

Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media Interaktif Baamboozle pada Peserta Didik Kelas VIC SDN Sarirejo Tahun Ajaran 2025

Puji Lestari¹, Ervina Eka Subekti², Qoriati Mushafanah³, Suwarni⁴

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PPG Calon Guru, Universitas PGRI Semarang, 50232

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PPG Calon Guru, Universitas PGRI Semarang, 50232

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PPG Calon Guru, Universitas PGRI Semarang, 50232

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN Sarirejo Semarang, 50124

Email: ¹pujilestarioo24@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik kelas VI SDN Sarirejo melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (mixed methods), yang menggabungkan data kuantitatif berupa asesmen serta data kualitatif berupa observasi dan dokumentasi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik, dari 29% pada pra-siklus menjadi 64% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 93% pada siklus II. Penerapan media Baamboozle turut mendorong peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas VI SDN Sarirejo.

Kata kunci: hasil belajar, IPAS, Baamboozle

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) among sixth-grade students at SDN Sarirejo through the use of the interactive learning media Baamboozle. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) using a mixed-methods approach, combining quantitative data from assessments with qualitative data from observations and learning documentation. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results indicate an increase in student learning mastery, from 29% in the pre-cycle to 64% in the first cycle, and further to 93% in the second cycle. The use of Baamboozle also contributed to increased student motivation and engagement during the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the use of interactive learning media such as Baamboozle positively contributes to improving learning outcomes in IPAS among sixth-grade students at SDN Sarirejo.

Keywords: Learning outcomes, Natural and Social Sciences, Baamboozle

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang sangat penting di jenjang Sekolah Dasar karena berperan dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar mengenai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar (Wati, 2023). Namun, di SDN Sarirejo, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah dan minim interaksi. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik yang berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar. Berdasarkan data awal, hanya 29% peserta didik kelas VI yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu alternatif inovasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Salah satu media yang relevan dalam konteks digital saat ini adalah Baamboozle, sebuah platform kuis digital yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran. Penggunaan Baamboozle diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mereka memahami materi IPAS secara lebih baik dan bermakna.

Peningkatan hasil belajar menjadi fokus utama dalam upaya perbaikan proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar merupakan indikator perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Mulia, 2021). Perubahan ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga sikap, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis dan bertindak. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik telah memahami dan mampu mengaplikasikan materi yang diajarkan. Proses pencapaian hasil belajar ini tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran dan media yang digunakan (Rahman, 2021).

Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle memiliki potensi besar untuk mendukung proses belajar yang lebih bermakna. Baamboozle menghadirkan kuis dalam format permainan yang mudah diakses, menarik, dan kompetitif (Ngasmarani, dkk., 2024). Suasana belajar yang menyenangkan ini berkontribusi pada peningkatan konsentrasi, semangat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Melalui interaksi langsung dengan konten kuis, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menjawab soal, tetapi juga diajak berpikir cepat dan bekerja sama dalam kelompok, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 2014). Dalam konteks ini, Baamboozle dapat dijadikan sebagai media intervensi dalam proses tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung potensi penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Tyas (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran IPAS materi kebutuhan manusia di kelas IV SDN Slarang 04 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Kelas eksperimen yang menggunakan Baamboozle memperoleh rata-rata nilai post-test sebesar 78,75, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 63,52, dengan uji-t yang menunjukkan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Khoiro, Samsiah, dan Haryono (2023) di SMAN 1 Pamarayan, yang menyatakan bahwa Baamboozle dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

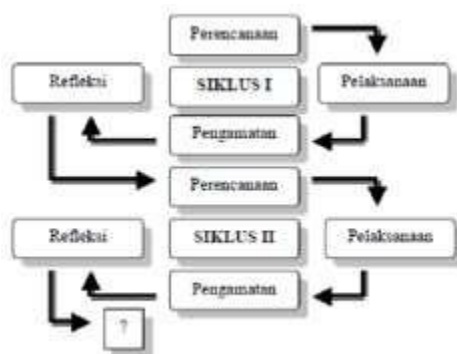
Berdasarkan latar belakang dan temuan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SDN Sarirejo perlu segera diatasi melalui strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI di SDN Sarirejo.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang digunakan adalah metode campuran (mixed methods), yaitu menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar melalui nilai asesmen, sedangkan pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik selama pelaksanaan tindakan (Kemmis & McTaggart, 2014).

