caXra Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

Vol. 06, No. 03, 2026, pp. 1438-1450

Penerapan Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Warisan Budaya

Gery Geovani Pamungkas[1], Febri Fajar Pratama[2], Fajar Nugraha[3]
[123] Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Indonesia
E-mail: geryvidos650@gmail.com

Article History:
Submitted : 07-09-2026
Received : 07-09-2026
Revised : 22-09-2026
Accepted : 22-09-2026
Published : 30-09-2026

Abstract: *Students' learning outcomes in Social Studies on cultural heritage were not optimal because learning was dominated by lectures and provided limited active involvement. This classroom action research aimed to describe learning planning, implementation, student activities, and learning outcomes through Baamboozle. The Kemmis and McTaggart model was conducted in two cycles involving 30 fifth-grade students at SD Islam Cihideungbalong. Data were collected through observation, tests, and documentation and analyzed descriptively. The teaching-module score increased from 73.91% to 82.61%, learning implementation from 70.69% to 84.48%, and student activity from 61.67% to 86.67%. The mean score increased from 65.83 in the pre-cycle to 77.00 in Cycle I and 85.00 in Cycle II. Classical mastery increased from 40% to 70% and 90%. Thus, Baamboozle improved the quality of the learning process, student activity, and Social Studies learning outcomes.*

Keywords: Baamboozle, cultural heritage, learning outcomes, Social Studies

Abstrak: Hasil belajar IPS peserta didik pada materi warisan budaya belum optimal karena pembelajaran didominasi ceramah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, aktivitas, dan hasil belajar melalui Baamboozle. Model Kemmis dan McTaggart dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 30 peserta didik kelas V SD Islam Cihideungbalong. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif. Penilaian modul ajar meningkat dari 73,91% menjadi 82,61%, pelaksanaan pembelajaran dari 70,69% menjadi 84,48%, dan aktivitas peserta didik dari 61,67% menjadi 86,67%. Nilai rata-rata meningkat dari 65,83 pada prasiklus menjadi 77,00 pada Siklus I dan 85,00 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 70% dan 90%. Dengan demikian, Baamboozle meningkatkan kualitas proses, aktivitas, dan hasil belajar IPS peserta didik.

Kata Kunci : Baamboozle, hasil belajar, IPS, warisan budaya

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berperan dalam membangun pengetahuan, keterampilan, sikap sosial, dan karakter peserta didik. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peserta didik diajak memahami kehidupan masyarakat serta hubungan manusia dengan lingkungan sosial dan budayanya. Karena itu, pembelajaran IPS perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Kebutuhan akan pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik juga tampak dalam penelitian Zulqadri dan Nurgiyantoro (2023), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat mendukung literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.

Salah satu materi yang relevan bagi peserta didik kelas V ialah warisan budaya. Warisan budaya benda mencakup, antara lain, candi, rumah adat, prasasti, dan bangunan bersejarah, sedangkan warisan budaya takbenda mencakup tarian, musik, tradisi lisan, dan upacara adat. Mempelajari contoh-contoh tersebut dapat membantu peserta didik mengenali keragaman budaya dan memahami pentingnya pelestarian. Penelitian Puspitasari dan da Ary (2024) pada siswa kelas V menunjukkan bahwa media permainan bertema warisan budaya takbenda layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar. Temuan tersebut memperkuat alasan untuk menyajikan materi warisan budaya melalui kegiatan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan contoh-contoh konkret.

Dalam praktiknya, materi warisan budaya dapat sulit dipahami apabila pembelajaran hanya bertumpu pada penjelasan lisan dan hafalan nama. Peserta didik perlu melihat contoh, membedakan cirinya, serta membahas hubungan suatu peninggalan atau tradisi dengan masyarakat yang mewarisinya. Media digital memberi peluang untuk menampilkan gambar dan pertanyaan secara lebih bervariasi dalam kegiatan tersebut. Zulqadri dan Nurgiyantoro (2023) menemukan bahwa multimedia interaktif berbasis web efektif meningkatkan literasi budaya dan literasi digital siswa kelas V pada konteks penelitian mereka. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran IPS perlu diarahkan untuk membantu pemahaman konsep, sekaligus mendorong peserta didik terlibat aktif.

