvensional. Rata-rata skor posttest minat belajar kelompok eksperimen (75,83) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (57,27), yang membandingkan efektivitas media pembelajaran berbasis *game* ini dalam membangkitkan keterlibatan dan motivasi siswa terhadap Pelajaran IPAS.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Temuan ini jelas menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *baamboozle* ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V UPT SDN 01 Limo Kaum.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum, terdapat beberapa implikasi yang dapat dijadikan pertimbangan bagi berbagai pihak antara lain:

1. Implikasi bagi Guru

   Penggunaan alat belajar yang interaktif seperti *Baamboozle* terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Dengan demikian, disarankan bagi para guru untuk memanfaatkan alat pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik

siswa. Ini akan menghasilkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

2. Implikasi bagi Siswa

   Siswa menjadi lebih bersemangat dan berenergi saat mengikuti pelajaran IPAS apabila proses belajar disajikan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan meningkatnya ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa juga memiliki kemungkinan untuk meraih hasil belajar yang lebih memuaskan. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat lebih menerima metode pembelajaran yang baru dan kreatif.

3. Implikasi bagi Sekolah

   Sekolah sebagai institusi Pendidikan harus mendorong para pengajar untuk terus meningkatkan cara belajar yang inovatif, termasuk menyediakan sarana teknologi yang diperlukan. Bantuan ini sangat penting agar proses belajar yang bersifat digital seperti pemanfaatan *Baamboozle* bisa diterapkan secara maksimal di setiap kelas.

4. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif sebagai media pembelajaran dapat berpengaruh baik terhadap ketertarikan siswa dalam belajar. Peneliti di masa mendatang dapat memperluas studi ini dengan mengarah pada subjek yang berbeda jenjang kelas yang lain, atau mengintegrasikan berbagai media interaktif untuk mengevaluasi pengaruh yang lebih luas terhadap prestasi belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *game* edukasi *baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V di UPT SDN 01 Limo Kaum, disarankan agar media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* terus digunakan dan ditingkatkan dalam kegiatan belajar. *Baamboozle* ini telah terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam Pelajaran IPAS. Penggunaan *game* edukatif tidak hanya menciptakan pengalaman yang mengasikkan saja, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami materi Pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abadiyah, R. (2016). Pengaruh Budaya Organisasi, Kompensasi terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Pegawai Bank di Surabaya. *JBMP (Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Perbankan)*, *2*(1), 49–66.

Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).

Anwar, N., Sidoarjo, M., Info, A., & History, A. (2025). *Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat*. *8*, 169–176.

Aryani, S. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, *Vol. 3*, 266–270.

Fadhilah Hilmy Nasution, Pramudia Ananda, Siti Fadilla, & Juni Sahla Nasution. (2024). Hakikat Media Pembelajaran Menulis di Kelas Tinggi. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *2*(4), 130–138.

Fighto Almagofi, Halimatusy Sya'diah, Rum Gultom, D. M. S. (2023). *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD*. Cahya Ghani Recovery.

Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Pt Mafy Media Literasi Indonesia.

Hendracipta, N. (2016). Menumbuhkan Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa Berbasis Inkuiri. *Jpsd*, *2*(1), 109–116.

Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Aksara Timur.

Irsan. (2020). Implementasi Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532.

Jamaluddin, J. (2020). Minat Belajar. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, *8*(2), 27–39.

Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, *18210047*, 1–12.

Kamila, A. D., Yudha, C. B., Suntari, Y., & Jakarta, U. N. (2025). *The Use of Baamboozle Learning Media on the Learning Motivation of Elementary School Students*. *5*(2), 136–146.

Karawang, U. S., Hermawan, I., Karawang, U. S., Farida, N. A., & Karawang, U. S. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang*. *9*(2), 115–132.

Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, *10*(3), 2–10.

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.

Muhammad Lutfi, P. L. (2021). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP N 30 Semarang. *Sosiolium*, *3*(7).

Mustari S. Lamada, Shabrina Syntha Dewi, & Wahdania. (2024). Analisis Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Inovasi Teknologi. *Jurnal MediaTIK*, *8*, 163–166.

Nasruddin, N., & Muhammad Wahyu Setiyadi. (2023). Development of Assessment Media Using Wondershare Quiz Creator for Evaluation Effectiveness for Teachers in Dompu Regency. *Jurnal Pendidikan Ips*, *13*(2), 334–340.

Nizwardi, A. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*.

Nugraha, S. E., 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 Tenggarong Sebrang. *Bioed: Jurnal Biologi*, *12*(2), 144–153.

Nurhasanah, N., Muis, A., & Ali, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik di Kelas X SMA. *Universitas Negeri Makassar*, 1–7.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *1*(1), 128.

Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, T. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.

Nursita, L., Bimasari, A., Sulistyo, B., Baharuddin, & Tapparan, S. R. (2023). Upaya Peningkatan Produktivitas Guru melalui Pemanfaatan IT dalam Evaluasi Pembelajaran. *Nazzama: Journal of Management Education*, *2*(2), 235–241.

Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, *5*(1), 55–61.

Ovan, A. saputra. (2020). *Aplikasi Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*.

Panaragan, S. D. N., Nopianti, G., & Sukmanasa, E. (2024). *3 1,2,3*. *09*(September), 234–244.

Paryati, P., & 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*, *5*(2), 1773–1780.

Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *8*(2), 304.

Putranto, muhammad noval. (2020). Tinjauan Operasional Bagian General Affair Pada Pt . Kamadjaja Logistics. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta*, 5.

Rahayu, I. R., & Rukmana, D. (2022). the Effect of Game-Based Learning Model Assisted By Bamboozle on the Multiplication Skills of Elementary School Students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(3), 806.

Rizky, Aura, Indah, M.rifqi, Raihan, Wibisono, W. (2025). Hakikat Pendidikan IPA. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, *Volume3*, *N*.

Rustam, R., Makkatenni, & Amirullah. (2022). Identifikasi Jenis Media Pembelajaran IPA dan Efektifitas Penggunaanya di SDN 228 Lagaroang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *5*(1), 48–56.

Sayekti, I. C. (2019). Analisis Hakikat Ipa Pada Buku Siswa Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, *1*(2), 129–144.

Septi Triwulandari, L. R. (2025). Pengaruh Game Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Ki Hajar Dewantara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*, *No. 1*,.

Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). Jurnal Pgmi Uniga (Jpu) Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 69–75.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Sugiyono, prof. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D*. CV.Alfabeta.

Suharni. (2018). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *3*(1), 131–145.

Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan game edukasi untuk media pembelajaranp pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, *2*(2), 37–42.

Yulianti, T., Herkulana, & Achmadi. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *7*(1), 2.