

IMPLEMENTASI KUIS INTERAKTIF *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Alifvia Novita Putri Romadhoni¹, Ika Santia², Tanto Hermawan³, Ririn Anjayani⁴

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri, ^{3,4}SDN Banjaran 4

E-mail: alifvianovitaputri@gmail.com

Article History:

Submitted : 11-05-2025

Received : 11-05-2025

Revised : 22-05-2025

Accepted : 30-05-2025

Published : 30-06-2025

Abstract: *The low cognitive learning outcomes of class IV-B science is evidenced by the results of written tests that have not reached the KKM. This study aims to implement the baamboozle interactive quiz to improve the cognitive learning outcomes of science in class IV elementary school students. This study uses PTK. This study was conducted at SDN Banjaran 4 with 30 class IV-B research subjects. Data collection was carried out using written tests, observations and field notes. Data were analyzed using descriptive statistics. The cognitive learning outcomes in cycle I obtained a classical learning completion percentage of 30%. The classical learning completion percentage in cycle II was 53.3%. This shows an increase in each cycle. The results of the study indicate that the implementation of the baamboozle interactive quiz can improve the cognitive learning outcomes of class IV-B students in SDN Banjaran 4. The application of the baamboozle interactive quiz can be used as an alternative for teachers to create fun learning.*

Keywords:

Baamboozle, Cognitive Learning Outcomes, Natural & Social Science, Interactive Quizzes, Elementary School

Abstrak: Rendahnya hasil belajar kognitif IPAS kelas IV-B dibuktikan dari hasil tes tulis yang belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan kuis interaktif *baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan PTK. Penelitian ini dilakukan di SDN Banjaran 4 dengan subjek penelitian kelas IV-B sebanyak 30 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes tulis, observasi dan catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil belajar kognitif pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebanyak 30%. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebesar 53,3%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kuis interaktif *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B di SDN Banjaran 4. Penerapan kuis interaktif *baamboozle* dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci :

Baamboozle, Hasil Belajar Kognitif, IPAS, Kuis Interaktif, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik dapat membantu seseorang untuk memecahkan segala permasalahan (Munawaroh et al., 2024). Cara yang dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut yaitu melalui pendidikan formal di sekolah (Tasmara et al., 2025). Menempuh pendidikan formal dapat memberikan banyak pengalaman belajar bagi seseorang (Pascawindra & Mahpudin, 2024). Jika seseorang menempuh pendidikan, maka dapat melahirkan SDM yang unggul dan berkualitas (Andini et al., 2024; Mariani et al., 2022; Munawaroh et al., 2024; Ramdani et al., 2024; Tasmara et al., 2025). Peningkatan kualitas SDM sangat penting dilakukan untuk mempersiapkan generasi bangsa dalam menghadapi persaingan di era saat ini (Munawaroh et al., 2024).

Guru harus memiliki kemampuan beradaptasi yang cepat terhadap perubahan. Salah satu perubahan yang berdampak dalam dunia pendidikan yaitu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Putri et al., 2024; Sari et al., 2024). Teknologi dalam dunia pendidikan dapat berfungsi menjadi media pembelajaran inovatif (Pauziah, 2024; Putri et al., 2024). Pengaplikasian media pembelajaran inovatif seperti pemberian kuis interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan membuat siswa merasa senang dalam belajar (Munawaroh et al., 2024). Kuis interaktif dapat meningkatkan perasaan tertantang dan keterlibatan siswa sehingga membuat pembelajaran tidak monoton (Mardiah et al., 2024). Hal ini menjadi salah satu tantangan bagi guru dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik (Mulyani et al., 2022; Tasmara et al., 2025).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih menerapkan *teacher centered*. Cara ini menyebabkan siswa gampang bosan karena tidak terlibat aktif saat pembelajaran. Hal ini berakibat pada pembelajaran yang disampaikan tidak akan bermakna bagi siswa. Permasalahan ini dapat mempengaruhi aspek lain yaitu rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar merupakan kompetensi dan ketercapaian yang didapatkan siswa melalui pengalaman belajar yang telah dilakukan dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik (Afiani, 2023; Asih et al., 2024; Listyaningsih et al., 2023; Mutaqin et al., 2023). Hasil belajar adalah alat ukur ketercapaian siswa terhadap pemahaman dan kecakapan materi yang sudah dipelajari serta mencerminkan adanya perubahan perilaku (Afdal et al., 2024; Budianti, 2023; Maria, 2020). Menurut Lestari & Irawati (2020) siswa harus memiliki kemampuan pengetahuan yang disebut dengan hasil belajar kognitif. Permasalahan hasil belajar kognitif yang rendah dikhawatirkan siswa belum siap untuk menghadapi permasalahan di zaman sekarang.