Kebutuhan tersebut terlihat dari hasil observasi awal di kelas V SD Islam Cihideungbalong. Pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah, sementara beberapa peserta didik tampak kurang memperhatikan, mengobrol dengan teman, dan menunjukkan kejenuhan. Data prasiklus menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 65,83; dari 30 peserta didik, sebanyak 12 orang (40%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 18 orang (60%) belum mencapainya. Ketuntasan tersebut berada di bawah indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian ini, yakni sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai KKM. Dengan demikian, diperlukan perbaikan pembelajaran yang menyasar aktivitas peserta didik serta hasil belajarnya.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk perbaikan tersebut ialah Baamboozle, yaitu platform permainan edukatif berbasis web yang dapat dimainkan secara berkelompok melalui satu layar. Dalam penerapannya, peserta didik dapat memilih soal, mendiskusikan jawaban, dan memperoleh umpan balik serta skor secara langsung. Format ini memberi ruang bagi guru untuk menyajikan pertanyaan tentang contoh dan ciri warisan budaya melalui kegiatan yang melibatkan seluruh kelompok. Wardani dan Kiptiyah (2024) melaporkan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui

pembelajaran berbasis permainan berbantuan Baamboozle. Namun, tinjauan Dehghanzadeh et al. (2024) mengingatkan bahwa manfaat unsur permainan bergantung pada kesesuaiannya dengan tujuan dan proses pembelajaran; karena itu, pertanyaan dalam permainan perlu disusun untuk menguji pemahaman, bukan sekadar kecepatan menjawab.

Berdasarkan kondisi kelas dan temuan penelitian terdahulu, penerapan Baamboozle pada materi warisan budaya perlu dikaji melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian ini memusatkan perhatian pada empat aspek yang saling berkaitan, yaitu kualitas penyusunan modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar IPS. Pengamatan terhadap proses dari Siklus I ke Siklus II diperlukan agar perubahan nilai dapat dibaca bersama dengan perubahan cara peserta didik mengikuti pembelajaran. Penekanan pada beberapa aspek tersebut sejalan dengan Ruiz et al. (2024), yang menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis unsur permainan perlu dinilai secara lebih luas daripada motivasi atau partisipasi semata. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS materi warisan budaya melalui penerapan Baamboozle di kelas V SD Islam Cihideungbalong.

METODE

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. PTK dipilih karena penelitian diarahkan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi Siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada Siklus II.

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Cihideungbalong, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya, pada tahun pelajaran 2026/2027. Tindakan Siklus I dilaksanakan pada 24 Agustus 2026 dan Siklus II pada 28 Agustus 2026. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas V, terdiri atas 14 laki-laki dan 16 perempuan. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan observer melakukan pengamatan terhadap perencanaan, proses pembelajaran, dan aktivitas peserta didik.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berbasis Problem Based Learning, menyiapkan materi warisan budaya, membuat permainan Baamboozle, menyusun soal evaluasi, dan menyiapkan lembar observasi. Pada tahap tindakan, pembelajaran diawali dengan penyajian gambar dan video warisan budaya. Peserta didik kemudian dibagi menjadi empat kelompok untuk mendiskusikan permasalahan, memilih nomor soal pada Baamboozle, menyampaikan jawaban, dan menanggapi kelompok lain. Pembelajaran ditutup dengan penguatan, refleksi, dan tes individual.

Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai kemampuan peneliti menyusun modul ajar, proses pelaksanaan pembelajaran, dan aktivitas peserta didik. Tes berupa pilihan ganda dan esai digunakan untuk mengukur hasil belajar pada akhir setiap siklus. Dokumentasi mencakup modul ajar, daftar nilai, foto kegiatan, dan dokumen pendukung penelitian. Instrumen observasi menggunakan skala empat, yaitu 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang).

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Persentase observasi

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

dihitung dengan membandingkan skor perolehan terhadap skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Nilai rata-rata kelas diperoleh dari jumlah seluruh nilai dibagi jumlah peserta didik. Ketuntasan klasikal dihitung dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai minimal 75 dibagi jumlah seluruh peserta didik, kemudian dikalikan 100%. Data kualitatif dari catatan observer digunakan untuk menjelaskan kekurangan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta didik mencapai KKM 75, nilai rata-rata kelas meningkat, serta kualitas perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Keabsahan temuan dijaga melalui perbandingan hasil observasi, hasil tes, dan dokumentasi pada setiap siklus serta konfirmasi hasil pengamatan bersama observer pada tahap refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian menghasilkan data prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Data prasiklus digunakan sebagai kondisi awal, sedangkan hasil setiap siklus digunakan untuk menilai perubahan kualitas perencanaan, proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar. Ringkasan hasil penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil penelitian

