

Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 3 Talise

Ketut Katrin, Zulnuraini, Asriani, Azizah, Putriwanti
Universitas Tadulako, Kota Palu, Indonesia

*Corresponding Author: katrinketut@gmail.com
Dikirim: 02-03-2026; Direvisi: 25-03-2026; Diterima: 02-04-2026

Abstrak: Penelitian ini mengkaji korelasi antara penggunaan *Baamboozle* sebagai alat pembelajaran berbasis permainan dan motivasi belajar siswa kelas IV IPAS di SD Inpres 3 Talise. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengikuti desain *Quasi-Experimental*. Penelitian ini melibatkan 50 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok : 25 siswa dari Kelas IV A ditunjuk sebagai kelompok eksperimen, sementara 25 siswa dari Kelas IV B bertindak sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner motivasi belajar siswa yang telah tervalidasi dan terpercaya. Setelah uji validitas, tiga item dibuang, sehingga tersisa 17 pertanyaan yang valid. Uji reliabilitas selanjutnya menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.863, yang menunjukkan konsistensi internal yang tinggi di antara item-item tersebut. Analisis statistik termasuk uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis, serta perhitungan *N-Gain* dilakukan menggunakan SPSS 25. Uji prasyarat menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal, dengan uji homogenitas mengonfirmasi varians yang konsisten di antara kelompok sampel. Dalam penilaian pasca-tes, kelas eksperimen yang menerima instruksi yang diperkaya dengan permainan berbasis *Baamboozle* mencapai skor rata-rata 64,52, dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol sebesar 53,48. Nilai *p* yang dihitung sebesar 0.000 dari uji *t* sampel independen menunjukkan adanya perbedaan yang secara statistik signifikan antara hasil kedua kelompok. Akibatnya, H_a diterima, dan H_0 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian permainan edukatif berbasis *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Inpres 3 Talise. Sifat interaktif dan menarik dari permainan ini menciptakan lingkungan kelas yang lebih menyenangkan, secara efektif merangsang motivasi intrinsik dan partisipasi siswa.

Kata Kunci: *Game* Edukatif; *Baamboozle*; Motivasi Belajar.

Abstract: This study examines the correlation between the use of *Baamboozle* as a game-based learning tool and the learning motivation of grade IV IPAS students at SD Inpres 3 Talise. Using a quantitative approach, this study follows a *Quasi-Experimental* design. The study involved 50 students who were divided into two groups: 25 students from Class IVA were designated as the experimental group, while 25 students from Class IVB acted as the control group. Data were collected using validated and trusted student learning motivation questionnaires. After the validity test, three items were discarded, leaving 17 valid questions. Subsequent reliability tests resulted in a *Cronbach's Alpha* value of 0.863, indicating a high internal consistency between the items. Statistical analysis including normality and homogeneity tests, hypothesis tests, and *N-Gain* calculations were performed using SPSS 25. The prerequisite test showed that the data were distributed normally, with the homogeneity test confirming consistent variance among the sample groups. In the post-test assessment, the experimental class that received instruction enriched with *Baamboozle*-based games achieved an average score of 64.52, compared to the control class average of 53.48. The *p*-value calculated as 0.000 from the independent sample *t*-test showed a statistically significant difference between the results of the two groups. As a result, H_a is accepted, and H_0 is rejected.

These findings show that the integration of Baamboozle-based educational games significantly increases student motivation in learning social studies in grade IV of SD Inpres 3 Talise. The interactive and engaging nature of these games creates a more enjoyable classroom environment, effectively stimulating intrinsic motivation and student participation.

Keywords: Educational Games; Baamboozle; Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pokok dasar yang utama dalam perubahan dan peningkatan suatu negara. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses yang sistematis dan terstruktur, yang dirancang khusus untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan praktis, nilai-nilai moral, keyakinan yang kuat, dan kebiasaan positif yang membentuk perkembangan pribadi dan sosial secara keseluruhan (Triwiyanto, 2021). Perubahan zaman yang terus berkembang telah memberikan pengaruh yang mendalam terhadap kemajuan teknologi di berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses mengajar dan belajar telah menjadi hal yang esensial, tidak hanya karena dapat meningkatkan motivasi siswa dan prestasi akademik, tetapi juga menantang pendidik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Munawaroh et al., (2024), pergeseran ini membawa nilai yang signifikan, membina generasi yang mampu mengatasi tantangan di masa depan sambil secara bersamaan meningkatkan kualitas pendidikan.