Hasil belajar kognitif IPAS materi keanekaragaman hayati pada kelas IV-B di SDN Banjaran 4 saat pra siklus masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rerata nilai hasil belajar kognitif secara klasikal sebesar 50,53 dari 100. Ketika diidentifikasi secara individu, dari rerata 30 siswa tersebut belum ada yang mencapai KKM. KKM di SDN Banjaran 4 yaitu 78. Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan oleh pemanfaatan media yang kurang bervariasi (Simanjuntak et al., 2024). Hal ini didukung oleh hasil observasi ketika pembelajaran di mana siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan *teacher centered*. Cara ini kurang efektif karena siswa kurang terlibat aktif dan guru banyak melakukan ceramah.

Permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif ini dapat diatasi dengan mengimplementasikan kuis interaktif *baamboozle* dalam pembelajaran. Implementasi kuis

interaktif *baamboozle* sebagai variasi media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memacu siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa yang aktif akan mendapatkan banyak pengalaman selama pembelajaran dan berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif. *Baamboozle* adalah *education games* pada *website* yang menyajikan permainan interaktif dan menarik (Mariani et al., 2022). *Baamboozle* berisi kumpulan soal-soal dan dimainkan seperti lomba cerdas cermat (Pascawindra & Mahpudin, 2024). Pada implementasinya, *baamboozle* digunakan sebagai kuis interaktif ketika pembelajaran berlangsung. *Baamboozle* juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa (Mardiah et al., 2024). *Baamboozle* dirancang agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar lebih interaktif (Azizah et al., 2024). Apabila selama belajar siswa merasa senang, maka akan memudahkan mereka dalam memahami materi. *Baamboozle* dapat menciptakan siswa aktif serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Alfida & Febriani, 2025).

Baamboozle tidak hanya berupa tulisan saja namun juga dilengkapi dengan gambar yang dapat memfasilitasi siswa dari segi visual (Tasmara et al., 2025). Melalui kuis interaktif *baamboozle* maka dapat menciptakan pembelajaran yang informatif dan menghibur (Munawaroh et al., 2024). Kuis interaktif *baamboozle* cocok diimplementasikan pada siswa sekolah dasar yang pada dasarnya memiliki karakteristik suka bermain. Terdapat beberapa keunggulan *baamboozle* menurut Munawaroh et al., (2024) yaitu pertama menyajikan tampilan yang menarik dan berbeda. Desain visual yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Kedua, *baamboozle* dapat menciptakan jiwa kompetitif pada siswa namun tetap menyenangkan. Ketiga, *baamboozle* dapat memicu siswa saling berdiskusi untuk menentukan jawaban yang tepat. Hal ini dapat melatih keterampilan berkomunikasi dan saling menghargai pendapat. Keempat, *baamboozle* dapat menciptakan suasana belajar yang santai namun kompetitif dan dapat meningkatkan penguasaan mereka terhadap materi.