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Modul ajar	-	73,91%	82,61%
Pelaksanaan pembelajaran	-	70,69%	84,48%
Aktivitas peserta didik	-	61,67%	86,67%
Rata-rata hasil belajar	65,83	77,00	85,00
Ketuntasan klasikal	40,00%	70,00%	90,00%

A. Kondisi Prasiklus

Pada tahap prasiklus, pembelajaran IPS materi warisan budaya belum memberikan kesempatan yang memadai kepada peserta didik untuk mengamati contoh budaya, berdiskusi, dan memberikan jawaban. Pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan lisan. Akibatnya, konsentrasi dan partisipasi peserta didik tidak merata. Beberapa peserta didik mampu menjawab pertanyaan, tetapi sebagian besar masih pasif dan bergantung pada penjelasan pendidik.

Hasil tes awal menunjukkan jumlah nilai kelas sebesar 1.975 dengan rata-rata 65,83. Sebanyak 12 peserta didik mencapai nilai minimal 75 dan 18 peserta didik belum mencapai KKM. Ketuntasan klasikal sebesar 40% menunjukkan bahwa tindakan perbaikan diperlukan. Temuan ini mendukung pendapat Maskuroh (2023) bahwa keterlibatan yang rendah dalam pembelajaran IPS dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep. Materi warisan budaya yang kaya akan unsur visual perlu disajikan melalui media yang memungkinkan peserta didik mengamati dan berinteraksi dengan contoh konkret.

B. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dinilai melalui lembar observasi modul ajar. Pada Siklus I, skor perencanaan mencapai 68 dari skor maksimum 92 atau 73,91% dan termasuk kategori

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

baik. Modul ajar telah memuat tujuan, materi, model, metode, sumber, langkah pembelajaran, dan asesmen. Namun, observer menemukan bahwa alokasi waktu, perumusan langkah permainan, keterkaitan masalah dengan pengalaman peserta didik, dan antisipasi terhadap perbedaan kemampuan kelompok masih perlu diperjelas.

Berdasarkan refleksi Siklus I, modul ajar Siklus II diperbaiki dengan memperjelas pembagian waktu, aturan permainan, pembagian peran anggota kelompok, bentuk penguatan, serta pertanyaan pemantik. Materi dan gambar dipilih lebih dekat dengan pengalaman peserta didik. Peneliti juga menyiapkan langkah tindak lanjut apabila terdapat kelompok yang pasif atau membutuhkan bantuan. Setelah perbaikan, skor perencanaan meningkat menjadi 76 dari skor maksimum 92 atau 82,61% dan termasuk kategori sangat baik.

Peningkatan sebesar 8,70 poin persentase menunjukkan bahwa refleksi antarsiklus membantu menghasilkan rancangan pembelajaran yang lebih sistematis. Perencanaan yang jelas memberikan arah terhadap tindakan dan memudahkan peneliti menjaga keterkaitan antara tujuan, kegiatan, media, dan asesmen. Lase (2020) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran mendukung profesionalitas pendidik karena menjadi pedoman dalam mengelola tujuan, materi, metode, serta evaluasi. Dalam penelitian ini, kualitas rancangan juga menentukan kelancaran pemanfaatan Baamboozle karena aturan permainan harus tetap diarahkan pada pencapaian tujuan IPS, bukan sekadar kompetisi.

C. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan Siklus I memperoleh skor 82 dari skor maksimum 116 atau 70,69% dengan kategori baik. Pada kegiatan awal, peneliti memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan, dan mengaitkan materi dengan budaya yang dikenal peserta didik. Pada kegiatan inti, gambar serta video digunakan untuk mengorientasikan peserta didik pada masalah pelestarian budaya. Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok, mempelajari aturan permainan, memilih nomor soal, berdiskusi, dan menyampaikan jawaban melalui Baamboozle.

Penggunaan Baamboozle pada Siklus I segera menarik perhatian peserta didik. Tampilan papan permainan, pilihan nomor, perolehan skor, dan giliran kelompok menciptakan suasana berbeda dibanding pembelajaran prasiklus. Meskipun demikian, beberapa kendala muncul. Diskusi masih didominasi peserta didik tertentu, sebagian kelompok terlalu berfokus pada skor, pengaturan giliran membutuhkan waktu, dan penguatan setelah jawaban belum selalu mendalam. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan belajar belum merata.

Refleksi Siklus I menghasilkan beberapa perbaikan. Pada Siklus II, setiap anggota kelompok diberi peran, waktu diskusi dibatasi secara jelas, kelompok diminta menyampaikan alasan jawaban, dan kelompok lain diberi kesempatan menanggapi. Peneliti memperbanyak penguatan konsep, terutama perbedaan warisan budaya benda dan tak benda serta bentuk pelestariannya. Aturan permainan disampaikan secara ringkas sebelum kegiatan dimulai sehingga waktu dapat digunakan secara lebih efektif.