Globalisasi juga membawa dampak yang kurang menguntungkan, salah satunya adalah tergantikannya metode pembelajaran konvensional yang kini dianggap kurang menarik oleh siswa. Tantangan ini menuntut para guru untuk berkreasi dalam metode pengajaran mereka. Dengan menyesuaikan pendekatan mereka, mereka dapat mengikuti perkembangan zaman dan menginspirasi siswa mereka untuk ingin belajar. Siswa sering kali menganggap pembelajaran IPAS sebagai hal yang membosankan, terutama karena pendekatan pengajaran tradisional lebih menekankan pada konten teoretis dari buku teks daripada pembelajaran berbasis pengalaman atau interaktif (Wulandari et al., 2025). Namun, berdasarkan UU 20 Tahun 2003, IPAS merupakan komponen integral dari kurikulum nasional yang dirancang untuk mengembangkan literasi ilmiah, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan menumbuhkan pemahaman mendalam tentang berbagai fenomena alam dan sosial (Azizah et al., 2024). Menurut Maulidia, (2025) IPAS memfasilitasi pembelajaran kontekstual di mana siswa memperoleh pengalaman praktis untuk mengembangkan ide-ide ilmiah yang esensial yang dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata.

Motivasi adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran mereka. Ketika mereka memiliki motivasi yang cukup, mereka biasanya mendekati pembelajaran dengan antusiasme yang tulus. Sebaliknya, bahkan siswa dengan kemampuan intelektual luar biasa pun dapat berkinerja buruk jika motivasinya kurang, karena hasil belajar optimal sangat bergantung pada dasar motivasi yang kuat (Fadillah & Wicaksono, 2025). Menurut Carolina, (2023) indikator utama motivasi belajar meliputi keinginan yang kuat untuk berhasil, keterlibatan sadar dalam tugas belajar, ketekunan dalam mengatasi tantangan, ketahanan menghadapi hambatan, dan minat yang tulus terhadap materi pelajaran. Seperti yang ditekankan oleh Fernando et



al., (2024) motivasi berperan sebagai faktor krusial dalam mencapai tujuan pendidikan secara efektif.

Alat teknologi membuat proses belajar menjadi lebih kaya dan dinamis. Ketika teknologi diintegrasikan ke dalam proses belajar, siswa secara alami menjadi lebih tertarik dan terlibat (Ardelia et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan merupakan kunci untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa. Untuk mendorong hal ini, pendidik sebaiknya menerapkan pendekatan pengajaran yang efektif, salah satunya adalah integrasi teknologi melalui permainan edukatif. Permainan ini dirancang secara khusus untuk memperkaya proses belajar, berfungsi sebagai alat pedagogis interaktif yang mendorong siswa untuk menjelajahi dan memahami materi akademik dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi.

Bahkan siswa dengan kemampuan intelektual tinggi mungkin tidak mencapai potensi maksimalnya, karena kesuksesan akademik hanya tercapai sepenuhnya ketika didukung oleh motivasi yang kuat. Daripada sekadar keadaan pasif, motivasi belajar melibatkan strategi aktif yang digunakan siswa untuk membangkitkan energi internal yang mempertahankan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Nisa & Susanto, 2022). Motivasi ini dibentuk oleh kombinasi faktor yang berkaitan dengan siswa dan sekolah. Dari sisi siswa, motivasi ini berasal dari aspirasi pribadi dan dipengaruhi oleh cara guru menyajikan materi pembelajaran. Dari perspektif sekolah, faktor-faktor yang berkontribusi meliputi strategi pengajaran, ketersediaan dan kualitas media pembelajaran, sifat interaksi antara guru dan siswa, serta kendala seperti fasilitas yang tidak memadai (Febriana et al., 2025). Permainan pendidikan yang didukung teknologi menawarkan solusi dinamis dengan melibatkan siswa secara aktif, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan memperkuat motivasi. Azizah & Fatimah, (2022) menekankan bahwa motivasi sangat penting untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Baamboozle adalah permainan edukatif yang mudah diakses yang membawa keseruan acara kuis televisi ke dalam pembelajaran digital, tersedia bagi pengguna di <https://www.baamboozle.com>. Platform ini memungkinkan pendidik untuk merancang kuis interaktif yang dapat dimainkan secara kolaboratif oleh siswa dalam tim, sehingga mendorong partisipasi aktif dan antusiasme di kelas. Dirancang khusus untuk permainan berkelompok, Baamboozle memungkinkan peserta didik dibagi menjadi 1 hingga 4 tim, bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dan berkompetisi secara ramah. Menggunakan permainan edukatif seperti Baamboozle dapat mengubah pelajaran standar menjadi sesuatu yang menarik. Hal ini mencegah kebosanan dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan bagi semua orang.