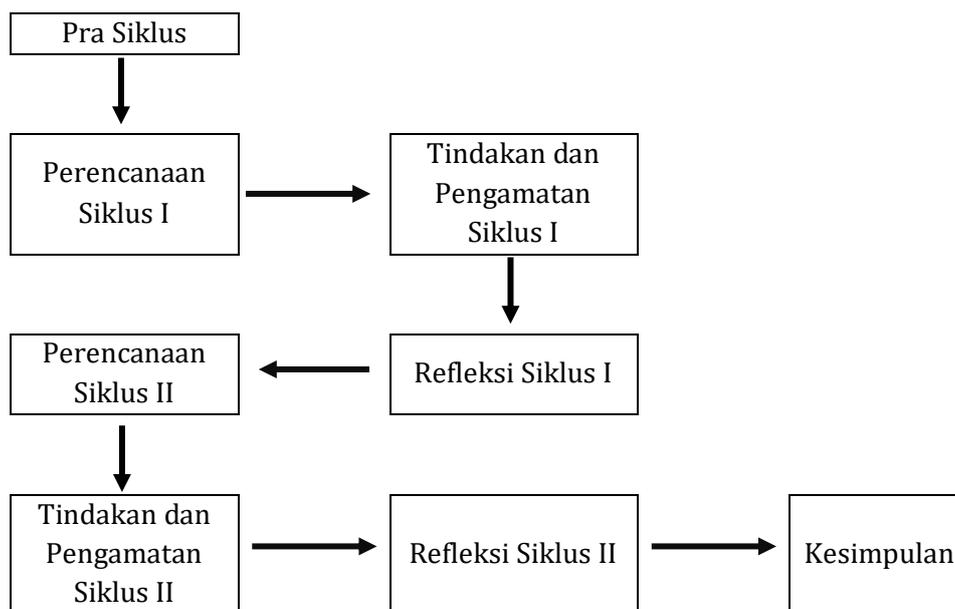
Kuis interaktif *baamboozle* ini diterapkan pada mata pelajaran IPAS semester genap. Materi yang digunakan tentang tingkatan keanekaragaman hayati, faktor yang mempengaruhinya, persebaran flora dan fauna di Indonesia serta manfaatnya dalam kehidupan. Keanekaragaman hayati terdiri atas tiga tingkatan yaitu keanekaragaman genetik, jenis, dan ekosistem. Faktor yang mempengaruhi keanekaragaman hayati yaitu letak astronomis yang menyebabkan perbedaan kondisi iklim dan letak geografis. Materi persebaran flora dan fauna membahas tiga tipe fauna di Indonesia yaitu Asiatis, Peralihan, dan Australis. Terdapat beberapa manfaat keanekaragaman hayati bagi kehidupan.

Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang sejenis. Pertama, penelitian oleh Budianti (2023) menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif. Penelitian tersebut membuat siswa lebih antusias dan aktif (Budianti, 2023). Kedua, penelitian oleh Zahra et al. (2024) bahwa penggunaan media *smart box* dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif. Peningkatan tersebut terlihat pada hasil belajar mulai dari pra siklus (64%), siklus I (36%), siklus II (89%) (Zahra et al., 2024). Ketiga, penelitian oleh Mardiah et al., (2024) mengatakan integrasi *baamboozle* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan bagi siswa. Situasi ini tentu berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh (Mardiah et al., 2024).

Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar melalui implementasi kuis interaktif *baamboozle*.

METODE

Penelitian ini merupakan PTK dengan menggunakan model dari Kemmis & Taggart yang terdiri dari 4 tahapan. Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian PTK Model Kemmis & Taggart

