



GAME EDUKATIF *BAAMBOOZLE* DAN PENGARUHNYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Ailsya Aprilia Andara Earlin¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Bagus Cahyanto³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹122201013044@unisma.ac.id, ²lia.nur@unisma.ac.id,

³baguscahyanto@unisma.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low level of student interest in learning science in third grade. This is evident in suboptimal student attention, lack of interest in the learning material, a less conducive classroom, and the tendency of students to be passive or engage in activities during learning. One effort to increase student interest is to use engaging and interactive learning media. Game-based learning media such as Baamboozle can create a more enjoyable learning environment and actively engage students in the learning process. Therefore, this study aims to determine the effect of using Baamboozle on third grade students' interest in science. This study used a quantitative approach with an experimental research approach. The subjects were 50 third grade students at MI Nurul Ulum Arjosari. Data collection used a learning interest questionnaire designed based on student interest indicators. The data obtained were then analyzed using the nonparametric Mann-Whitney U statistical test to determine whether or not the use of Baamboozle influenced students' interest in science. The results of the study indicate that the use of Baamboozle media significantly influenced third-grade students' interest in learning science. This suggests that the use of interactive, game-based learning media can increase students' attention, interest, engagement, and persistence in the learning process. Based on these results, it can be concluded that Baamboozle media can be used as an effective alternative learning medium to increase student interest in learning, particularly in science.

Keywords: *Baamboozle, interest in learning, learning media.*

A. Pendahuluan

Minat merupakan faktor utama pada kegiatan belajar mengajar. Sama ketika melakukan suatu kegiatan kesukaan, kegiatan belajar harus di sertai minat. Adanya minat belajar siswa bisa dengan suka hati dan semangat dalam belajar. Ciri khas minat, pengalaman, dan keinginan belajar berepengaruh pada kegiatan belajar (Sartika, 2023). Minat adalah faktor yang menentukan keaktifan siswa, disamping mampu memutuskan pikiran minat juga mampu menimbulkan rasa gembira dalam belajar (Ariyanti & Syarifah, 2021). Minat belajar memiliki pengaruh begitu besar terhadap aktivitas belajar siswa, siswa yang berminat dalam belajar akan terlihat lebih termotivasi dalam belajarnya (Febiwanty & Mustika, 2024). Namun dalam praktiknya, minat siswa dalam mata

Pelajaran IPAS tergolong rendah karena mereka beranggapan bahwa konsep materi yang dipelajari sulit dan abstrak. Berbagai faktor memengaruhi minat belajar siswa. Seperti metode pembelajaran, dan gangguan yang disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Pendidik menghadapi tantangan untuk menemukan cara yang efisien untuk meningkatkan minat siswa dalam Pelajaran IPAS (Nuri dkk., 2025).

Hal ini juga terjadi pada kelas III MI Nurul Ulum Arjosari. Berdasarkan hasil pengamatan, minat belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS masih rendah. Hal ini terlihat dari perhatian siswa yang belum optimal, kurangnya ketertarikan terhadap materi pembelajaran, kelas yang kurang kondusif, serta adanya siswa yang cenderung pasif atau melakukan aktivitas lain selama pembelajaran. Faktor-faktor tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik siswa dan hanya menggunakan media LKPD. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPAS. Dari identifikasi masalah juga didapatkan bahwa penggunaan sarana prasarana terutama penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, agar siswa dapat memahami pembelajaran, guru sering menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Ermanda dkk., 2024). Pemanfaatan media yang interaktif dapat mendorong munculnya minat belajar yang lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan minat belajar adalah game edukatif *Baamboozle*. *Baamboozle* adalah permainan yang menyenangkan untuk dimainkan di kelas secara berkelompok, game ini bertujuan untuk menciptakan materi berbasis digital sebagai sarana penilaian untuk meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa. Dalam era digitalisasi yang sedang berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi kebutuhan utama dalam proses pendidikan. Pemanfaatan teknologi ini memungkinkan para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efisien, dan menarik bagi peserta didik (Permana dkk., 2024).