Subjek penelitian ini adalah 28 peserta didik kelas VI C SDN Sarirejo, Kota Semarang, yang mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media Baamboozle. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi tes tertulis, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai hasil belajar, terdiri atas 10 soal (5 pilihan ganda dan 5 uraian singkat) yang diberikan pada saat pretest dan evaluasi tiap siklus. Soal-soal ini dirancang untuk mengukur penguasaan konsep IPAS secara menyeluruh, baik aspek pengetahuan dasar maupun pemahaman mendalam (Ardiansyah et al., 2023).

Sementara itu, observasi digunakan untuk mendapatkan data kualitatif mengenai keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru mitra dengan menggunakan lembar observasi terstruktur, yang mencakup indikator keterlibatan aktif, partisipasi, dan antusiasme terhadap pembelajaran berbasis kuis interaktif Baamboozle (Romdona et al., 2025). Untuk melengkapi data observasi dan tes, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas dan beberapa peserta didik terpilih, bertujuan menggali persepsi dan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan media ini (Ardiansyah et al., 2023). Dokumentasi berupa foto kegiatan, tangkapan layar media, serta catatan lapangan juga digunakan untuk memperkuat data observasi dan menggambarkan suasana pembelajaran secara visual (Prawiyogi et al., 2021).



Gambar 1. Model Siklus PTK Stephen Kemmis dan Mc.Taggart

Pelaksanaan PTK mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat komponen utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian diawali dengan tahap pra-siklus yang berisi observasi awal terhadap proses pembelajaran IPAS yang masih bersifat konvensional dan minim interaksi, serta pelaksanaan pretest untuk mengetahui pencapaian awal hasil belajar. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 25% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 (Depdiknas, 2008).

Pada Siklus I, media Baamboozle mulai diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS dengan tujuan meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan menyesuaikan karakteristik media serta kebutuhan peserta didik, mencakup langkah-langkah yang mendorong

kolaborasi, partisipasi, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran melibatkan peserta didik secara langsung dalam permainan kuis digital menggunakan Baamboozle, yang terbukti meningkatkan perhatian terhadap materi dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat antar kelompok. Observasi mencatat tingkat keterlibatan, partisipasi aktif, dan ekspresi emosional peserta didik (Putri et al., 2025). Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan pra-siklus, meskipun masih terdapat kelemahan dalam pengelolaan waktu dan pendalaman materi. Refleksi pada siklus ini menjadi dasar untuk perbaikan pada Siklus II (Tyas, 2025). Pada Siklus II, peneliti memperbaiki strategi pengelolaan waktu dan penyampaian materi, serta memaksimalkan fitur-fitur Baamboozle, seperti kategori soal dan elemen visual yang lebih menarik. Pembelajaran pada siklus ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan peserta didik dan hasil evaluasi. Interaksi yang terjadi semakin dinamis, memperkuat unsur kolaborasi dan antusiasme peserta didik (Amanda & Prihatini, 2024).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil pretest dan evaluasi pada tiap siklus, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata, peningkatan skor individu dan klasikal, serta persentase ketuntasan belajar. Ketuntasan dikatakan tercapai apabila peserta didik memperoleh nilai ≥ 70 . Persentase ketuntasan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media Baamboozle berdampak positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Adapun data kualitatif berasal dari observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator observasi meliputi konsentrasi saat pembelajaran, frekuensi bertanya atau menjawab, kerja sama kelompok, dan ekspresi emosi positif. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, yakni membandingkan data dari hasil tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil triangulasi menunjukkan konsistensi antara peningkatan hasil evaluasi dengan peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menggunakan Baamboozle. Temuan ini sejalan dengan studi terkini yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi awal (pra siklus)

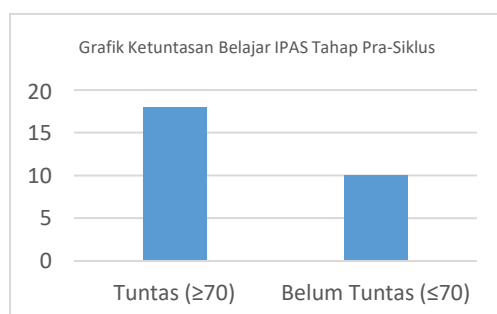
Pada tahap pra-siklus, pembelajaran IPAS di kelas VI masih dilaksanakan secara konvensional, dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Kegiatan belajar cenderung satu arah, di mana guru menyampaikan materi tanpa melibatkan peserta didik secara aktif dalam diskusi atau aktivitas interaktif. Akibatnya, peserta didik tampak pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan hasil evaluasi formatif setelah pembelajaran pra-siklus, dari 28 peserta didik hanya 8 peserta didik (29%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 20 peserta didik (71%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi IPAS tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif. Tabel berikut menunjukkan jumlah dan persentase peserta didik yang mencapai dan belum mencapai ketuntasan belajar pada tahap pra-siklus:

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Peserta didik pada Tahap Pra-Siklus Pembelajaran IPAS

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas (≥ 70)	8	29%
Belum Tuntas (≤ 70)	20	71%
Jumlah Total	28	100%

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa ketuntasan belajar peserta didik masih sangat rendah. Hal ini menjadi dasar pertimbangan perlunya tindakan perbaikan melalui implementasi media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Untuk memperkuat data kuantitatif, berikut ditampilkan grafik batang yang merepresentasikan perbandingan jumlah peserta didik tuntas dan belum tuntas:

**Gambar 2.** Grafik Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Tahap Pra-Siklus

Selain data ketuntasan, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik juga dianalisis. Dari total 28 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 61,7. Nilai ini masih jauh di bawah KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Berikut ini disajikan tabel rata-rata nilai pra-siklus peserta didik:

Tabel 2. Tabel Rata-rata Nilai Pra-Siklus

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah Peserta Didik	28
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	40
Nilai rata-rata	61,7
KKM	70
Jumlah Peserta didik tuntas	8

Data ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal metode dan media yang digunakan agar mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VI. Diharapkan pada siklus-siklus selanjutnya, penerapan media interaktif seperti Baamboozle dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Siklus I

Pada Siklus I, peneliti mulai mengimplementasikan media pembelajaran berbasis kuis interaktif Baamboozle dalam proses pembelajaran IPAS. Media ini dipilih karena bersifat menyenangkan dan mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik melalui pertanyaan bergambar, permainan tim, dan penguatan berupa skor poin. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, khususnya dalam hal konsentrasi, minat, dan motivasi belajar yang sebelumnya rendah pada tahap pra-siklus.

Sebelum pelaksanaan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan penggunaan media Baamboozle dalam kegiatan inti. Pembelajaran dilakukan dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kecil, dan sesi kuis dilakukan setelah

pemberian materi. Kegiatan ini disertai dengan observasi keterlibatan peserta didik, serta pemberian soal evaluasi individu pada akhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

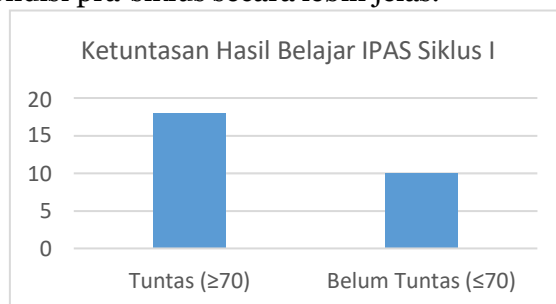
Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Sebanyak 18 peserta didik (64%) dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai ≥ 70 , sementara 10 peserta didik (36%) masih belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, meskipun masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai KKM.

Berikut ini disajikan tabel yang menunjukkan perbandingan jumlah dan persentase peserta didik yang tuntas dan belum tuntas pada tahap Siklus I:

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Tahap Siklus I Pembelajaran IPAS

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas (≥ 70)	18	64%
Belum Tuntas (≤ 70)	10	36%
Jumlah total	28	100%

Untuk memperkuat penyajian data hasil evaluasi pada Siklus I, ditampilkan visualisasi dalam bentuk grafik batang atau diagram lingkaran yang menggambarkan proporsi peserta didik yang tuntas dan belum tuntas. Grafik ini mempermudah pembaca dalam melihat perbandingan dengan kondisi pra-siklus secara lebih jelas.



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus I

Selain itu, analisis terhadap nilai rata-rata juga dilakukan. Berdasarkan perhitungan, nilai rata-rata hasil belajar pada Siklus I meningkat dibandingkan pra-siklus. Jika pada tahap awal rata-rata berada di angka 61,8, maka pada Siklus I meningkat menjadi 75,3, yang berarti sudah melewati ambang KKM. Hal ini mengindikasikan adanya kemajuan dalam pemahaman materi IPAS oleh peserta didik, sekaligus menunjukkan efektivitas penggunaan media interaktif.

Tabel 4. Tabel Rata-rata Nilai Siklus-I

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah Peserta Didik	28
Nilai Tertinggi	89
Nilai Terendah	63
Nilai rata-rata	75,3
KKM	70
Jumlah Peserta didik tuntas	18

Meskipun demikian, dari catatan observasi dan refleksi yang dilakukan peneliti bersama guru kelas, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Misalnya, masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif terlibat karena merasa kesulitan mengikuti permainan berbasis digital, serta belum optimalnya penggunaan waktu untuk pendalaman

materi sebelum sesi kuis. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menyusun perbaikan tindakan pada Siklus II.