Gambar 1 menunjukkan bahwa pra siklus dilakukan sebelum tahap perencanaan. Pra siklus dilakukan dari aspek kognitif maupun non kognitif. Pra siklus aspek kognitif dilakukan dengan cara siswa diberi soal tes tulis sedangkan aspek non kognitif dilakukan dengan pemberian angket terkait biodata diri dan gaya belajar. Observasi aspek non kognitif juga dilakukan melalui pengamatan pembelajaran. Tahap perencanaan dilakukan dengan merancang modul ajar yang sesuai dari hasil pra siklus. Modul ajar dirancang dengan memanfaatkan kuis interaktif *baamboozle*. *Baamboozle* dipilih karena memiliki beberapa keunggulan seperti tampilan yang menarik, menyenangkan, menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif, serta memudahkan siswa memahami materi. Jika siswa paham terhadap materi, maka mempengaruhi hasil belajar kognitif menjadi baik. Tahap tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan modul ajar yang telah dibuat. Tahap pengamatan dilakukan selama peneliti memberikan tindakan (ketika mengajar). Subjek yang diamati yaitu siswa dan peneliti. Refleksi dilaksanakan pada akhir siklus. Refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan yang terjadi selama pemberian tindakan. Keempat tahap ini dilakukan pula pada siklus II.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV-B SDN Banjaran 4 Tahun Ajaran 2024/2025. Jumlah siswa kelas IV-B yaitu sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 13 perempuan dan 17

laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes tulis, lembar observasi dan catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Untuk memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal, maka data diolah menggunakan rumus berikut.

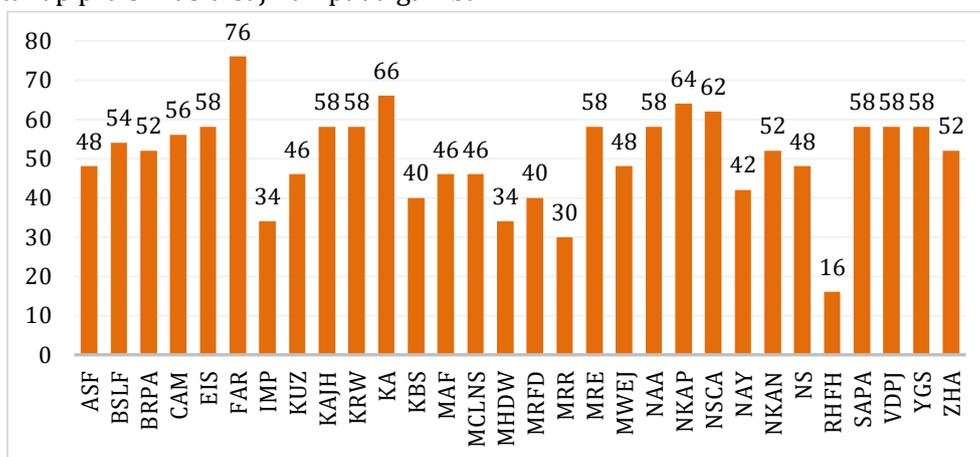
$$\text{Persentase ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 78}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \quad (1)$$

Setelah dilakukan perhitungan, maka data tersebut dibandingkan mulai dari persentase ketuntasan belajar klasikal pada pra siklus, siklus I, dan siklus II untuk diketahui peningkatan hasil belajar kognitifnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan sebelum siswa diberi tindakan. Rerata hasil belajar IPAS pada tahap pra siklus disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Kognitif IPAS Pra Siklus

Berdasarkan gambar 2, dapat disimpulkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B pada tahap pra siklus belum ada yang mencapai KKM. Hasil belajar kognitif IPAS siswa tahap pra siklus dikategorikan tuntas jika nilai ≥ 78 dan tidak tuntas < 78 .

Tabel 1.

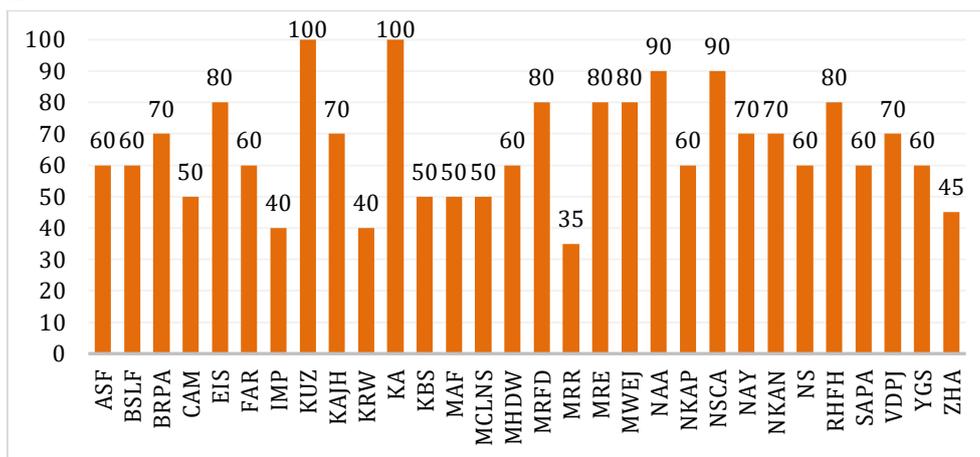
Pengkategorian Hasil Belajar Kognitif IPAS Pra Siklus