Menurut Tasmara et al., (2025) permainan edukatif memiliki potensi untuk mengurangi kebosanan dalam pengajaran di kelas, menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan menarik. Hari ini, pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemahaman mata pelajaran akademik. Tapi juga mengharapkan siswa untuk mengembangkan keterampilan hidup yang penting, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah secara tim, dan komunikasi yang efektif (Abdillah et al., 2024). *Baamboozle* merupakan cara mengajar dengan berbasis *game* yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Platform online berbasis *game* ini dapat memudahkan seorang guru dalam merancang kuis yang melibatkan siswa agar proses pembelajaran menyenangkan (Ariani & Safina, 2025).



Kelebihan *game* berbasis *Baamboozle* digunakan untuk penilaian oleh guru, *game* ini dijadikan penilaian akhir atau setelah penjelasan materi guna untuk melihat seberapa paham dan menyimak apa yang telah diajarkan oleh guru. Kecerdasan yang superior tidak menjamin hasil maksimal tanpa adanya motivasi yang tinggi. Seperti yang dijelaskan oleh Nisa & Susanto, (2022) motivasi belajar melibatkan tindakan sadar yang dilakukan oleh siswa untuk menciptakan dorongan yang kuat bagi pendidikan mereka.

Pengamatan yang dilakukan pada Oktober 2025 di antara siswa kelas empat di SD Inpres 3 Talise menunjukkan penurunan motivasi yang signifikan terhadap pelajaran IPAS. Hal ini tercermin dari minimnya partisipasi siswa selama pelajaran, di mana mereka sering terlihat tidak terlibat, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan jarang berkontribusi dalam diskusi kelas. Beberapa di antaranya bahkan terlihat melakukan perilaku yang tidak relevan dengan pelajaran, seperti bercakap-cakap dengan teman sekelas atau terlibat dalam aktivitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Selain itu, pendekatan pengajaran yang digunakan sebagian besar bersifat repetitif dan berfokus secara eksklusif pada metode ceramah, yang menjadikan siswa sebagai penerima pasif informasi daripada peserta aktif dalam proses belajar.

Situasi ini didukung lebih lanjut oleh wawancara dengan guru kelas empat, yang melaporkan bahwa siswa umumnya menunjukkan motivasi rendah terhadap pembelajaran mata pelajaran IPAS. Guru mengakui bahwa metode ceramah seringkali membuat siswa merasa bosan sehingga materi IPAS menjadi sulit dipahami. Ketiadaan media pembelajaran inovatif seperti video, alat bantu visual, alat peraga, atau permainan edukasi digital juga turut berkontribusi secara signifikan terhadap berkurangnya motivasi belajar siswa. Kondisi ini apabila dibiarkan berlarut-larut dapat berdampak negatif pada pencapaian kompetensi siswa dalam mata pelajaran IPAS karena rendahnya motivasi belajar berpotensi menyebabkan siswa kesulitan memahami materi secara mendalam.

Penelitian empiris telah membuktikan efektivitas penerapan Baamboozle dalam konteks pendidikan. Misalnya, Ritonga et al., (2025) menemukan bahwa platform ini secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam pendidikan Pancasila di SMA Swasta PAB 5 Klumpang. Demikian pula, Chamelia et al., (2025) melihat lonjakan besar dalam pencapaian belajar IPAS di kalangan siswa kelas lima di Palembang; siswa yang menggunakan permainan tersebut memperoleh rata-rata skor 82,33, jauh melampaui rata-rata skor kelompok kontrol sebesar 68,33. Mardiah et al., (2025) mengamati bahwa Baamboozle merupakan alat yang efektif untuk membangkitkan minat siswa kelas empat terhadap matematika, dengan peningkatan skor motivasi rata-rata dari 65,69 menjadi 76,05.

