NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan
Volume 7, Issue 4, November 2026
DOI: https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6747
Homepage: ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra

p-ISSN: 2715-114X
e-ISSN: 2723-4649
pp. 2742-2753

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Winda Dwi Royani*, Kasriman
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia
**Corresponding author email: windadr243@gmail.com*

Article History

Received: 19 Juni 2026
Revised: 24 Juni 2026
Published: 31 October 2026

ABSTRACT

Pancasila Education plays an important role in shaping students' character and instilling national values. However, learning activities that are still dominated by conventional teaching methods often reduce students' engagement and learning outcomes. This study aimed to examine the effect of using the Baamboozle educational game media on the learning outcomes of fifth-grade elementary school students in Pancasila Education. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 56 fifth-grade students from SDN Kalibaru 03 North Jakarta, divided into an experimental class and a control class. Data were collected through tests, observations, and documentation and analyzed using descriptive statistics, Wilcoxon Signed Rank Test, and Mann–Whitney U Test. The findings revealed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups, indicating that the use of Baamboozle had a positive effect on students' learning outcomes in Pancasila Education. This study contributes empirical evidence that Baamboozle is an effective game-based digital learning medium specifically for Pancasila Education in elementary schools, an area that has received limited attention in previous research. Therefore, Baamboozle can be considered an innovative learning medium to promote active participation, meaningful learning, and improved learning outcomes among elementary school students.

Keywords: *Baamboozle, Educational Game, Learning Outcomes, Pancasila Education, Elementary School Students.*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Royani, W. D., & Kasriman, K. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *7*(4), 2742–2753. https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6747

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga penguatan karakter, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik sebagai bagian dari implementasi Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, aktif, dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Lubis & Najicha, 2022).

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Kalibaru 03 Jakarta Utara, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket, papan tulis, dan lembar kerja siswa sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas belajar cenderung berlangsung satu arah sehingga partisipasi siswa selama pembelajaran masih rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi, sedangkan hasil *pretest* memperlihatkan bahwa kemampuan awal siswa masih relatif rendah dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 65,36 dan kelas kontrol sebesar 63,93, yang menunjukkan bahwa penguasaan materi Pendidikan Pancasila sebelum perlakuan belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar peserta didik. Faizah dan Kamal (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna dapat tercipta apabila guru mampu menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*). Perkembangan teknologi pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media digital yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *Baamboozle*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif secara individu maupun kelompok. Menurut Iskandar et al. (2022), penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar karena menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan itu, Andriyani, Safitri, dan Yuniar (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar serta konsentrasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting karena pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pembentukan karakter melalui keterlibatan aktif peserta didik. Salsanila dan El Faisal (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui

aktivitas belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Chamelia, Murjainah, dan Oktavia (2025) membuktikan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian Andriani, Faisal, dan Faliyandra (2025) juga menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika melalui pendekatan gamifikasi. Selain itu, Wardani dan Kiptiyah (2024) menemukan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan *Baamboozle* mampu meningkatkan *student engagement* serta hasil belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penerapan *Baamboozle* pada mata pelajaran IPAS, Matematika, maupun pengukuran motivasi belajar. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menguji efektivitas *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesenjangan penelitian inilah yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan kondisi empiris di SDN Kalibaru 03 Jakarta Utara serta adanya kesenjangan pada penelitian sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media game edukatif *Baamboozle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi juga menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran digital yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media game edukatif *Baamboozle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukatif *Baamboozle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Kalibaru 03 Jakarta Utara.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis sebagai pengembangan kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukatif *Baamboozle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pengukuran hasil belajar siswa dalam bentuk data numerik yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Menurut