Berdasarkan tinjauan terhadap beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan game edukatif *Baamboozle* terdapat perbedaan fokus dan variabel yang menjadi perhatian peneliti sehingga membuka peluang untuk penelitian lanjutan. Sakdiyah dkk., (2024) menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Namun, penelitian ini berfokus pada aspek linguistik di tingkat menengah kejuruan dan belum meneliti pengaruh media *Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Rahayu & Rukmana, (2022) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari nilai *pretest* 63,33 menjadi 91,90 pada nilai *posttest*. Meskipun penelitian ini membuktikan efektivitas *Baamboozle* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, fokusnya hanya pada keterampilan berhitung dan belum menyentuh aspek minat belajar siswa. Selain itu, konteks penelitian masih terbatas pada bidang matematika, sehingga penerapannya dalam bidang lain seperti IPAS belum dieksplorasi lebih jauh. Wulandari dkk., (2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, variatif, dan interaktif. Namun, penelitian ini hanya terbatas pada aspek implementasi media di kelas dan belum menyoroti pengaruhnya terhadap aspek afektif siswa seperti minat dan motivasi belajar, serta belum diterapkan pada jenjang sekolah dasar atau mata pelajaran IPAS.

Dari ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belum adanya penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan *game edukatif Baamboozle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif (seperti kemampuan berhitung dan penguasaan bahasa), belum pada aspek afektif seperti minat belajar. Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penerapan media *Baamboozle* dalam konteks pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah, yang menekankan peningkatan minat belajar siswa sebagai variabel afektif utama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan minat belajar IPAS siswa terhadap penggunaan *game Baamboozle*, serta menguji dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *game Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Subjek penelitian adalah siswa kelas III MI Nurul Ulum Arjosari yang berjumlah 50 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa dengan mengadopsi indikator serta memodifikasi pertanyaan angket dari teori slameto, (2013) tentang minat belajar.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Perhatian (Fokus dan konsentrasi siswa terhadap kegiatan belajar, baik terhadap penjelasan guru maupun aktivitas pembelajaran)	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik selama pembelajaran IPAS.
		Saya tidak mudah terganggu saat guru menjelaskan pelajaran.
		Saya fokus mendengarkan penjelasan guru saat belajar menggunakan media Baamboozle.
		Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru dalam pembelajaran IPAS.
2.	Rasa Senang (Perasaan positif dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran)	Saya selalu memperhatikan instruksi guru saat bermain Baamboozle.
		Saya merasa senang mengikuti pelajaran IPAS.
		Saya gembira saat belajar menggunakan media Baamboozle.
		Saya menunggu waktu pelajaran IPAS dengan perasaan antusias.
		Saya merasa pelajaran IPAS tidak membosankan.
3.	Partisipasi Aktif (Keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau bekerja sama dalam pembelajaran)	Saya menikmati setiap permainan yang diberikan guru saat pembelajaran.
		Saya suka menjawab pertanyaan dari guru saat pelajaran IPAS berlangsung.
		Saya aktif berpartisipasi dalam permainan Baamboozle.
		Saya suka bekerja sama dengan teman dalam menjawab soal permainan.
		Saya tidak malu bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum saya pahami.
		Saya suka membantu teman yang mengalami kesulitan saat bermain atau belajar.
4.	Ketekunan (Kegigihan, semangat, dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas serta tidak mudah menyerah)	Saya berusaha menyelesaikan semua tugas IPAS yang diberikan guru.
		Saya tetap berusaha menjawab pertanyaan meskipun sulit.
		Saya tidak mudah menyerah ketika permainan atau tugas terasa sulit.
		Saya selalu berusaha memperoleh hasil

terbaik dalam setiap kegiatan belajar.
Saya merasa bangga jika bisa menyelesaikan tugas atau permainan dengan baik.