Penelitian ini membedakan diri dari penelitian sebelumnya melalui penekanan pada variabel dependen, cakupan geografis, dan tingkat pendidikan yang dianalisis. Penelitian ini berfokus pada pengkajian bagaimana *game* edukatif berbasis Baamboozle memengaruhi motivasi belajar siswa kelas empat dalam IPAS di SD Inpres 3 Talise. Untuk mengukur motivasi belajar, penelitian ini mengacu pada kerangka kerja yang dikembangkan oleh Carolina et al. (2023). Mereka mengidentifikasi lima dimensi kunci yang diukur: dorongan siswa untuk mencapai tujuan, kesadaran mereka terhadap proses belajar, ketekunan mereka dalam menyelesaikan tugas, ketahanan mereka saat menghadapi kesulitan, dan minat umum mereka terhadap akademik.



Walaupun berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan media digital menggunakan permainan dalam pembelajaran, penelitian secara spesifik membahas penggunaan platform Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Umumnya penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga terdapat celah penelitian yang perlu dilakukan. Di sisi lain kondisi di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise masih perlu ditingkatkan, sementara proses pembelajaran yang berlangsung belum memanfaatkan media berbasis digital.

Oleh karena itu, terdapat kebutuhan akan inovasi pedagogis, terutama melalui penerapan alat digital yang sesuai dengan karakteristik siswa digital masa kini. Dengan mempertimbangkan hal ini, peneliti berencana untuk meneliti bagaimana penggunaan permainan edukatif Baamboozle mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental*). Menurut Creswell & Creswell (2023), riset kuantitatif bertujuan untuk menguji suatu teori secara objektif melalui analisis korelasi antarvariabel yang terukur. Variabel-variabel dalam penelitian ini diukur menggunakan instrumen yang telah disusun secara khusus sehingga menghasilkan data dalam bentuk angka yang kemudian diolah melalui analisis statistik. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game edukasi berbasis Baamboozle sebagai variabel bebas dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik kelas IV sebagai variabel terikat pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas IV A	O ₁	X	O ₂
Kelas IV B	O ₃	-	O ₄

Deskripsi :

- O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen (pengukuran motivasi belajar sebelum perlakuan).
- O₂ = *Posttest* kelompok eksperimen (pengukuran motivasi belajar setelah perlakuan)
- O₃ = *Pretest* kelompok kontrol (pengukuran motivasi belajar sebelum pembelajaran konvensional)
- O₄ = *Posttest* kelompok kontrol (pengukuran motivasi belajar setelah pembelajaran konvensional)
- X = Perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan *game* edukatif *Baamboozle*
- (-) = Tidak ada perlakuan khusus, menggunakan pembelajaran konvensional

Penelitian ini menggunakan metode sampling jenuh, yang juga dikenal sebagai metode sensus. Variabel independen dalam studi ini mencakup permainan edukatif yang terintegrasi dengan *Baamboozle*, sementara variabel dependen mewakili motivasi belajar siswa kelas empat. Para peneliti mengumpulkan data melalui kuesioner dan metode dokumentasi. Alat survei terdiri dari item berbasis pernyataan yang menggunakan skala Likert, yang mencakup indikator motivasi belajar. Analisis



statistik mencakup penilaian normalitas, evaluasi homogenitas, pengujian hipotesis, dan pengukuran *N-Gain* menggunakan perangkat lunak SPSS.

Penilaian normalitas menentukan apakah data penelitian mengikuti pola distribusi normal. Kriteria evaluasi menetapkan bahwa ketika Sig. > 0.05, data menunjukkan distribusi normal; sebaliknya, Sig. < 0.05 menandakan distribusi non-normal. Uji homogenitas memeriksa apakah varians pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol konsisten. Hal ini dilakukan menggunakan uji Levene dalam SPSS. Jika Sig. > 0,05, kelompok-kelompok tersebut dianggap homogen (artinya menerima H_0), tetapi jika nilainya di bawah 0,05, varians dianggap heterogen (sehingga menolak H_0).