Sugiyono (2021), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design,* yaitu desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest* tanpa pengacakan subjek secara penuh. Desain ini dipilih karena kelas penelitian telah terbentuk sebelumnya oleh pihak sekolah sehingga tidak memungkinkan dilakukan randomisasi. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media game edukatif *Baamboozle,* sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kalibaru 03 Jakarta Utara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 selama satu minggu pada bulan Mei 2026 dengan empat kali pertemuan. Materi yang diajarkan pada kedua kelompok adalah Bab IV "Aku dan Lingkungan Sekitarku", yang meliputi karakteristik wilayah, hubungan kondisi wilayah dengan aktivitas masyarakat, pentingnya menjaga lingkungan, pengertian gotong royong, manfaat gotong royong, serta penerapan nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA dan kelas VB. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling.* Menurut Sugiyono (2021), *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian berjumlah 56 siswa, yang terdiri atas 28 siswa kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan 28 siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel didasarkan pada kesamaan karakteristik kelas, kemampuan akademik yang relatif seimbang, serta belum pernah menggunakan media game edukatif *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media game edukatif *Baamboozle* selama empat kali pertemuan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, dan menjelaskan materi secara singkat, kemudian siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan kuis interaktif melalui platform *Baamboozle.* Setiap kelompok menjawab soal secara bergantian, mendiskusikan jawaban, memperoleh umpan balik secara langsung, serta penguatan materi dari guru. Di akhir pembelajaran siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi sederhana, dan latihan soal dengan memanfaatkan buku paket, papan tulis, serta lembar kerja peserta didik tanpa menggunakan media *Baamboozle.* Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok memperoleh *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang diberikan sebelum perlakuan

(*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Menurut Ardiansyah, Risnita, dan Jailani **(**2023), penggunaan tes, observasi, dan dokumentasi dalam penelitian pendidikan dapat menghasilkan data yang komprehensif karena mampu mengukur hasil belajar sekaligus menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran, aktivitas guru, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil observasi tidak dianalisis secara statistik, tetapi dimanfaatkan sebagai data pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian pada bagian pembahasan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, daftar hadir siswa, daftar nilai, serta dokumentasi kegiatan selama penelitian berlangsung.

Instrumen tes disusun berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab IV "Aku dan Lingkungan Sekitarku". Kisi-kisi soal dikembangkan berdasarkan indikator hasil belajar yang meliputi kemampuan mengidentifikasi karakteristik wilayah, menjelaskan hubungan kondisi wilayah dengan kegiatan masyarakat, menjelaskan pentingnya menjaga lingkungan, memahami konsep gotong royong, serta menerapkan nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Instrumen awal terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji cobakan kepada siswa yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil uji menunjukkan bahwa 10 butir soal dinyatakan valid, sedangkan 10 butir soal dinyatakan tidak valid, sehingga hanya 10 butir soal valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,824 menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel. Setiap jawaban benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah diberi skor 0, kemudian dikonversi ke dalam skala nilai 0–100.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene Test*. Berdasarkan hasil uji prasyarat, data penelitian tidak berdistribusi normal tetapi memiliki varians yang homogen, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok, sedangkan *Mann–Whitney U* Test digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukatif *Baamboozle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Kalibaru 03 Jakarta Utara. Penelitian menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan melibatkan 56 siswa yang terdiri atas 28 siswa pada kelas eksperimen dan 28 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media game edukatif *Baamboozle,* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Status	Jumlah Soal	Nomor Soal
Valid	10	3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 18
Tidak Valid	10	1, 2, 5, 8, 9, 10, 16, 17, 19, 20

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji validitas terhadap 20 butir soal menunjukkan bahwa 10 soal dinyatakan valid, yaitu nomor 3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, dan 18, sedangkan 10 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Oleh karena itu, instrumen penelitian menggunakan 10 butir soal yang memenuhi kriteria validitas. Validitas instrumen merupakan syarat penting untuk memastikan bahwa butir soal benar-benar mampu mengukur kompetensi yang hendak diteliti. Dari hasil pengujian diperoleh 10 butir soal yang memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai koefisien korelasi lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, butir soal yang digunakan dalam penelitian telah mampu merepresentasikan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan diukur.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
Cronbach's Alpha	0,824
Jumlah Butir Soal	10
Kategori	Reliabel

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS Statistics 29 Windows.

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,824. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,824 menunjukkan tingkat konsistensi internal yang tinggi. Artinya, setiap butir soal memiliki keterkaitan yang baik dalam mengukur kemampuan siswa pada materi Pendidikan Pancasila. Tingginya reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa hasil pengukuran yang diperoleh cenderung stabil dan dapat dipercaya apabila digunakan pada kelompok yang memiliki karakteristik serupa.

