

## **EFEKTIVITAS PENERAPAN BAAMBOOZLE GAME PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII SMP SUNGAI RAYA**

Abel Viluanti<sup>1</sup>, Iwan Ramadhan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Tanjungpura,

<sup>2</sup>Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Tanjungpura,

<sup>1</sup>1261211024@student.untan.ac.id ,<sup>2</sup>iwan.ramadhan@untan.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of implementing the Baamboozle Game learning media in Social Studies (IPS) instruction for Grade VIII students at SMP Negeri 4 Sungai Raya. The background of this study is based on the low level of student activeness and learning outcomes resulting from the use of conventional teaching methods that lack variation. This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method. The research subjects were Grade VIII students who were divided into an experimental class and a control class. Data were collected through learning outcome tests, observations, and documentation. The data were analyzed using statistical tests to identify differences in learning outcomes between the two classes. The results indicate that the use of Baamboozle Game media has a positive effect on student activeness and learning outcomes. Students in the experimental class showed a higher improvement in learning outcomes compared to those in the control class. In addition, the learning atmosphere became more interactive, enjoyable, and encouraged active student participation. Therefore, it can be concluded that the implementation of Baamboozle Game learning media is effective for Social Studies instruction in Grade VIII at SMP Negeri 4 Sungai Raya. This media is recommended as an innovative alternative to improve the quality of Social Studies learning in junior high schools.*

*Keywords: effectiveness, baamboozle game learning media, social studies*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *Baamboozle Game* pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle Game* memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa

pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Baamboozle Game efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: efektivitas, media pembelajaran *baamboozle game*, pelajaran IPS

## A. Pendahuluan

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering dianggap membosankan apabila proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah, tanpa memanfaatkan media yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, mengaitkan materi IPS dengan kehidupan nyata, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Hidayati & Salamah, 2022). Oleh karena itu, guru dituntut lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan bermakna (Heryani dkk., 2022).

IPS merupakan mata pelajaran terpadu yang mencakup sejarah, sosiologi, ekonomi, dan geografi, serta berperan penting dalam membentuk siswa menjadi warga negara yang demokratis dan mampu beradaptasi dalam kehidupan sosial yang terus berkembang (Rosidah, 2016; Hilmi, 2017). Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk memahami konsep, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, bersikap,

dan bertindak dalam kehidupan bermasyarakat (Hidayat, 2020).

Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa serta sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan komunikatif (Nurrita, 2018; Prihatmojo, 2019). Salah satu media yang dinilai mampu meningkatkan keaktifan siswa adalah Baamboozle Game, yaitu media pembelajaran digital berbasis permainan yang menggabungkan unsur edukasi dan kompetisi secara interaktif (Iskandar dkk., 2022; Khoiro dkk., 2023). Penggunaan Baamboozle Game dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran IPS (Murti dkk., 2023; May dkk., 2024).

Berdasarkan hasil pra-riset di SMP Negeri 4 Sungai Raya, pembelajaran IPS masih jarang memanfaatkan media pembelajaran dan lebih sering menggunakan metode ceramah. Siswa kelas VIII menyatakan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik agar proses belajar tidak membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penerapan media pembelajaran Baamboozle Game pada pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dipilih karena bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan media pembelajaran Baamboozle Game terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuantitatif dilakukan secara rasional, empiris, dan sistematis dengan memanfaatkan prosedur statistik untuk mengukur hubungan antarvariabel. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan, sehingga perubahan hasil belajar dapat diamati secara objektif (Ma dkk., 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sungai Raya yang berlokasi di Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya dengan populasi sebanyak 216 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas VIII E yang berjumlah 34 siswa. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada hasil diskusi dengan guru mata pelajaran IPS yang menyatakan bahwa kelas VIII E memiliki kemampuan belajar relatif lebih rendah dibandingkan kelas lain, sehingga dianggap representatif untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran Baamboozle Game (Lenaini, 2021).

Pengumpulan data dilakukan

melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang digunakan sebagai pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan media Baamboozle Game. Instrumen tes disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan divalidasi melalui validitas konstruk dengan melibatkan ahli, kemudian diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 25 (Sugiyono, 2022). Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung.

Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS versi 25. Tahap awal analisis dilakukan dengan uji normalitas Shapiro–Wilk untuk mengetahui distribusi data. Apabila data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal digunakan uji Wilcoxon (Ismail, 2022). Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya efektivitas penerapan media pembelajaran Baamboozle Game terhadap hasil belajar IPS, dilakukan perhitungan effect size dengan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest (Jelita dkk., 2022)

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti

melakukan wawancara dengan guru IPS serta observasi pembelajaran di kelas. Selanjutnya, peneliti menyusun modul ajar IPS dan instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest sebanyak 20 butir. Instrumen tersebut divalidasi oleh dosen ahli dan guru IPS, kemudian diuji cobakan kepada 36 peserta didik di luar sampel penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel* (0,329), sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,757 (>0,6), yang menandakan bahwa instrumen reliabel dan layak digunakan.

Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelas VIII E yang berjumlah 34 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan, masing-masing selama 2 × 40 JP, dengan menerapkan media pembelajaran Baamboozle Game. Pada setiap pertemuan, peserta didik diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran berlangsung.

Secara deskriptif, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari pretest ke posttest. Rata-rata nilai pretest pertemuan pertama sebesar 41,18 meningkat menjadi 71,76 pada posttest pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, rata-rata pretest sebesar 59,26 meningkat menjadi 85,29 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Baamboozle Game berdampak positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Berikut sajian keseluruhan statistik deskriptif hasil belajar peserta didik.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif**

**Hasil Belajar Peserta Didik**

Tes	Rata - Rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Pretest 1	41,18	15	70
Pretest 2	71,76	40	95
Posttes t1	59,26	20	85
Posttes t2	85,29	65	100

Uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, analisis hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

**Tabel 2. Ringkasan Uji Paired Simple T-test**

Perbandingan	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest 1- Posttest1	10,436	0,000	Signifikan
Pretest2- Posttest2	8,575	0,000	Signifikan
Posttest1- Posttest2	8,171	0,000	Signifikan

Selain uji beda, dilakukan perhitungan effect size untuk mengetahui besarnya efektivitas penerapan media Baamboozle Game. Hasil perhitungan menunjukkan nilai

effect size sebesar 2,53 yang termasuk dalam kategori tinggi (ES > 0,8). Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran Baamboozle Game memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPS peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Baamboozle Game secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Pada pertemuan pertama, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 74,25% dari nilai rata-rata pretest ke posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan Clark dan Mayer (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan meningkatkan pemahaman siswa. Baamboozle Game memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga mendorong keterlibatan kognitif dan sosial secara bersamaan. Penelitian Salsanila dan Faisal (2025) juga menegaskan bahwa Baamboozle Game efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada pertemuan kedua, hasil belajar peserta didik kembali mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 43,93%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa efektivitas media Baamboozle Game tidak hanya bersifat sesaat, tetapi juga berkelanjutan pada pertemuan

berikutnya. Hal ini mendukung pendapat Putri dkk. (2024) bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara konsisten. Selain itu, Agusti dan Aslam (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Efektivitas media Baamboozle Game semakin diperkuat dengan hasil uji effect size yang berada pada kategori tinggi. Nilai effect size sebesar 2,53 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan sangat besar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusyani dan Adelina Ray (2023) serta Marwah dan Ain (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa. Damopolii dkk. (2020) dan Ambarwati (2019) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan web game terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Baamboozle Game efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya, baik dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, maupun keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Baamboozle Game efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik secara signifikan dari pretest ke posttest pada setiap pertemuan pembelajaran.

Hasil analisis statistik menggunakan uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media Baamboozle Game. Selain itu, hasil perhitungan effect size berada pada kategori tinggi, yang menandakan bahwa pengaruh penggunaan media Baamboozle Game terhadap peningkatan hasil belajar IPS tergolong kuat.

Secara pedagogis, penggunaan media pembelajaran berbasis game ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media Baamboozle Game tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran Baamboozle Game direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di tingkat SMP.

## DAFTAR PUSTAKA

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran

aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>

Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, Y. M., & Afifah, S. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *Education Journal*, 2(2).

Ambarwati, M. (2019). Efektivitas media pembelajaran berbasis web game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Mimbar PGSD Undiksha*.

Clark, C. R., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction*. Wiley.

Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85.

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>

Hidayat, B. (2020). Tinjauan historis pendidikan IPS di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 1–8.

Hidayati, D. N., & Salamah, S. (2022). Penggunaan kartu peta dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 39–45.

Hilmi, Z. M. (2017). Implementasi pendidikan IPS dalam pembelajaran IPS di sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Pendidikan*, 3(2), 1–9.

- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhantunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan aplikasi Baamboozle untuk meningkatkan antusias belajar siswa.
- Ismail, S. (2022). Pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 1–14.
- Jelita, T. N., Odja, H. A., & Setiawan, E. G. D. (2022). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 8(1), 1–6.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan media pembelajaran Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap kemampuan memahami teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis*, 6(1), 33–39.
- Ma, C. M. S., Shek, D. T. L., & Chen, J. M. T. (2019). One-group pretest–posttest design. *Applied Research in Quality of Life*, 14(4), 961–979.
- Marwah, S. S., & Ain, N. Z. (2024). Baamboozle sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI Uniga*.
- May, B., Tobing, D. L. U. A., Ritonga, N. S., & Yunita, S. (2024). Strategi pembelajaran kreativitas media Baamboozle. *IJEDR*, 2(1).
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Game-based learning Baamboozle terhadap hasil belajar. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Putri, S. M., Widiastuti, W. W., & Nurlaily, V. A. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis Baamboozle.
- Rosidah, A. (2016). Penerapan media pembelajaran visual pada pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2).
- Salsanila, S., & Faisal, E. E. (2025). Efektivitas media Baamboozle terhadap motivasi belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.