Sumber : (Hamidatussya'diyah & Anwar, 2025)

Sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data penelitian, maka instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas untuk mengetahui ketepatan setiap item pernyataan, serta uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Hasil tersebut kemudian disajikan pada Tabel 2 sebagai dasar penentuan kelayakan angket dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrument Penelitian

Indikator	R hitung	R tabel	Keterangan
Y1	0.365	0.202	Valid
Y2	0.382	0.202	Valid
Y3	0.311	0.202	Valid
Y4	0.609	0.202	Valid
Y5	0.375	0.202	Valid
Y6	0.688	0.202	Valid
Y7	0.333	0.202	Valid
Y8	0.427	0.202	Valid
Y9	0.463	0.202	Valid
Y10	0.404	0.202	Valid
Y11	0.547	0.202	Valid
Y12	0.447	0.202	Valid
Y13	0.554	0.202	Valid
Y14	0.288	0.202	Valid
Y15	0.602	0.202	Valid
Y16	0.662	0.202	Valid
Y17	0.695	0.202	Valid
Y18	0.678	0.202	Valid
Y19	0.552	0.202	Valid
Y20	0.454	0.202	Valid

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai korelasi r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap item pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
0.841	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3 nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,841 > 0,60$ yang berada di atas kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian, instrumen angket dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik nonparametrik Mann-Whitney U untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa. Penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik dikarenakan data tidak berdistribusi normal, karena asumsi normalitas tidak terpenuhi maka uji hipotesis tidak dapat menggunakan uji parametrik. Oleh sebab itu analisis data dilanjutkan menggunakan non parametrik yaitu uji Mann-Whitney U.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Minat Belajar IPAS Siswa dengan Panggunaan Media Pembelajaran Game Edukatif *Baamboozle*

Minat belajar merupakan indikator penting yang menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (slameto, 2013). Dalam penelitian ini, minat belajar IPAS siswa diukur menggunakan angket yang telah melalui tahap uji kelayakan instrumen, untuk memberikan gambaran mengenai kondisi minat belajar siswa pada kedua kelompok disajikan hasil analisis statistik deskriptif yang meliputi jumlah responden, nilai rata-rata, skor minimum, skor maksimum, dan standar deviasi, sebagaimana disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa

Kelas		Mean	Minimum	Maximum	Std. Deviation
Kontrol	5	67.84	20	91	18.355
Eksperimen	5	83.24	45	100	11.907

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Baamboozle*, memperoleh rata-rata (*mean*) minat belajar sebesar 83.24 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* mampu meningkatkan ketertarikan serta perhatian siswa terhadap

pembelajaran IPAS. Sejalan dengan penelitian Joanna & Anwar, (2024) penggunaan Baamboozle dapat menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan gairah siswa. Hasil tersebut mencerminkan adanya peningkatan pada indikator minat belajar, yaitu perhatian siswa, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Indikator pertama yaitu perhatian siswa, perhatian siswa meningkat ketika media *Baamboozle* digunakan dalam proses pembelajaran, karena siswa harus fokus pada pertanyaan yang ditampilkan dalam permainan. Situasi tersebut mendorong siswa untuk berkonsentrasi dan memahami pertanyaan dengan baik. Sejalan dengan penelitian Uno, (2016) menjelaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Indikator kedua yaitu perasaan senang, dapat dilihat dari antusiasme siswa ketika pembelajaran dimulai. Siswa menunjukkan ekspresi positif, semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game edukatif *Baamboozle*, serta tidak menunjukkan rasa bosan saat pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Yanti & Puspasari, (2024) faktor perhatian siswa dalam pembelajaran rata-rata siswa selalu konsentrasi terhadap materi yang diajarkan. Hal tersebut ditandai dengan siswa tidak pernah terganggu atau kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung serta siswa tidak pernah melakukan hal-hal yang mengganggu pembelajaran.

Indikator ketiga yaitu partisipasi aktif, pada saat pembelajaran menggunakan media Baamboozle siswa aktif berdiskusi dalam kelompok, bekerja sama menjawab pertanyaan permainan, serta memberikan respon jawaban permainan. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa siswa sudah tidak pasif, melainkan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Apriliani dkk., (2024) faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa yaitu metode pengajaran. Metode pengajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Diskusi kelompok, permainan edukatif, dan proyek kolaboratif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru memiliki peran yang sangat krusial. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi bagaimana siswa terlibat dalam proses belajar dan sejauh mana mereka memahami serta menerapkan konsep yang dipelajari. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif, seperti berpikir kritis, mengeksplorasi informasi, dan berdiskusi, terbukti memberikan dampak signifikan pada pengembangan kompetensi siswa (Cahyanto dkk, 2024).