Hasil analisis deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Pretest Eksperimen	28	50	80	65,36	10,357
Posttest Eksperimen	28	70	100	88,57	8,483
Pretest Kontrol	28	50	80	63,93	10,306
Posttest Kontrol	28	60	100	81,43	10,440

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS Statistics 29 Windows.

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,36 dan meningkat menjadi 88,57 pada *posttest.* Sementara itu, rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 63,93 dan meningkat

menjadi 81,43 pada *posttest*. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 23,21 poin, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 17,50 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Jika ditinjau dari nilai rata-rata *pretest*, kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif tidak jauh berbeda, yaitu 65,36 dan 63,93. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang hampir setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah pembelajaran berlangsung, kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* memberikan kontribusi yang lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dibandingkan pembelajaran konvensional.

Meskipun kelas kontrol tidak memperoleh pembelajaran menggunakan media game edukatif *Baamboozle*, hasil belajar siswa tetap mengalami peningkatan dari rata-rata 63,93 menjadi 81,43. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang diterapkan guru tetap memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa. Selama proses pembelajaran, guru tetap menyampaikan materi secara sistematis, memberikan kesempatan tanya jawab, diskusi sederhana, serta latihan soal sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang membantu memahami materi Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tidak semata-mata disebabkan oleh perlakuan penelitian, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung, latihan soal yang diberikan, serta semakin meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran.

Namun demikian, besarnya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen (23,21 poin) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (17,50 poin). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* memberikan nilai tambah (*added value*) terhadap efektivitas pembelajaran. Unsur gamifikasi berupa tantangan, umpan balik langsung, kompetisi antarkelompok, serta keterlibatan aktif siswa mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,880	28	0,004	Tidak Normal
Posttest Eksperimen	0,860	28	0,002	Tidak Normal
Pretest Kontrol	0,876	28	0,003	Tidak Normal
Posttest Kontrol	0,915	28	0,026	Tidak Normal

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS Statistics 29 Windows.

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik.

Tabel. 5 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
0,927	1	54	0,340	Homogen

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,340 (>0,05), sehingga data dinyatakan homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa varians kedua kelompok penelitian relatif sama sehingga layak untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji statistik lanjutan.

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok.

Tabel 6. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Kelompok	Nilai Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan
Kelas Eksperimen	-4,685	<0,001	Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest
Kelas Kontrol	-4,520	<0,001	Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest

Sumber: *Hasil pengolahan data SPSS Statistics 29 Windows.*

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Namun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil peringkat juga menunjukkan bahwa seluruh siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan menggunakan media game edukatif *Baamboozle.*

Uji *Mann-Whitney U Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Tabel 7. Hasil Uji *Mann-Whitney U Test*

Statistik	Nilai
Mann–Whitney U	240,500
Wilcoxon W	646,500
Z	-2,589
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,010

Sumber: *Hasil pengolahan data SPSS Statistics 29 Windows.*

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji *Mann-Whitney U Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,010. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,010 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar.

Tabel 8. Interpretasi *Effect Size* Penggunaan Media Game Edukatif *Baamboozle*

Komponen	Nilai
Nilai Z	-2,581
Jumlah Sampel (N)	56
√N	7,48
Effect Size (r = Z/√N)	0,34
Kategori	Sedang (*Medium Effect*)

Sumber: *Hasil pengolahan data SPSS Statistics 29 Windows.*

Selain berdasarkan nilai signifikansi, kekuatan pengaruh penggunaan media *Baamboozle* juga perlu dilihat melalui