Hasil observasi Siklus II mencapai skor 98 dari skor maksimum 116 atau 84,48% dengan kategori sangat baik. Peningkatan 13,79 poin persentase terlihat pada kemampuan mengelola kelompok, memberikan pertanyaan, membimbing diskusi, menggunakan media, dan menutup pembelajaran dengan refleksi. Peserta didik tidak hanya menjawab untuk

memperoleh skor, tetapi juga menjelaskan alasan dan menghubungkan contoh budaya dengan kehidupan sehari-hari.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas media digital bergantung pada cara media diintegrasikan ke dalam langkah pembelajaran. Baamboozle menjadi bermanfaat ketika pertanyaan, diskusi, penguatan, dan refleksi dirancang sebagai satu kesatuan. Nurazizah (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran membantu menarik perhatian dan meningkatkan efektivitas belajar apabila digunakan sesuai tujuan. Murti et al. (2023) juga menjelaskan bahwa Baamboozle dapat digunakan sebagai media evaluasi yang menumbuhkan kompetisi dan partisipasi.

D. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik pada Siklus I mencapai skor 222 dari skor maksimum 360 dengan rata-rata 2,47 dan persentase 61,67%. Aktivitas yang diamati meliputi keaktifan berdiskusi dan bekerja sama, kemampuan menyelesaikan masalah serta menyampaikan alasan, dan perhatian terhadap penggunaan media. Sebagian peserta didik tampak antusias saat memilih soal dan melihat perolehan skor. Akan tetapi, kontribusi antaranggota kelompok belum merata dan beberapa peserta didik masih menunggu jawaban temannya.

Perbaikan pembagian peran pada Siklus II membuat setiap anggota memiliki tanggung jawab. Peserta didik bergiliran membaca soal, mengemukakan pendapat, mencatat kesepakatan, dan menyampaikan jawaban. Observer mencatat bahwa peserta didik lebih berani memberikan tanggapan dan lebih tertib menunggu giliran. Skor aktivitas meningkat menjadi 104 dari skor maksimum 120 dengan rata-rata 3,47 dan persentase 86,67%, sehingga mengalami peningkatan 25 poin persentase.

Peningkatan aktivitas merupakan salah satu kekuatan penggunaan Baamboozle. Permainan menyediakan tujuan jangka pendek yang jelas berupa soal dan skor, sementara kerja kelompok memberi ruang bagi peserta didik untuk saling membantu. Ruiz et al. (2024) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan ketika tantangan dan umpan balik dipadukan dengan tujuan belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Wardani dan Kiptiyah (2024) yang menemukan peningkatan keterlibatan peserta didik melalui game-based learning berbantuan Baamboozle.

Aktivitas yang meningkat tidak dapat hanya dikaitkan dengan tampilan media. Pembagian kelompok, pertanyaan kontekstual, peran anggota, dan umpan balik peneliti turut menentukan. Ketika permainan hanya mengejar skor, peserta didik berpotensi menebak atau menyerahkan jawaban kepada anggota yang lebih mampu. Oleh karena itu, penerapan Baamboozle perlu disertai aturan yang menjamin partisipasi semua anggota dan pembahasan terhadap setiap jawaban.

E. Hasil Belajar Peserta Didik

Pada Siklus I, jumlah nilai peserta didik mencapai 2.310 dengan rata-rata 77,00. Sebanyak 21 peserta didik mencapai KKM dan 9 peserta didik belum tuntas, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 70%. Dibandingkan prasiklus, rata-rata meningkat 11,17 poin dan ketuntasan meningkat 30 poin persentase. Walaupun rata-rata telah melampaui KKM, ketuntasan klasikal belum memenuhi indikator 80%. Peserta didik yang belum tuntas masih mengalami kesulitan membedakan beberapa contoh budaya dan menjelaskan alasan pelestarian.

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

Setelah perbaikan tindakan, jumlah nilai Siklus II meningkat menjadi 2.550 dengan rata-rata 85,00. Sebanyak 27 peserta didik mencapai KKM dan hanya 3 peserta didik belum tuntas. Ketuntasan klasikal mencapai 90%, melampaui indikator keberhasilan 80%. Dari Siklus I ke Siklus II, rata-rata meningkat 8 poin dan ketuntasan meningkat 20 poin persentase. Secara keseluruhan, rata-rata meningkat 19,17 poin dari prasiklus ke Siklus II, sedangkan ketuntasan meningkat 50 poin persentase.