Setelah memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan Uji T Sampel Independen. Selanjutnya, penilaian *N-Gain* mengukur peningkatan motivasi belajar di antara siswa dari fase pra-perlakuan hingga pasca-perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan *game* edukatif yang terintegrasi *Baamboozle* terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise. Adapun tahapan analisis data yang dilaporkan mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, serta perhitungan skor *N-Gain*.

Hasil Uji Coba Instrumen

Alat penelitian tersebut telah melalui proses validasi di SD Inpres 3 Tondo. Alat penilaian tersebut terdiri dari survei berisikan 20 pernyataan yang mengukur motivasi belajar siswa. 31 siswa kelas IV menerima dan mengisi kuesioner tersebut. Sebelum analisis data, penilaian validitas dan reliabilitas merupakan prosedur awal yang penting sebelum memeriksa normalitas data.

1. Uji Validitas

Alat penelitian terdiri dari survei yang diisi oleh siswa, yang kemudian diuji validitasnya menggunakan Excel dan SPSS 25. Sebelum penilaian validitas, tanggapan siswa dimasukkan ke dalam Microsoft Excel untuk penilaian skor dan penginputan data ke SPSS. Informasi yang diproses kemudian diuji validitasnya melalui IBM SPSS Statistics 25. Setelah penilaian validitas, hasil menunjukkan bahwa 17 dari 20 item survei menunjukkan validitas.

2. Uji Reliabilitas

Setelah penilaian validitas menghasilkan 17 pernyataan yang dapat diterima, peneliti melanjutkan dengan penilaian reliabilitas. Penilaian reliabilitas memastikan bahwa instrumen pengumpulan data memiliki keandalan dan kemampuan untuk menangkap informasi lapangan yang autentik. Penilaian reliabilitas instrumen survei ini menggunakan SPSS 25 dengan metode Cronbach Alpha.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,863	17



Deskripsi Data

Melalui penelitian yang telah dilakukan, informasi mengenai motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS di SD Inpres 3 Talise dikumpulkan. Selanjutnya, peneliti menganalisis informasi tersebut untuk menyusun kesimpulan berdasarkan temuan. Data motivasi pra-tes dan pasca-tes berasal dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. Data *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Data <i>Pretest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Data	25	25
Skor Minimum	38	37
Skor Maksimum	51	49
Skor Rata-rata	44,36	43,08

Data dalam Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat motivasi awal kedua kelompok tersebut sebanding, tanpa perbedaan yang signifikan. Secara spesifik, kelompok eksperimen mencapai rata-rata 44,36, sedikit di atas rata-rata kelompok kontrol sebesar 43,08. Kondisi eksperimen menghasilkan skor berkisar antara 38 (minimum) hingga 51 (maksimum). Kondisi kontrol menghasilkan skor berkisar antara 38 (minimum) hingga 49 (maksimum).

Tabel 4. Data *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Data <i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Data	25	25
Skor Minimum	61	49
Skor Maksimum	67	57
Skor Rata-rata	64,52	53,48

Tabel 4 menampilkan hasil tes pasca-eksperimen di mana peserta eksperimen yang menggunakan permainan edukatif terintegrasi Baamboozle mencapai skor rata-rata 64,52. Kondisi eksperimen menghasilkan skor berkisar antara 61 (minimum) hingga 67 (maksimum). Sebaliknya, peserta kontrol mencapai skor rata-rata 53,48 dengan skor berkisar antara 49 (minimum) hingga 57 (maksimum). Temuan analitis menunjukkan variasi dalam skor motivasi rata-rata antara kelompok eksperimental dan kontrol. Skor kinerja rata-rata peserta eksperimental melebihi skor peserta kontrol.

Uji Prasyarat

Untuk memastikan data memenuhi asumsi yang diperlukan, dilakukan pemeriksaan awal untuk memverifikasi normalitas dan varians yang sama sebelum analisis utama. Jika tes-tes ini menunjukkan bahwa data memenuhi standar tersebut, maka data dianggap layak untuk pengujian hipotesis.