ukuran efek (*effect size*). Berdasarkan hasil uji *Mann–Whitney* diperoleh nilai Z = -2,581 dengan jumlah sampel sebanyak 56 siswa. Perhitungan *effect size* menggunakan rumus $r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$ menghasilkan nilai r = 0,34. Nilai tersebut termasuk kategori sedang (*medium effect*). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen dari 65,36 menjadi 88,57 atau meningkat sebesar 23,21 poin. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 17,50 poin. Selain itu, hasil uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010 (<0,05) yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media *Baamboozle* dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompok untuk memperoleh poin tertinggi. Menurut Dela, Prasetyo, dan Muhdiyati (2025), aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui *game-based learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Adanya unsur permainan, tantangan, penghargaan, dan kompetisi sehat dalam *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Andriyani, Safitri, dan Yuniar (2024), media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan media *Baamboozle* juga berkontribusi terhadap perkembangan sikap sosial siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa dilatih untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menunjukkan sikap sportif dalam mengikuti permainan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Aulia, Pratiwi, dan Desiningrum (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi dan interaksi sosial peserta didik melalui aktivitas belajar yang dilakukan secara berkelompok.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena media *Baamboozle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui kuis berbasis permainan, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga perhatian, motivasi, dan keterlibatan belajar meningkat. Kondisi ini sejalan dengan teori gamifikasi yang menyatakan bahwa penerapan unsur permainan dalam

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Fitur poin, tantangan, dan kompetisi kelompok dalam Baamboozle membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Keberhasilan penggunaan media *Baamboozle* juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan secara individu, tetapi juga berdiskusi dan bekerja sama dengan teman kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Pendidikan Pancasila melalui proses kolaboratif.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan media *Baamboozle* juga berpotensi mendukung penguatan karakter siswa. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok melatih siswa untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta menunjukkan sikap sportif selama proses pembelajaran. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wardani dan Kiptiyah (2024) yang menyimpulkan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* efektif meningkatkan *student engagement* dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media *Baamboozle*. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian ini juga didukung oleh Agustin, Iksam, Haerani, dan Mustamiroh (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media *Baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dari 66,80 menjadi 82,14. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif diterapkan pada berbagai materi Pendidikan Pancasila karena mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Rahayu, Amin, Gunawan, dan Hawary (2024) yang menemukan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* berbantuan *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Peningkatan motivasi belajar tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam memahami materi yang diberikan guru.

Penelitian lain yang mendukung hasil penelitian ini adalah penelitian Maharani, Sudiana, dan Rahayu (2026) yang menemukan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa

karena proses belajar berlangsung lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media game edukatif *Baamboozle* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi sehingga menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukatif *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDN Kalibaru 03 Jakarta Utara. Penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa *Baamboozle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan bermakna di sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat memanfaatkan media *Baamboozle* sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Namun demikian, hasil penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif kecil sehingga temuan penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh konteks sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, lokasi penelitian yang lebih beragam, serta mengkaji penerapan *Baamboozle* pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, maupun keterampilan kolaborasi, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, W., Iksam, I., Haerani, R. P. R., & Mustamiroh, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media *Baamboozle* pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(3), 1329–1337. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1780

Andriani, S., Faisal, Y. F., & Faliyandra. (2025). Implementasi Aplikasi Bamboozle dalam Pembelajaran Matematika untuk Mengukur Pemahaman Konsep Dasar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(2), 780–788. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2556

Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 816–824. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339

Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan

instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game based learning Baamboozle pada mata pelajaran IPAS siswa sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *9*(1), 11–21. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683

Chamelia, N., Murjainah, & Oktavia, M. (2025). Pengaruh Media Edugame Baamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di SD Negeri 195 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 205–213. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27931

Dela, S. A., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *4*(3), 511–524. https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1668

Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 466–476. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Pengunaan aplikasi Baamboozle untuk meningkatkan antusias belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(6), 12500–12505. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10545

Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *2*(5), 171–175. https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614

Maharani, A., Sudiana, R., & Rahayu, I. (2026). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 445–457. https://doi.org/10.24127/emteka.v7i1.10459

Rahayu, E. T., Amin, L. H., Gunawan, H., & Al Hawary, A. R. R. N. (2024). Pengaruh penggunaan *game-based learning (Baamboozle)* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Payungan Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Semarang. *At-Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(2), 519–528. https://doi.org/10.51468/jpi.v6i2.724

Salsanila, & El Faisal, E. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *8*(5), 5046–5052. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). *Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *8*(2), 293–303. https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141