| Kategori | Jumlah Siswa | Persentase |
|-----------------|--------------|------------|
| Nilai < 78 | 30 | 100% |
| Nilai ≥ 78 | 0 | 0 |

Melalui tabel 1 dapat diketahui hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B pada tahap pra siklus mendapatkan persentase 100% belum tuntas. Hal ini dikarenakan pada tahap pra siklus peneliti menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional hanya berupa ceramah yang menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik (Putri et al., 2024). Pembelajaran konvensional menjadikan siswa bosan, kurang antusias, dan tidak fokus selama pembelajaran. Selain itu, pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang terlibat aktif selama pembelajaran. Masalah ini berakibat siswa tidak mendapatkan pembelajaran yang bermakna sehingga tidak paham terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan hasil pra siklus maka pembelajaran diperbaiki pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan mengimplementasikan kuis interaktif *baamboozle*.

B. Siklus I

Permasalahan pada kelas IV-B yaitu hasil belajar kognitif IPAS masih rendah. Peneliti memberikan tindakan (*treatment*) dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Tahap perencanaan siklus I yaitu menyusun modul ajar dengan mengimplementasikan kuis interaktif *baamboozle* dan membuat LKPD. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan modul ajar dan LKPD yang telah disusun serta pemberian kuis interaktif *baamboozle* kepada siswa. Pengambilan data hasil belajar kognitif IPAS dilakukan dengan cara tes tulis. Hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B pada siklus I disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Kognitif IPAS Siklus I

Berdasarkan gambar 3, hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B pada siklus I yang terendah yaitu 35 dan tertinggi yaitu 100. Rerata hasil belajar kognitif IPAS siklus I sebesar 65,67 dan mengalami peningkatan jika dibandingkan pra siklus. Pengkategorian hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B pada siklus I disajikan pada tabel 2.

Tabel 2.

Pengkategorian Hasil Belajar Kognitif IPAS Siklus I

| Kategori | Jumlah Siswa | Persentase |
|------------|--------------|------------|
| Nilai < 78 | 21 | 70% |
| Nilai ≥ 78 | 9 | 30% |

Tabel 2 menunjukkan pada siklus I hasil belajar kognitif IPAS mengalami peningkatan persentase kategori tuntas yaitu sebesar 30%. Sebaliknya, pada kategori tidak tuntas berkurang dari 100% pada tahap pra siklus menjadi 70% pada siklus I. Persentase ini menunjukkan kuis interaktif *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B. Meskipun ada peningkatan, namun masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena persentasenya masih 30%.