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa penyajian gambar, diskusi kelompok, pertanyaan permainan, dan umpan balik membantu peserta didik memahami materi. Baamboozle memberikan kesempatan mengulang konsep melalui pertanyaan yang bervariasi. Jawaban yang kurang tepat dapat segera dibahas sehingga miskonsepsi tidak dibiarkan. Khoiruddin dan Iskandar (2024) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui tantangan serta penghargaan yang terarah.

Hasil tersebut sejalan dengan Murti et al. (2023), yang melaporkan pengaruh positif Baamboozle sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar, dan Wardani dan Kiptiyah (2024), yang menemukan bahwa game-based learning berbantuan Baamboozle meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Dalam konteks IPS, media interaktif juga mendukung pembelajaran yang lebih konkret karena peserta didik dapat mengamati contoh budaya melalui gambar dan video. Wulandari et al. (2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berorientasi pembelajaran kooperatif dapat mendukung hasil belajar IPS sekolah dasar.

Meskipun mencapai indikator keberhasilan, tiga peserta didik masih belum mencapai KKM pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan tidak menggantikan kebutuhan pendampingan individual. Perbedaan kemampuan membaca, kecepatan memahami pertanyaan, pengetahuan awal, dan keberanian berpendapat perlu diperhatikan. Tindak lanjut berupa pengulangan materi, contoh yang lebih sederhana, serta bimbingan individual tetap diperlukan agar ketuntasan lebih merata.

F. Rekapitulasi Peningkatan

Peningkatan seluruh aspek memperlihatkan hubungan antara kualitas rancangan, pelaksanaan, aktivitas, dan hasil belajar. Perencanaan yang lebih rinci memudahkan pelaksanaan; pelaksanaan yang terarah meningkatkan aktivitas; dan aktivitas yang bermakna membantu peserta didik memahami konsep. Besarnya peningkatan antarsiklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan hasil penelitian antarsiklus

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Modul ajar	73,91%	82,61%	8,70
Pelaksanaan	70,69%	84,48%	13,79
Aktivitas peserta didik	61,67%	86,67%	25,00
Ketuntasan belajar	70,00%	90,00%	20,00

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

Tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan terbesar terjadi pada aktivitas peserta didik, yaitu 25 poin persentase. Hal ini mengindikasikan bahwa perubahan suasana dan pola interaksi merupakan dampak yang paling segera terlihat. Ketuntasan belajar meningkat 20 poin persentase, pelaksanaan pembelajaran 13,79 poin, dan perencanaan modul ajar 8,70 poin. Peningkatan perencanaan yang tampak lebih kecil tetap penting karena nilai Siklus I telah berada pada kategori baik.

Secara pedagogis, Baamboozle berfungsi sebagai pemicu interaksi, bukan satu-satunya penyebab peningkatan. Media menjadi efektif karena dipadukan dengan masalah kontekstual, gambar budaya, kerja kelompok, presentasi jawaban, penguatan konsep, dan evaluasi individual. Pembelajaran juga bergerak dari pola satu arah menuju aktivitas yang memberi ruang kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat. Dengan demikian, temuan penelitian menguatkan pentingnya kesesuaian antara media, model pembelajaran, materi, serta karakteristik peserta didik.

Penelitian memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu kelas, dua siklus, dan materi tertentu. Hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara langsung kepada seluruh sekolah dasar. Penggunaan Baamboozle juga bergantung pada ketersediaan laptop, proyektor, dan koneksi internet. Selain itu, suasana kompetitif perlu dikelola agar tidak mengurangi kerja sama. Penelitian lanjutan dapat menguji Baamboozle pada materi, jenjang, atau variabel lain, seperti motivasi, minat, keterampilan kolaborasi, dan retensi belajar.