1. Uji Normalitas

Penilaian normalitas mengevaluasi apakah data yang dikumpulkan mengikuti pola distribusi normal. Jika data menunjukkan distribusi normal, data tersebut secara memadai mewakili populasi. Penyelidikan ini menggunakan SPSS 25 untuk prosedur pengujian normalitas.

Tabel 5 menampilkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk yang dilakukan menggunakan SPSS 25, menunjukkan bahwa semua data penelitian memiliki nilai signifikansi > 0.05 . Uji pra-tes kelompok eksperimen menghasilkan nilai signifikansi $(0.939 > 0.05)$, sedangkan uji pra-tes kelompok kontrol menghasilkan $(0.398 > 0.05)$.



Hasil posttest menunjukkan kondisi eksperimental menghasilkan ($0.105 > 0.05$) dan kondisi kontrol menghasilkan ($0.505 > 0.05$).

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Pretest		Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Statistik	0,983	0,959	0,934	0,964
Df	25	25	25	25
Sig	0,939	0,398	0,105	0,505

2. Uji Homogenitas

Penilaian homogenitas menentukan apakah varians sampel tetap setara. Penyelidikan ini menggunakan Uji Levene melalui perangkat lunak SPSS Statistics 25. Penentuan homogenitas menggunakan ambang batas nilai signifikansi, di mana nilai yang melebihi 0,05 menunjukkan varians homogen (menerima H_0), sementara nilai di bawah 0,05 menunjukkan varians heterogen (menolak H_0). Hasil penilaian homogenitas untuk kelompok eksperimen dan kontrol sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Motivasi Belajar	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,951	1	48	0,169

Tabel 6 menunjukkan bahwa penilaian homogenitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.169. Akibatnya, nilai signifikansi yang diperoleh melebihi ambang batas alpha yang telah ditentukan, yaitu $0.169 > 0.05$.

Uji Hipotesis

Evaluasi hipotesis menggunakan metode statistik untuk memvalidasi pernyataan dan menentukan kesimpulan penerimaan atau penolakan. Penilaian dampak permainan edukatif yang terintegrasi dengan Baamboozle terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas empat di SD Inpres 3 Talise menggunakan analisis Uji T Sampel Independen.

Tabel 7. Hasil Analisis Data Uji *Independent Sample T-Test*

Motivasi Belajar Siswa	Levene's Test For Equality of Variances				t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Diffence	
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	1,951	0,169	-	48	0,000	-12,040	0,466	-	-
Equal variances not assumed			-	44,247	0,000	-12,040	0,466	-	-

Tabel 7 menunjukkan bahwa perbandingan Uji T antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi dua ekor sebesar 0,000. Akibatnya, para peneliti menerima H_a dan menolak H_0 .

Uji N-Gain

Setelah mengidentifikasi perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, para peneliti melakukan penilaian N-Gain untuk mengevaluasi efektivitas



permainan edukasi yang terintegrasi dengan Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 8. Kategori Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi	Penggunaan game edukatif Baamboozle sangat efektif terhadap motivasi belajar siswa
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang	Penggunaan game edukatif Baamboozle cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa
$g < 0,30$	Rendah	Penggunaan game edukatif Baamboozle kurang efektif terhadap motivasi belajar siswa

Tabel 9. Uji N-Gain Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Nilai N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,8516	Tinggi
Kontrol	0,3699	Rendah

Tabel 9 menunjukkan bahwa penilaian N-Gain menunjukkan kelompok eksperimen mencapai skor rata-rata 0,8516, sementara kelompok kontrol mencatat 0,3699. Oleh karena itu, permainan edukatif yang terintegrasi dengan Baamboozle terbukti lebih efektif daripada pengajaran konvensional dalam pengajaran IPAS kelas empat di SD Inpres 3 Talise.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental*) sebagaimana dikemukakan oleh Creswell & Creswell (2023) bahwa desain ini sesuai digunakan ketika peneliti tidak dapat melakukan pengacakan kelompok secara penuh dalam kondisi pembelajaran nyata di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 3 Talise dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan game edukatif berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang berbeda: Kelas IV A berfungsi sebagai kelompok eksperimen, di mana permainan Baamboozle diterapkan, sementara Kelas IV B bertindak sebagai kelompok kontrol, menerima pengajaran standar tanpa intervensi peneliti. Untuk mengevaluasi efektivitas intervensi permainan, kedua kelompok mengisi instrumen kuesioner yang identik, memungkinkan analisis perbandingan terhadap perubahan motivasi siswa.