Siklus II

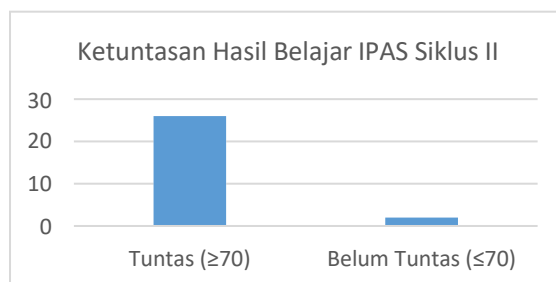
Pada siklus II, peneliti melakukan sejumlah perbaikan terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Perbaikan tersebut meliputi penyajian variasi soal kuis agar lebih menantang dan menarik, serta pendampingan khusus bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada siklus I. Upaya ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik memperoleh dukungan maksimal dalam memahami materi IPAS. Hasil soal evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari total 28 peserta didik, sebanyak 26 peserta didik (93%) berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai ≥ 70 , sedangkan hanya 2 peserta didik (7%) yang belum tuntas. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan strategi perbaikan yang diterapkan.

Berikut adalah data ketuntasan peserta didik pada siklus II:

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Tahap Siklus II Pembelajaran IPAS

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas (≥ 70)	26	93%
Belum Tuntas (≤ 70)	2	7%
Jumlah total	28	100%

Untuk memperkuat penyajian data tersebut, berikut disajikan grafik batang ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II:



Gambar 4. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus II

Selain itu, analisis terhadap nilai rata-rata juga dilakukan. Berdasarkan perhitungan, nilai rata-rata hasil belajar pada Siklus II meningkat dibandingkan siklus I. Jika pada tahap Siklus I rata-rata berada di angka 75,3, maka pada Siklus II meningkat menjadi 85,3, yang berarti sudah melewati ambang KKM. Hal ini mengindikasikan adanya kemajuan dalam pemahaman materi IPAS oleh peserta didik, sekaligus menunjukkan efektivitas penggunaan media interaktif.

Tabel 6. Tabel Rata-rata Nilai Siklus-II

Aspek Penilaian	Hasil
Jumlah Peserta Didik	28
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	65
Nilai rata-rata	85,3
KKM	70
Jumlah Peserta didik tuntas	26

Peningkatan rata-rata nilai ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik tidak hanya mencapai KKM, tetapi juga memahami materi dengan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Hal ini semakin menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif

Baamboozle yang dioptimalkan dengan variasi soal dan pendampingan personal mampu meningkatkan kualitas hasil belajar secara menyeluruh. Perbandingan ketuntasan belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik kelas VIC SDN Sarijejo menunjukkan adanya tren peningkatan yang signifikan dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Hal ini terlihat dalam Tabel 7 berikut:

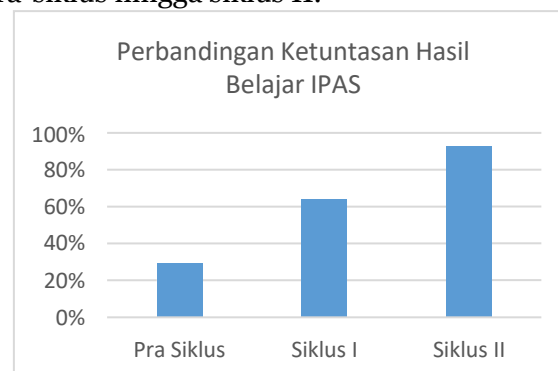
Tabel 7. Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Setiap Tahap Pembelajaran IPAS

Tahap	Tuntas (≥ 70)	Belum Tuntas (≤ 70)	Presentase
Pra Siklus	8	20	29%
Siklus I	18	10	64%
Siklus II	26	2	93%

Berdasarkan tabel tersebut, pada tahap pra-siklus, hanya 8 peserta didik atau 29% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, yang kemungkinan disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang belum optimal, rendahnya partisipasi aktif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Setelah penerapan media interaktif Baamboozle pada Siklus I, terjadi peningkatan signifikan dalam capaian belajar, dengan 18 peserta didik (64%) dinyatakan tuntas. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang bersifat menyenangkan dan kompetitif mampu meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa. Namun, masih terdapat 10 peserta didik (36%) yang belum tuntas, sehingga perlu dilakukan tindakan perbaikan lebih lanjut.