Indikator keempat yaitu ketekunan, dalam pembelajaran menggunakan media Baamboozle, ketekunan terlihat kesungguhan siswa dalam mengikuti permainan hingga selesai, setiap siswa fokus menjawab pertanyaan meskipun mengalami kesalahan, serta berusaha memperbaiki jawaban pada kesempatan berikutnya. Selain itu, siswa tetap aktif

berdiskusi dalam kelompoknya untuk memperoleh skor terbaik. Hal ini menunjukkan adanya usaha yang berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian (Puspita, 2021) ketekunan belajar sangat penting ditanamkan siswa sejak dini, karena ketekunan dapat meraih kesuksesan seseorang. Seseorang yang tekun tidak pernah puas dengan hasil yang diperoleh, sehingga akan terus berusaha dengan gigih untuk bisa berhasil. Ketekunan belajar merupakan keseriusan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meraih hasil yang terbaik.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar IPAS siswa dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif *Baamboozle* berada pada kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Nuari dkk, 2025) dengan memanfaatkan media *Baamboozle* guru dapat menyajikan materi yang inovatif dengan format yang lebih menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukatif *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa, keterlibatan siswa, serta ketekunan dalam pembelajaran IPAS.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukatif *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan antara guru dan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, media yang digunakan yaitu *Baamboozle*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan (*game-based-learning*) yang memberikan suasana belajar interaktif dan kompetitif.

Tabel 4. Hasil Uji Mann Whitney U

Mann-Whitney U	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
107.500	-3.982	< 0.001

Berdasarkan pada Tabel 4 hasil analisis diperoleh nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar < 0.001 karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara minat belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar IPAS. Nilai Z yang bernilai negatif menunjukkan bahwa rata-rata peringkat (*mean rank*) kelas ekperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 33.70 > 17.30. hal ini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *Baamboozle*

memiliki tingkat minat yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Selain itu, menurut (Nurhasanah dkk, 2022) media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa, menambah semangat belajar dan melatih daya pikir siswa. Dalam penelitian ini *Baamboozle* berperan sebagai media interaktif berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, dan berkompetensi untuk mencapai skor terbaik. Aktivitas tersebut meningkatkan keterlibatan kognitif serta emosional siswa, yang akhirnya akan berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa.

Selain itu, menurut Nurhasanah dkk., (2022) media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa, menambah semangat belajar dan melatih daya pikir siswa. Dalam penelitian ini *Baamboozle* berperan sebagai media interaktif berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, dan berkompetensi untuk mencapai skor terbaik. Aktivitas tersebut meningkatkan keterlibatan kognitif serta emosional siswa, yang akhirnya akan berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran yang efektif dan berkualitas, guna mendorong peserta didik mencapai prestasi yang optimal (Dina dkk, 2022).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan Sulistiani, (2020) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif *Baamboozle* membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif selama belajar. Penelitian yang dilakukan Paryati & Ningsih, (2025) menunjukkan bahwa melalui game *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, yaitu siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat selama pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi meningkat. Penelitian yang dilakukan Khoiroh & Sari, (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan partisipasi aktif, serta membuat siswa lebih antusias dan fokus selama proses pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar berpengaruh signifikan terhadap minat siswa. Penelitian yang dilakukan Hanifah dkk, (2025) menjelaskan bahwa penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan minat dan

keterlibatan siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan Dela dkk, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dalam pendekatan *Game-Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berdampak langsung pada minat dan motivasi belajar IPAS. Penelitian yang dilakukan (Fadillah & Wicaksono, 2025) menunjukkan bahwa *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap hasil dan minat belajar IPAS siswa di sekolah dasar. Sebelum menggunakan media ini, Sebagian besar siswa tampak kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan guru masih monoton.

Sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu, temuan dalam penelitian ini membuktikan bahwa *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa. Peningkatan minat belajar terlihat dari meningkatnya perhatian, perasaan senang, partisipasi aktif siswa, serta ketekunan siswa selama pembelajaran berlangsung. Perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, penggunaan *Baamboozle* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif dan kompetitif dalam suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan temuan berbeda. Sejumlah penelitian mengenai *game-based-learning* dan *game-based assessment* mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis permainan tidak selalu menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa.