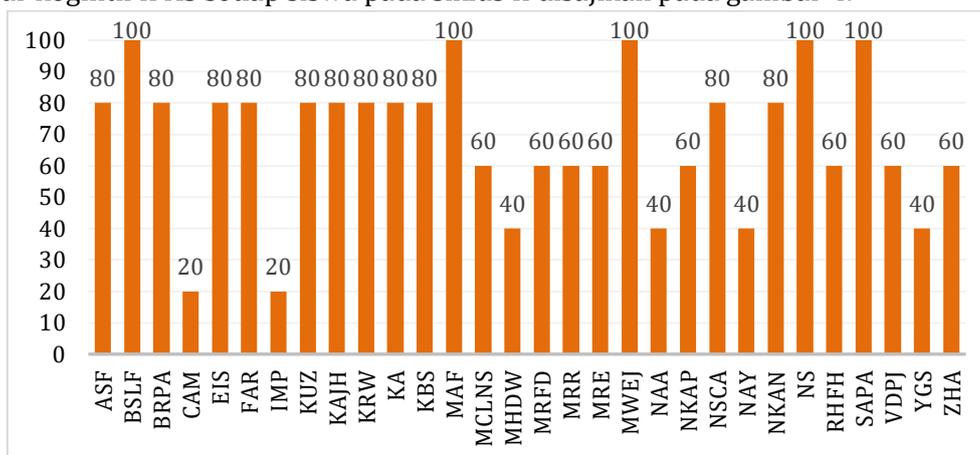
Tahap keempat yaitu pengamatan dilakukan dengan bantuan observer. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran, siswa dan peneliti. Observer mencatat kejadian-kejadian yang menonjol selama pembelajaran. Penggunaan kuis interaktif *baamboozle* merupakan hal yang baru bagi siswa. Hasil pengamatan siklus I menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan kuis interaktif *baamboozle* mayoritas bersemangat. Hal ini didukung penelitian dari Munawaroh et al., (2024) bahwa dengan *baamboozle* di mana siswa yang

awalnya kurang termotivasi menjadi lebih antusias. Siswa terlihat aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga lebih bermakna. Selaras dengan hasil penelitian Ramdani et al. (2024) yang mengatakan bahwa *baamboozle* memberikan pengaruh yang positif yaitu siswa dapat belajar sekaligus bermain. Kelemahan pada siklus I yaitu peneliti kurang bisa mengondisikan siswa sehingga menjadi kurang kondusif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan beberapa siswa tidak maksimal dalam belajar di kelas dan mempengaruhi hasil belajar kognitifnya.

Tahap kelima yaitu refleksi peneliti mengidentifikasi dan kelemahan pada siklus I. Catatan dari observer yaitu pada siklus I peneliti kurang bisa mengondisikan siswa sehingga menjadi kurang kondusif selama pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa siswa yang merasa terganggu karena kondisi kelas yang ramai. Poin utama pada siklus I yaitu kelas IV-B belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Siswa dengan nilai ≥ 78 masih sebesar 30% maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan memperbaiki kelemahan pada siklus I.

C. Siklus II

Siklus II dilakukan dengan menggunakan tahapan yang sama seperti siklus I. Perencanaan dilaksanakan dengan menyusun modul ajar dan LKPD berdasarkan acuan refleksi pada siklus I. Peneliti memberikan kuis *baamboozle* pada tahap pelaksanaan namun dengan lebih mengondisikan siswa agar tidak saling merasa terganggu. Hasil belajar kognitif IPAS setiap siswa pada siklus II disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik Hasil Belajar Kognitif IPAS Siklus II

Gambar 4 menunjukkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B pada siklus II terendah yaitu 20 dan tertinggi yaitu 100. Rerata hasil belajar kognitif IPAS pada siklus II meningkat dibanding siklus I yaitu sebesar 68,67. Pengkategorian hasil belajar kognitif IPAS siswa pada siklus II disajikan pada tabel 3.

Tabel 3.
Pengkategorian Hasil Belajar Kognitif IPAS Siklus II

| Kategori | Jumlah Siswa | Persentase |
|-----------------|--------------|------------|
| Nilai < 78 | 14 | 46,7% |
| Nilai ≥ 78 | 16 | 53,3% |