G. Implikasi Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle perlu berangkat dari tujuan pembelajaran IPS materi warisan budaya. Pertanyaan yang disiapkan pendidik perlu mewakili indikator dalam modul ajar dan disusun dengan tingkat kesulitan bertahap. Setelah mengenali nama atau gambar budaya, peserta didik perlu diminta membedakan warisan budaya benda dan takbenda, menjelaskan maknanya, serta memilih tindakan pelestarian yang sesuai. Susunan tersebut memberi peluang untuk menilai pemahaman, bukan hanya daya ingat peserta didik. Dehghanzadeh et al. (2024) menekankan pentingnya keselarasan antara unsur permainan, proses belajar, dan hasil yang dinilai; sementara Efendi et al. (2024) menunjukkan relevansi penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan permainan. Pada penelitian ini, pembagian kelas menjadi empat kelompok disertai pembagian peran membantu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat. Peran pembaca soal, pemberi pendapat, pencatat, dan penyaji jawaban dapat ditukar pada putaran berikutnya agar kesempatan berbicara tidak menetap pada peserta didik yang sama. Pendidik tetap perlu mengamati apakah setiap anggota benar-benar menyampaikan gagasan, sebab keikutsertaan dalam kelompok belum tentu berarti keterlibatan yang setara. Tinjauan Sun et al. (2023) menunjukkan bahwa arahan pendidik selama pembelajaran berbasis permainan merupakan bagian penting dari proses belajar di sekolah dasar. Dengan demikian, pengelolaan peran dan pendampingan pendidik menjadi cara untuk menjaga agar diskusi kelompok tetap berpusat pada materi.

Aktivitas peserta didik. Permainan kelompok menyediakan giliran menjawab, tantangan, dan skor yang dapat menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran. Namun, aktivitas perlu diamati lebih rinci melalui kesediaan membaca soal, mengemukakan

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

alasan, mendengarkan anggota lain, dan menyampaikan hasil diskusi. Ruiz et al. (2024) mengingatkan bahwa keterlibatan dalam pembelajaran dengan unsur permainan mencakup lebih dari motivasi dan partisipasi yang tampak. Penelitian Wardani dan Kiptiyah (2024) melaporkan peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbantuan Baamboozle, sedangkan telaah Bai et al. (2020) menemukan pengaruh positif gamifikasi terhadap hasil belajar pada beragam konteks pendidikan. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut mendukung penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran, tetapi penilaian aktivitas dalam kelas ini tetap harus didasarkan pada lembar observasi penelitian sendiri.

Umpan balik dan pemahaman konsep. Setelah kelompok memberikan jawaban, pendidik perlu menjelaskan alasan jawaban tersebut tepat atau kurang tepat. Pada soal bergambar rumah adat, misalnya, pembahasan dapat diarahkan pada ciri bangunan dan kaitannya dengan lingkungan masyarakat setempat, bukan berhenti pada nama rumah adat. Jawaban yang belum tepat dapat dijadikan bahan diskusi tanpa mempermalukan kelompok yang menjawab. Skor berfungsi untuk menjaga minat mengikuti permainan, sedangkan penjelasan dan perbaikan jawaban membantu peserta didik membangun pemahaman. Temuan Xuan et al. (2022) tentang asesmen formatif dan tinjauan Zeng et al. (2024) tentang gamifikasi menguatkan pentingnya memperhatikan proses belajar dan ukuran hasil belajar ketika menilai manfaat suatu kegiatan.

Penyajian materi warisan budaya. Baamboozle memberi ruang untuk memadukan pertanyaan dengan gambar candi, rumah adat, pakaian, tarian, dan benda budaya lain. Gambar yang jelas dapat membantu peserta didik mengamati ciri suatu budaya sebelum menentukan kategori atau menjelaskan maknanya. Pendidik perlu memilih gambar yang sesuai usia, mencantumkan sumbernya, dan memastikan keterangan budaya pada soal akurat. Puspitasari dan da Ary (2024) menemukan bahwa media permainan bertema warisan budaya takbenda dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa kelas V. Temuan Zulqadri dan Nurgiyantoro (2023) mengenai multimedia interaktif untuk literasi budaya, serta penelitian Chamidah et al. (2024) tentang komik digital peninggalan kerajaan, juga menunjukkan bahwa penyajian visual dapat dikaitkan dengan tugas memahami dan menafsirkan materi budaya.

Kesiapan teknis. Pelaksanaan pembelajaran memerlukan persiapan sederhana agar waktu belajar tidak habis untuk mengatasi gangguan perangkat. Sebelum pelajaran dimulai, pendidik perlu membuka permainan, memeriksa koneksi, dan memastikan teks maupun gambar terlihat dari seluruh bagian kelas. Daftar pertanyaan dalam bentuk cetak dapat disiapkan agar diskusi tetap berlangsung apabila jaringan bermasalah. Penggunaan satu laptop dan proyektor memungkinkan permainan dilaksanakan tanpa perangkat untuk setiap peserta didik, sepanjang giliran dan peran kelompok dikelola dengan baik. Tinjauan Sosa-Díaz et al. (2022) mengenai penerapan teknologi di sekolah dan Valverde-Berrocoso et al. (2022) mengenai teknologi pendidikan menempatkan kesiapan pelaksanaan serta cara teknologi digunakan sebagai pertimbangan dalam pembelajaran.