Menurut Tanjung & Daulay, (2025) meskipun penelitian tersebut menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan *Baamboozle*, hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa partisipasi siswa tidak merata dan masih didominasi dalam kelompok, sehingga efektivitas media belum optimal pada seluruh siswa. Barbero dkk, (2022) menyatakan bahwa hasil penelitian terkait *game-based-learning* menunjukkan temuan beragam. Efektivitas penggunaan game sangat bergantung pada desain pembelajaran, durasi penggunaan, serta metode evaluasi yang digunakan. Dalam penelitian tersebut juga menyoroti adanya keterbatasan metodologis pada sejumlah penelitian sehingga dampak game terhadap pembelajaran tidak selalu konsisten. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan tidak secara signifikan memberikan pengaruh terhadap pembelajaran. Menurut Gomez dkk., (2022) mengenai *game-based-assesment* dalam pendidikan menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media berbasis permainan tidak selalu konsisten. Penelitian dalam jurnal tersebut menegaskan bahwa meskipun

game mampu meningkatkan keterlibatan siswa, validitas dan reliabilitas, namun beberapa studi bahkan menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan dibandingkan dengan metode konvensional apabila intruksional tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa penelitian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media berbasis permainan sangat bergantung pada bagaimana media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Tidak semua penggunaan game dalam kelas akan meningkatkan minat atau hasil belajar siswa. Faktor seperti kesiapan siswa, suasana kelas, durasi penggunaan media dan cara guru menyampaikan materi juga sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, meskipun penggunaan media pembelajaran game edukatif *Baamboozle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III MI Nurul Ulum Arjosari, perbedaan dengan penelitian terdahulu tetap dapat dipahami sebagai bagian dari variasi dalam penelitian pendidikan. Temuan ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal.

Penggunaan media *Baamboozle* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar karena memiliki beberapa keunggulan yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Bamboozle* merupakan media berbasis permainan yang menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dalam pembelajaran konvensional, siswa hanya cenderung mendengarkan penjelasan guru, sehingga perhatian dan ketertarikan mudah menurun. Sebaliknya, *Baamboozle* menghadirkan unsur permainan, kompetisi, dan tantangan yang membuat siswa fokus dan antusias mengikuti pembelajaran.

Selain itu, *Baamboozle* mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, serta bekerja sama untuk memperoleh poin. Kegiatan ini membuat siswa merasa memiliki peran dalam pembelajaran, sehingga minat belajar meningkat. Ketika siswa merasa dilibatkan, mereka cenderung lebih memperhatikan materi dan lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. *Bamboozle* juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Variasi dalam metode pembelajaran sangat penting untuk menghindari kebosanan. Ketika siswa merasa pembelajaran tidak membosankan maka perasaan senang terhadap mata pelajaran akan meningkat. Perasaan senang ini merupakan salah satu indikator utama dalam minat belajar. Dengan berbagai kelebihan tersebut, penggunaan *Baamboozle* dalam penelitian ini memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Media *bamboozle* tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

D. Simpulan

Minat belajar IPAS siswa dengan penggunaan media *Baamboozle* berada pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis deskriptif minat belajar pada kelas eksperimen yang menunjukkan Sebagian besar siswa memiliki Tingkat perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta ketekunan yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Penggunaan media *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Baamboozle* terbukti dapat meningkatkan kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar IPAS siswa. hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan waktu penelitian yang relatif singkat. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan jangka waktu yang lebih panjang, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh media *Baamboozle* terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau kemampuan berpikir kritis siswa.