Berdasarkan tabel 3, siklus II menunjukkan persentase siswa dengan kategori tuntas sebesar 53,3%. Sedangkan pada kategori tidak tuntas mengalami penurunan persentase menjadi 46,7% dibanding siklus I. Dengan demikian, hasil belajar kognitif IPAS pada siklus II telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian dari Mariani et al. (2022) yang telah membuktikan bahwa penerapan *baamboozle* menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengamatan dilakukan pada tahap keempat dengan bantuan observer. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan kuis interaktif *baamboozle* mayoritas aktif dan dapat fokus selama pembelajaran. Ketika siswa aktif, mereka dapat belajar lebih bermakna. Kebermaknaan dalam belajar berpengaruh pada kemampuan dalam memahami materi. Kondisi kelas pada siklus II juga lebih kondusif. Hal ini didukung oleh penelitian Tasmara et al. (2025) bahwa lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Tahap refleksi dilakukan dengan mengidentifikasi adanya ketuntasan belajar klasikal. Hal ini terbukti pada hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B siklus II yaitu sebesar 53,3%. PTK yang dilakukan ini dikatakan berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena telah mencapai target yang diharapkan.

D. Peningkatan Hasil Belajar IPAS

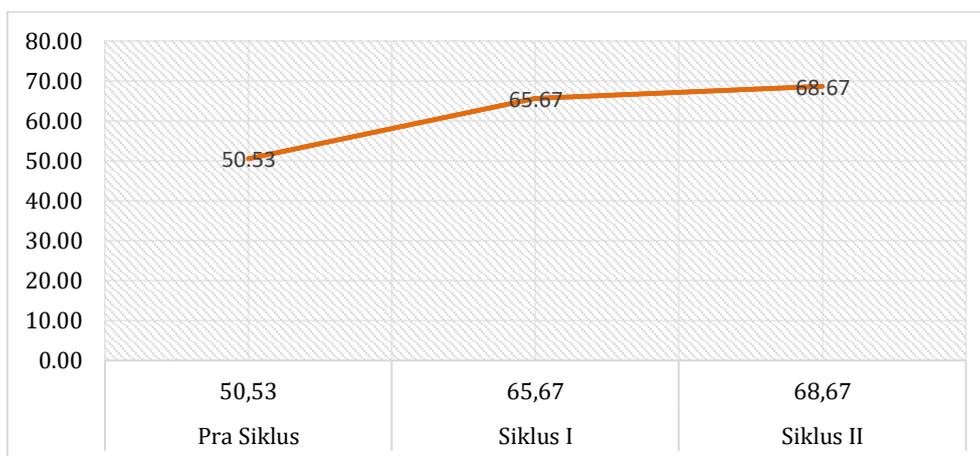
Perbandingan hasil belajar IPAS disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4.

Perbandingan Hasil Belajar Kognitif IPAS

| Kategori | Jumlah Siswa | Persentase |
|------------|--------------|------------|
| Nilai < 78 | 14 | 46,7% |
| Nilai ≥ 78 | 16 | 53,3% |

Berdasarkan tabel 4, diketahui persentase ketuntasan belajar klasikal pada hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B meningkat selama pembelajaran dengan memanfaatkan kuis interaktif *baamboozle*. Rerata hasil belajar kognitif IPAS disajikan pada gambar 5.



Gambar 5. Grafik Rerata Hasil Belajar Kognitif IPAS

Data yang disajikan pada gambar 5 diperoleh dengan cara mengumpulkan hasil tes tulis siswa tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Gambar 5 menunjukkan rerata hasil belajar kognitif IPAS siswa meningkat terus menerus. Hal ini membuktikan bahwa kuis interaktif *baamboozle* berhasil untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Putri et al., (2024) yang mengatakan pemanfaatan *baamboozle* terbukti dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa. Hasil penelitian dari Amnisyar et al. (2024) juga selaras bahwa *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Baamboozle* dapat dimanfaatkan pada model *game based learning*. Penelitian (Nugraha et al., 2024) menyatakan bahwa penerapan model *game based learning* berbantuan *baamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa dapat belajar dan bermain sekaligus menggunakan *baamboozle* sehingga suasana belajar lebih menarik dan siswa dapat lebih fokus. Penelitian ini memiliki kesamaan sekaligus perbedaan dengan penelitian lain. Penelitian oleh Dermawan & Ramadhan, (2024) sama-sama menggunakan kuis interaktif namun perbedaannya yaitu memanfaatkan *quizizz* bukan *baamboozle*. Selaras dengan hasil penelitian tersebut yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan memanfaatkan kuis interaktif *quizizz*.