Dalam kelompok eksperimen, penggunaan game edukatif berbasis *Baamboozle* membawa perubahan yang nyata pada perilaku belajar siswa. Siswa tampak lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih antusias dalam meraih poin, serta aktif berdiskusi bersama teman kelompoknya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nooviar et al., (2024) yang membuktikan bahwa penerapan strategi gamifikasi di sekolah dasar secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, karena strategi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam kelompok kontrol, pengajaran sepenuhnya mengandalkan metode pedagogis tradisional, tanpa intervensi gamifikasi atau perlakuan khusus yang diperkenalkan oleh peneliti. Siswa menerima materi pengajaran langsung dari instruktur dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan yang tercantum pada lembar kerja yang identik dengan yang digunakan di kelas eksperimental. Meskipun sebagian siswa secara aktif merespons prompt tersebut,



tingkat keterlibatan tidak konsisten; beberapa siswa tetap tidak terlibat dalam tugas akademik, mengalihkan perhatian mereka ke percakapan yang tidak relevan atau mengganggu lingkungan kelas. Kondisi ini selaras dengan temuan Pujianingsih et al., (2024) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan minim interaksi cenderung menghasilkan keterlibatan yang tidak merata di antara siswa, di mana hanya sebagian kecil yang benar-benar aktif sementara sebagian lainnya bersikap pasif.

Analisis kuantitatif menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hasil motivasi belajar antara kedua kelompok. Pada kelompok eksperimental, skor rata-rata meningkat dari nilai dasar pra-intervensi sebesar 44,36 menjadi 64,52 setelah intervensi. Sebaliknya, kelompok kontrol yang mengikuti metode pengajaran konvensional menunjukkan peningkatan yang lebih moderat, dengan skor rata-rata naik dari 43,08 menjadi hanya 53,48. Data perbandingan ini memperkuat kesimpulan bahwa intervensi berbasis Baamboozle memiliki pengaruh positif yang signifikan secara statistik terhadap motivasi siswa, melampaui pendekatan pedagogis tradisional yang digunakan di kelas kontrol.

Peningkatan motivasi belajar yang diamati pada kelompok eksperimental IPAS secara langsung disebabkan oleh integrasi Baamboozle, platform yang terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pendekatan gamifikasi ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengartikulasikan jawaban, berkolaborasi dalam tim, dan berupaya dengan antusias untuk mendapatkan poin melalui kompetisi yang sehat. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Iskandar et al., (2022) yang menyatakan bahwa Baamboozle menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di lingkungan sekolah dasar, sehingga meningkatkan antusiasme dan mendorong partisipasi aktif. Selain itu, Mardiah et al., (2025) menyoroti bahwa desain visual yang menarik dan mekanisme kompetisi yang engaging dari platform ini tidak hanya memperkuat kolaborasi kelompok tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan jawaban mereka dan kegembiraan mereka untuk terlibat dalam proses belajar.

Dalam kelompok kontrol, ketergantungan pada strategi pedagogis tradisional yang tidak gamifikasi gagal memberikan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Stagnasi ini sebagian besar disebabkan oleh penyampaian materi secara satu arah, di mana guru bertindak sebagai satu-satunya penyampai informasi, sementara siswa hanya menjadi penerima pasif tanpa partisipasi aktif yang menarik. Kondisi ini relevan dengan pandangan Valentinna et al., (2024) juga mengungkapkan bahwa elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan tantangan dalam gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton dan lebih mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Analisis statistik menggunakan Uji T Sampel Independen, yang dilakukan pada ambang signifikansi 0,05, menghasilkan nilai p dua ekor sebesar 0,000. Karena hasil ini jauh di bawah tingkat alpha kritis ($0,000 < 0,05$), H_a diterima, sementara H_0 ditolak. Akibatnya, data memberikan bukti yang kuat bahwa integrasi permainan edukatif berbasis Baamboozle memiliki pengaruh positif yang signifikan secara statistik terhadap motivasi belajar siswa kelas empat yang mengikuti program IPAS di SD Inpres 3 Talise

Bukti empiris menunjukkan bahwa permainan yang terintegrasi dengan Baamboozle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini



mendukung temuan sebelumnya oleh Munawaroh et al. (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbantuan Baamboozle efektif dalam mendorong keterlibatan siswa kelas IV, khususnya pada mata pelajaran sains dan matematika. Lebih dari sekadar membantu pemahaman konsep, pendekatan ini juga menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa terdorong untuk terus belajar dengan semangat yang lebih tinggi.