Daftar Rujukan

- Apriliani, M., Putri, S.A. & Unzzila, U. 2024. Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3): 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>
- Ariyanti, H. & Syarifah, S. 2021. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Nurul Muttaqin Simpang Tiga. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1): 45–55. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/AL-MUARRIB>
- Barbero, G., Bonsangue, M.M. & Herman, F.F.J. n.d. How to evaluate games in education : a literature review. 2022.
- Cahyanto, B., Srihayuningsih, N.L., Nikmah, S.A. & Habisa, A. 2024. implementasi model pembelajaran problem based learning (pbl) berbantuan lkpd untuk meningkatkan literasi sains siswa. 9. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p049>

- Dela, S.A., Prasetyo, T. & Muhdiyati, I. n.d. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. 4(2025): 511–524. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1668>
- Dina, L.N.A.B., Sulistiani, I.R. & Rofi'at 2022. Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. 15(1): 23–35. <https://dx.doi.org/10.18860>
- Ermanda, V.P., Susanti, E., Avida, Y., Desty, A. & Ningsih, P. 2024. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Pada Mata Pelajaran Ips. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4.
- Fadillah, S.N. & Wicaksono, V.D. 2025. pengaruh media baamboozle terhadap motivasi belajar kewarganegaraan siswa kelas V SD. 13(7): 1883–1897. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Febiwanty, J. & Mustika, D. 2024. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1): 18–25. <https://jipipi.org/index.php/jipipi>
- Gomez, M.J., Ruipérez-valiente, J.A. & Clemente, F.J.G. 2022. A systematic literature review of game - based assessment studies : trends and challenges. *University of Murcia Murcia*.
- Hamidatussya'diyah, M. & Anwar, N. 2025. Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1): 169–176.
- Hanifah, J., Rachman, A. & Suganda, A. 2025. pengaruh media pembelajaran baamboozle terhadap minat belajar siswa dalam materi sistem pencernaan manusia kelas v sdn gorda 2. 10(September): 263–275.
- Joanna, I. & Anwar, K. 2024. pengaruh model problem based learning berbantuan baamboozle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1): 95–111.
- Khoiroh, N. & Sari, S.P. 2025. The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1): 44–53. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1>.
- Nuari, A.P., Fuldariatman & Dewi, F. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Berbantuan Kahoot Pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4): 3380–3389.

<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.770>

- Nurhasanah, S., Ariani, T. & Egok, A.S. 2022. Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran ipa kelas iv sd negeri rejosari.
- Nuri, *, Hasanah, M., Maulidatul, N., Prodi, H., Pgri, S., Septiana, S., Sholihah, R., Pgsd, P., Tuhfatul, S., Prodi, H., Alamat, S., Trunojoyo, J. & Sumenep, G. 2025. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Dalam Pelajaran Ipas Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1): 34–41. Tersedia di <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.663>.
- Paryati & Ningsih, T. 2025. Strategi Pembelajaran Ips Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri 2 Samudra Kulon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2): 1773–1780. Tersedia di <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS>.
- Permana, B.S., Hazizah, L.A. & Herlambang, Y.T. 2024. Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1): 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Sugiyono 2017. metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d. *alfabeta bandung*.
- Puspita, A.E. 2021. Pengaruh Kemampuan Membaca dan ketekunan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa kelas i di MIN 3 Ponorogo.
- Rahayu, I.R. & Rukmana, D. 2022. the Effect of Game-Based Learning Model Assisted By Bamboozle on the Multiplication Skills of Elementary School Students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3): 806. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8964>
- Sakdiyah, I.H., Maolida, E.H. & Nurviyani, V. 2024. Utilizing Baamboozle in Developing Students' English Grmmar Mastery. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 8(1): 132–142.
- Sartika, M.& 2023. Konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Inventa*, 7(1): 78–84. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jall/index>
- slameto 2013. belajar dan faktor faktor yang mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sulistiani, I.R. 2020. Contextual Teaching and Learning (Ctl) Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 2(1): 40. <http://dx.doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.6966>

- Tanjung, R.R. & Daulay, S.H. 2025. Students ' Perception of Vocabulary Mastery by Using Baamboozle Game. 4778(Vnucko 2023): 685–698. <http://dx.doi.org/110.24256/ideas.v13i1.6305>
- UNO, H.B. 2016. Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Wulandari, W., Susanto, D.A. & Hawa, F. 2024. Exploring Bamboozle as Games-Based Learning Media to Support Students ' Vocabulary : Its application in the classroom. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2): 6542–6551. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative>
- Yanti, A.D. & Puspasari, D. 2024. Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4): 3384–3402. <http://dx.doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>