Penilaian hasil dan perbaikan antarsiklus. Hasil belajar perlu dibaca bersama data proses, bukan hanya dari skor permainan atau nilai tes akhir. Dalam penelitian tindakan kelas ini, catatan tentang kualitas modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan aktivitas peserta didik dapat digunakan untuk menentukan perbaikan dari Siklus I ke Siklus II. Jika

peserta didik mampu menyebut nama budaya tetapi masih keliru menjelaskan kategori atau bentuk pelestariannya, pendidik dapat memperbaiki contoh, pertanyaan, dan pembahasan pada siklus berikutnya. Wardani dan Kiptiyah (2024) memberi bukti tentang potensi Baamboozle bagi hasil belajar, sementara Dehghanzadeh et al. (2024) menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dengan unsur permainan tidak selalu seragam di setiap penerapan. Oleh karena itu, kesimpulan peningkatan dalam penelitian ini perlu didukung oleh perbandingan data tiap siklus sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Implikasi bagi pendidik dan sekolah. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk mendukung penggunaan media digital yang sesuai dengan sarana kelas dan kebutuhan belajar peserta didik. Pendampingan pendidik dapat difokuskan pada penyusunan soal bertahap, pemeriksaan ketepatan materi budaya, pengelolaan peran kelompok, serta pemberian umpan balik. Sekolah juga dapat mendorong penggunaan hasil observasi dan tes secara bersama-sama untuk mengevaluasi pembelajaran berikutnya. Istiqomah dan Wibowo (2024) membahas penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sedangkan Dina et al. (2024) mengaitkan pendidikan IPS dengan pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Kedua perhatian tersebut relevan bagi penerapan Baamboozle pada materi warisan budaya: keberhasilan pembelajaran perlu terlihat pada pemahaman materi sekaligus cara peserta didik berdiskusi dan menghargai pendapat teman.

PENUTUP

Penerapan Baamboozle melalui penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran IPS materi warisan budaya. Penilaian modul ajar meningkat dari 73,91% pada Siklus I menjadi 82,61% pada Siklus II, sedangkan pelaksanaan pembelajaran meningkat dari 70,69% menjadi 84,48%. Perbaikan terjadi setelah aturan permainan, pengelolaan waktu, pembagian peran, pertanyaan, penguatan, dan refleksi diperjelas.

Aktivitas peserta didik meningkat dari 61,67% menjadi 86,67%. Peserta didik lebih aktif berdiskusi, menyampaikan alasan, menanggapi jawaban, dan bekerja sama. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 65,83 pada prasiklus menjadi 77,00 pada Siklus I dan 85,00 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 70% dan akhirnya 90%, sehingga melampaui indikator keberhasilan 80% dengan KKM 75. Dengan demikian, Baamboozle dapat digunakan sebagai alternatif media interaktif untuk meningkatkan proses, aktivitas, dan hasil belajar IPS di sekolah dasar.

Pendidik disarankan menggunakan Baamboozle dengan pertanyaan yang sesuai tujuan pembelajaran, aturan yang sederhana, pembagian peran yang merata, dan penguatan setelah setiap jawaban. Sekolah perlu mendukung ketersediaan perangkat dan koneksi. Peneliti selanjutnya dapat menerapkan media ini pada konteks yang lebih luas serta mengkaji dampaknya terhadap motivasi dan keterampilan kolaborasi.

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

DAFTAR PUSTAKA

Agustinova, D. E. (2022). Strategi pelestarian benda cagar budaya melalui digitalisasi. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah, 18*(2). https://doi.org/10.21831/istoria.v18i2.52991

Asmaniah, Z., Astiti, D. D., Julianti, D., Hajar, D. S., Darazat, N. M., & Jaharotul, R. (2025). Revitalisasi sastra lisan: Potensi cerita Eyang Batu Wangi sebagai sumber pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 5*(1), 372–378. https://doi.org/10.31980/caxra.v5i1.2008

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review, 30*, Article 100322. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322

Chamidah, I. A., Ahdhianto, E., & Barus, Y. K. (2024). Digital comics based on problem based learning materials of past kingdom heritage to train students' critical thinking skills. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 8*(3), 519–530. https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.82896

Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology, 55*, 34–70. https://doi.org/10.1111/bjet.13335

Dina, A. M., Widiastuti, A., & Sudrajat. (2024). The role of social studies education toward students' readiness in facing globalization: Social skills as moderating factor. *Jurnal Pendidikan Progresif, 14*(3), 2005–2025. https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024136