PENUTUP

Temuan penelitian membuktikan persentase ketuntasan belajar klasikal hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B di SDN Banjaran 4 melalui implementasi kuis interaktif *baamboozle* mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV-B di SDN Banjaran 4 pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebanyak 30%. Hal ini mengindikasikan hasil belajar kognitif IPAS meningkat dibandingkan dengan pra siklus. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebesar 53,3%. Perbandingan hasil belajar kognitif IPAS dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terus mengalami peningkatan. Hal ini terbukti implementasi *baamboozle* berpengaruh positif pada siswa yaitu menciptakan suasana kompetitif sehingga siswa berlomba untuk berpikir dan menjawab soal dengan tepat. Pembelajaran dengan kuis interaktif *baamboozle* memudahkan siswa dalam memahami materi karena ditampilkan secara visual sehingga lebih menarik.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber inspirasi untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik salah satunya *baamboozle*. Penelitian ini memiliki kelemahan yaitu hanya berfokus pada hasil belajar kognitif. Kelemahan ini dapat diperbaiki dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya misalnya dengan mengganti variabel terikat yaitu aspek afektif dan aspek psikomotorik dengan tetap memanfaatkan *baamboozle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304.
- Afiani, K. D. A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 pada Pembelajaran Matematika Tema Lingkungan. *Proceeding Umsurabaya*, 374–380.

- Alfida, N., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Baamboozle sebagai Media Test terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI di SMAN 2 Pariaman. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 121–130.
- Amnisyar, Haryati, F., & Pasaribu, D. R. (2024). Penerapan Bamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 066050 Medan Denai. *Jurnal Handayani PGSD UNIMED*, 15(2), 245–253.
- Andini, Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI di SMPIT Al-Ridwan Karawang. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 9(2), 115–132.
- Asih, N. N. D., Arifin, I. N., & Marshanawiah, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Takalantar pada Materi Operasi Perkalian Bilangan Cacah Kelas IV SDN 14 Bongomeme. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 7286–7293.
- 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.
- Budianti, Y. (2023). Penggunaan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127–136.
- Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal Of Education*, 4(2), 381–390.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(2), 51–59.
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model PBL dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 620–627.
- Mardiah, K., Mardiani, Marselena, Syaputri, M. D., & Rihansyah, M. R. (2024). The Application Of Baamboozle Educational Quiz in Increasing The Learning Motivation of Grade IV Students in Mathematics Subject. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 12(2), 184–198.
- Maria, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan Menggunakan Media Congklak di SD Katolik Wetakara. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(12), 67–77.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216.
- Mulyani, A. H., Suryaningrat, E. F., Pujiasti, D. A., & Mutaqin, E. J. (2022). Pengaruh Media Smart Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 106-115.
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembung 2. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 6238–6243.
- Mutaqin, E. J., Suryaningrat, E. F., & Ranjani, B. P. M. (2023). PENGARUH MODEL

- COLLABORATIVE LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 107-115.
- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Lumowa, S. V. T., & Turista, D. D. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144–153.
- Pascawindra, G., & Mahpudin, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Antara Quizizz dan Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas IX SMP Negeri 1 Ciwaru. *ICT Learning*, 8(2), 1–10.
- Pauziah, R. (2024). PENGARUH MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN DI SDN MANGGUNGJAYA 1 TASIKMALAYA. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 24-30.
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 6, 9–14.
- Ramdani, R., Nurjannah, S., Bahri, A., & Edrianis. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar IPAS SD Inpres Pa'baeng-Baeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04), 234–243.
- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Finger: Journal of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Simanjuntak, N. J. S. B., Haryati, F., & Pasaribu, D. (2024). Penerapan Platform Baamboozle pada Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 066050 Medan Denai. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 15(2), 254–261.
- 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.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.