Pada Siklus II, setelah dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran berupa variasi soal, pendampingan khusus, dan penyempurnaan manajemen waktu, capaian belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang sangat menggembirakan. Sebanyak 26 peserta didik (93%) dinyatakan tuntas, dan hanya 2 peserta didik (7%) yang belum mencapai KKM. Angka ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II efektif dalam menjawab kendala-kendala sebelumnya. Untuk memperjelas perkembangan hasil belajar peserta didik, ditampilkan diagram garis yang menunjukkan perbandingan persentase ketuntasan dari tahap pra-siklus hingga siklus II.



Gambar 5. Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPAS

Grafik tersebut memperlihatkan adanya peningkatan yang terus menerus, yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan semakin efektif dalam membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Baamboozle dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Sebelum media ini digunakan, banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM karena pembelajaran terasa membosankan. Setelah Baamboozle diterapkan pada Siklus I, hasil belajar mulai

meningkat, walaupun belum semuanya tuntas. Maka dari itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II agar hasilnya lebih maksimal.

Pada Siklus II, guru memberikan pendampingan lebih intensif dan memvariasikan soal-soal agar siswa lebih tertarik. Hasilnya, siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Suasana kelas pun menjadi lebih menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain kuis. Hal ini membuat pemahaman mereka terhadap materi semakin baik.

Secara angka, rata-rata nilai siswa meningkat dari 61,7 pada pra-siklus menjadi 85,3 pada Siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga bertambah dari 13 orang menjadi 22 orang. Ini menunjukkan bahwa media Baamboozle bukan hanya menyenangkan, tapi juga membantu siswa memahami pelajaran lebih mudah. Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka tidak cepat bosan.

Namun, masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM, sehingga tetap perlu dilakukan pendampingan tambahan. Guru juga perlu menyesuaikan cara mengajar dengan kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Misalnya, dengan memberi latihan tambahan atau menjelaskan ulang materi dengan cara yang lebih sederhana. Dengan begitu, semua siswa bisa mendapat kesempatan belajar yang sesuai dengan kemampuannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Baamboozle mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 29% pada pra-siklus menjadi 64% pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 93% pada Siklus II. Selain itu, nilai rata-rata peserta didik juga mengalami peningkatan dari 61,7 pada pra-siklus menjadi 75,3 pada Siklus I, dan kemudian menjadi 85,3 pada Siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif pada pemahaman materi. Pendampingan khusus dan variasi soal pada Siklus II juga turut membantu peserta didik yang sebelumnya belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran Baamboozle dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan Dosen Pembimbing Seminar (DPS) atas arahan, bimbingan, dan masukan konstruktif yang telah diberikan selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Guru Pamong SD Negeri Sarirejo yang telah memberikan dukungan, kesempatan, dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian di sekolah. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, seluruh dewan guru, serta peserta didik kelas VI SD Negeri Sarirejo yang telah bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian ini. Kehadiran dan keterlibatan mereka sangat berperan penting dalam keberhasilan penelitian ini. Akhir kata, peneliti menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Universitas PGRI Semarang (UPGRIS) sebagai institusi yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan akademik serta administrasi, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, A., & Prihatini. (2024). Efektivitas Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 28-35. <https://ejournal.unesa.ac.id>

- Ardiansyah, R., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.vii2.57>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi IV)*. Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta didik Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Jurnal Edusociata*, 6(1), 509–520.
- Mulia, Elvira, dkk. (2021). Kajian Konspetual Hasil Belajar Peserta didik dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(2)
- Mulyasa, E. (2020). *Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Ngasmarani, C. L., et al. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (*Bamboozle*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta didik Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta. *Jurnal SHES: Social Humanities and Educational Studies*, 1(1). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97077>
- Prawiyogi, A.G., dkk. (2021). Penggunaan Media *Big Book* untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1).
- Putri, J. C., Huriawati, F., & Supadmiati. (2025). Implementasi Baamboozle Game pada Materi Keanekaragaman Hayati di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 299-305. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id>
- Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dasar*.
- Tyas, A. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran *Bamboozle* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kebutuhan Manusia Kelas IV SD. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 9(1), 28–36. <https://doi.org/10.52802/pancar.v9i1.1108>
- Tyas, A. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kebutuhan Manusia Kelas IV SD. *Jurnal PANCAR*, 9(1), 28-35. <https://jurnal.unugha.ac.id>
- Wati, Ni Nyoman Kurnia. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).