Dudiansyah, D., Nurjamaludin, M., Mutaqin, E. J., Febrianti, F. A., & Putra, K. S. (2025). Hubungan budaya akademik dengan keterampilan sosial siswa kelas 5 sekolah dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 5*(2), 435–447. https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.1829

Efendi, U. P., Wibowo, S. E., Sartono, E. K. E., & Lena, M. S. (2024). The effectiveness of differentiated instruction in elementary school subject: Teachers' perceptions. *Jurnal Pendidikan Progresif, 14*(3), 1784–1799. https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024121

Fitriani, D., Salimi, M., Prihati, P., & Febrianti, F. A. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model PBL berbantuan media *puzzle* di kelas IA SD Negeri 1 Purwonegoro. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4*(1), 70–78. https://doi.org/10.31980/caxra.v4i1.1168

Istiqomah, L., & Wibowo, S. E. (2024). Effective learning of Pancasila education through technology-based interactive media for elementary school students. *Jurnal Pendidikan Progresif, 14*(3), 1990–2004. https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024135

Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar materi sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif, 7*(1), 194–214. https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689

Lase, F. (2022). Peran perencanaan pembelajaran dalam meningkatkan profesionalitas

guru. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 1*(1), 149–157. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.22

Maskuroh, L. (2023). Efektivitas model pembelajaran IPS dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang dinamika sosial, kebijakan, dan lingkungan di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan, 11*(1), 78–90. https://doi.org/10.24090/jk.v11i1.8357

Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh penerapan metode *game based learning* (Baamboozle) sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media, 12*(3), 132–141. https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13026

Novianti, S., Qotimah, K., Arvita, T., & Anam, H. (2023). Literatur *review*: Pengembangan pembelajaran dan pengorganisasian IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 3654–3662. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375

Nurazizah, S. (2024). Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Karimah Tauhid, 3*(5), 5666–5670. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195

Puspitasari, D. S., & da Ary, D. (2024). Cultural monopoly game: Designing and testing game-based media for intangible cultural heritage learning in elementary school. *Jurnal Pendidikan Progresif, 14*(3), 1859–1872. https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024126

Rachmawati, A. (2025). Innovative digital learning media to enhance student engagement and learning outcomes in elementary schools. *Schola, 3*(1), 22–27. https://doi.org/10.26877/schola.v3i1.2328

Rahmana, P. N., & Wahyudi. (2025). Efektivitas penggunaan multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) dalam pembelajaran keragaman budaya pada siswa kelas IV SDN Pagung 1. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 5*(1), 281–292. https://doi.org/10.31980/caxra.v5i1.2768

Romadhoni, A. N. P., Santia, I., Hermawan, T., & Anjayani, R. (2025). Implementasi kuis interaktif Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 sekolah dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 5*(1), 144–154. https://doi.org/10.31980/caxra.v5i1.2720

Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education, 9*, Article 1466926. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926

Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., & Mufidah, L. L. N. (2024). Klasifikasi dan penggunaan media pembelajaran: Analisis dan implementasi dalam proses pembelajaran. *The Elementary Journal, 2*(2), 20–29. https://doi.org/10.56404/tej.v2i1.84

Sosa-Díaz, M. J., Sierra-Daza, M. C., Arriazu-Muñoz, R., Llamas-Salguero, F., & Durán-Rodríguez, N. (2022). "EdTech integration framework in schools": Systematic review of the literature. *Frontiers in Education, 7*, Article 895042. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.895042

Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. *Educational Research Review, 40*, Article 100546. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546

Valverde-Berrocoso, J., Acevedo-Borrega, J., & Cerezo-Pizarro, M. (2022). Educational

technology and student performance: A systematic review. *Frontiers in Education, 7*, Article 916502. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.916502

Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 8*(2), 293–303. https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141

Wulandari, A. O. D. T. (2024). Pelestarian warisan budaya Indonesia: Menjaga identitas di era modern. *Maliki Interdisciplinary Journal, 2*(1), 373–378. https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/5254

Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia interaktif berorientasi model *cooperative learning* pada mata pelajaran IPS untuk kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5*(2), 393–402. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771

Xuan, Q., Cheung, A., & Sun, D. (2022). The effectiveness of formative assessment for enhancing reading achievement in K–12 classrooms: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 13*, Article 990196. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.990196

Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology, 55*, 2478–2502. https://doi.org/10.1111/bjet.13471

Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal IPTEK-KOM, 25*(1), 103–120. https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120