Validasi lebih lanjut untuk temuan ini datang dari Tasmara et al., (2025), yang penelitiannya membuktikan bahwa permainan edukatif berbasis Baamboozle secara signifikan meningkatkan motivasi siswa. Data mereka menunjukkan perbedaan yang jelas: siswa yang terpapar intervensi Baamboozle menunjukkan tingkat motivasi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi. Melengkapi hal ini, (Gurning, 2024) menyoroti bahwa sifat interaktif, menarik, dan menghibur dari aplikasi tersebut secara efektif mendorong siswa sekolah dasar untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Akibatnya, permainan edukatif mewakili strategi pedagogis yang kuat bagi guru yang bertujuan meningkatkan keterlibatan dalam kurikulum IPAS. Seperti yang dicatat oleh (Tyas, 2025) setiap fase pengalaman Baamboozle mulai dari memicu rasa ingin tahu dan menumbuhkan keinginan untuk sukses hingga mendorong respons berani dan menemukan kesenangan dari aktivitas tersebut secara sistematis menumbuhkan peningkatan keseluruhan dalam motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di SD Inpres 3 Talise menyimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Kesimpulan ini secara statistik diverifikasi melalui Uji T Sampel Independen pada taraf signifikansi yang telah ditentukan. Karena nilai ini jauh lebih rendah dari ambang batas kritis yang ditetapkan, H_a diterima, sementara H_0 ditolak. Analisis perbandingan data lebih lanjut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, yang mendapatkan intervensi berbasis Baamboozle mengalami peningkatan motivasi yang lebih signifikan dalam pembelajaran IPAS dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang tidak sama sekali menerima perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. *Jurnal Al – Mau'izhoh*, 6(2), 1099–1107.
- Ardelia, S. N., Yulianti, G., Fatmawati, V., & Rofisian, N. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 977–980.
- Ariani, I., & Safina, N. (2025). Penggunaan Bamboozle Untuk Meningkatkan Karya Ilmiah Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 14 Medan Melalui Pendekatan Sosial Emosional. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11.



- Azizah, & Fatimah, N. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Kapopo. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6, 9–17.
- Azizah, K., Sudirman, A., & Marwati, S. (2024). Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1), 43–49.
- Carolina, Y. Dela. (2023). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16.
- Chamelia, N., Murjainah, & Oktavia, M. (2025). Pengaruh Media Edugame Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V Di Sd Negeri 195 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 200–212.
- Fadillah, S. N., & Wicaksono, V. D. (2025). Pengaruh Media Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(7), 1883–1897.
- Febriana, E. W., Trisnani, R. P., & Sormin, T. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Teka-Teki Silang Dan Audio Visual Dalam Layanan Bimbingan Klasikal. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 3031–5220.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Journal of Educational Inspiration*, 2(3), 61–68.
- Gurning, B. F. (2024). Implementasi Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 6(2011), 245–249.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 12500–12505.
- Mardiah, K., Mardiani, Marsalena, Syaputri, M. D., Rihansyah, M. R., Camellia, & Imarida. (2025). Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184–198. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v12i2.273>
- Maulidia, D. (2025). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran IPA Berdasarkan Kurikulum Merdeka Kelas VIII SMP Negeri 1 Seririt*.
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 6241. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140–147.



- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran : Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872.
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., & Wibowot, R. P. (2024). Gamification : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1).
- Ritonga, N. S., Dharma, S., Putri, A., Muallimah, S., & Fatimah, U. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pealajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Swasta Pab 5 Klumpang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6.
- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., Alfiandra, & Hasdaway, E. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio*, 11(1), 9–14. <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.11067>
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Tyas, A. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kebutuhan Manusia Kelas IV SD. *Jurnal Pancar Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar*, 9(1), 28–36.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.
- Wulandari, P., Hasim, W., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(2025), 488–496. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.640>

