

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BAAMBOOZLE* TERHADAP BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD

Adelima Kresensia Gultom¹, Emelda Thesalonika², Bernard Simanjuntak³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas

HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar Indonesia

Corresponden E-mail: adelimakresensia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. Dalam penelitian ini, pre-experimental design dipilih karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan memberikan perlakuan pada satu kelompok siswa dan mengamati perubahan hasil belajar setelah perlakuan. Jenis penelitian inidianggap sesuai karena penelitian hanya memiliki satu kelompok subjek dan fokus padahasil setelah intervensi. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan Penerapan media pembelajaran berbasis *baamboozle*, secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 095556. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50 pada pretest menjadi 85,25 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 12,295 yang lebih besar dari t_{tabel} 1.729 menyatakan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil Uji N-Gain menunjukkan peningkatan dengan kriteria nilai hasil 0,69 atau dikategorikan sedang karena $0,30 < N\text{-gain} < 0.70$. Ini menandakan terdapat pengaruh signifikan dari penerapan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 095556 Sinaksak TahunAjaran 2025/2026.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Baamboozle, Berpikir Kritis*

Abstract

This study aims to determine the effect of Baamboozle-based learning media on the critical thinking skills of fifth-grade elementary school students. In this study, a pre-experimental design was chosen because the researcher wanted to determine the effect of using Baamboozle learning media on students' critical thinking skills by treating one group of students and observing changes in learning outcomes after the treatment. This type of research was deemed appropriate because the study involved only one group of subjects and focused on outcomes following the intervention. Based on the results and discussion in the previous section, it can be concluded that the implementation of Baamboozle-based learning media significantly improved the critical thinking skills of fifth-grade students at SDN 095556. This is evidenced by the increase in students' average scores from 50 on the pretest to 85.25 on the posttest. The results of the hypothesis test show a t-value of 12.295, which is greater than the critical t-value of 1.729, indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. The N-Gain test results indicate an improvement with a value of 0.69, categorized as moderate since $0.30 < N\text{-gain} < 0.70$. This indicates a significant effect of the implementation of Baamboozle-Based Learning Media on students' critical thinking in the IPAS subject for Grade 5 at SD Negeri 095556 Sinaksak during the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Learning Media, Baamboozle, Critical Thinking*

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) menjadi landasan utama dalam sistem pendidikan nasional karena jenjang ini berfokus pada pembentukan kemampuan dasar peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di tingkat SD, siswa mulai belajar memahami

fenomena di lingkungan sekitar serta mengembangkan keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memenuhi tuntutan pembelajaran di abad ke-21, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang sesuai dengan kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada siswa (Adventyana Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y., 2023). Menurut Kautsar et al., (2025), Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga dibimbing agar mampu menganalisis informasi, menyelesaikan permasalahan, serta mengambil keputusan secara inovatif (Kamila Yudha, C. B., & Suntari, Y., 2025).

Implementasi Kurikulum Merdeka terlihat dalam perubahan pendekatan pembelajaran, dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Hal ini mengharuskan guru untuk menyiapkan strategi dan media pembelajaran yang dapat memaksimalkan partisipasi siswa. Kurikulum ini membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif belajar, berpikir secara analisis dan kritis, serta mampu menyelesaikan masalah melalui pembelajaran yang nyata. Salah satu kompetensi yang menjadi fokus utama dalam Kurikulum Merdeka adalah berpikir kritis, yakni kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan yang logis berdasarkan informasi yang ada. Berpikir Kritis dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), menjadi sangat penting karena mata pelajaran ini menuntut siswa untuk memahami hubungan sebab-akibat, menganalisis fenomena sosial dan alam, serta mencari solusi masalah kontekstual dalam kehidupannya.

Halim (Amalinda, 2024) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah salah satu dari empat keterampilan lain yang paling dibutuhkan dalam pendidikan abad ke-21, karena kemampuan ini menjadi dasar kompetensi penting untuk menghadapi perubahan sosial dan teknologi yang cepat. Selaras dengan itu, Juliyantika & Batubara (Andriyani Safitri, N., & Yuniar, Y., 2024) menegaskan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mengajak siswa untuk berpikir sesuai dengan kemampuannya atau berpikir reflektif terhadap permasalahan, yang menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan ini sangat penting dalam penelitian pendidikan dasar di Indonesia.

Secara umum, keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Namun, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, terutama dalam aspek analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Rendahnya kemampuan ini sering kali disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher centered learning), penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, serta penekanan pada latihan soal berbasis hafalan dibandingkan soal berbasis penalaran.

Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam diskusi, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, serta mengevaluasi informasi secara mandiri. Akibatnya, siswa cenderung menjadi penerima informasi pasif dan kurang terlatih dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) (Chamelia & Oktavia, M., 2025).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SD Negeri 095556 Sinaksak, ditemukan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi

Kegiatan Ekonomi Masyarakat masih tergolong rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari total 20 siswa, sebanyak 35% atau 7 siswa telah mencapai nilai di atas KKTP sebesar 70, sedangkan 65% atau 13 siswa belum mencapai nilai KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami dan mengolah informasi secara mendalam, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka masih perlu ditingkatkan.

Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari beberapa indikator. Pada indikator memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat secara jelas dan runtut. Siswa cenderung menjawab pertanyaan secara singkat tanpa mampu menguraikan makna atau inti dari permasalahan yang diberikan. Pada indikator membangun keterampilan dasar (*basic support*), siswa belum mampu menggunakan informasi atau bukti yang relevan untuk mendukung jawaban mereka. Siswa seringkali hanya mengandalkan ingatan tanpa mencari alasan atau dasar yang kuat dalam menjawab pertanyaan, sehingga jawaban yang diberikan kurang tepat dan tidak memiliki landasan yang jelas (Daniati Novianti, Y., & Mashuri, K., 2023).

Selanjutnya, pada indikator menyimpulkan (*inferensi*), siswa masih kesulitan dalam menarik kesimpulan dari suatu permasalahan atau informasi yang diberikan. Hal ini terlihat ketika siswa tidak mampu menghubungkan berbagai informasi yang telah dipelajari untuk menghasilkan kesimpulan yang logis dan sesuai dengan konteks. Pada indikator membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), siswa belum mampu mengembangkan jawaban secara lebih mendalam. Siswa jarang memberikan penjelasan tambahan, contoh, atau alasan yang memperkuat jawaban mereka, sehingga pemahaman konsep yang dimiliki masih terbatas dan kurang komprehensif (Dermawan & Maulana, P., 2023).

Selain itu, pada indikator mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*), siswa juga belum mampu menentukan langkah-langkah yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Siswa cenderung langsung menjawab tanpa merencanakan cara penyelesaian, sehingga sering mengalami kesalahan dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Permasalahan tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan media konvensional dan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada penyampaian materi dan latihan soal berbasis hafalan, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi, analisis, maupun refleksi. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang terlatih untuk berpikir secara kritis dalam menghadapi permasalahan (Dewi & Armianti, A., 2025).

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya pemahaman konsep siswa, kesulitan dalam menyelesaikan soal berbasis penalaran, serta minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka akan menghambat perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di jenjang berikutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Emilia, 2025). Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya pada aspek memberikan penjelasan, membangun argumen, menyimpulkan, memperluas penjelasan, serta menyusun strategi dalam menyelesaikan masalah.

Dengan demikian, diharapkan keterampilan berpikir kritis siswa dapat berkembang secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menjadi solusi potensial

untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media digital berbasis game edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis. Berbagai studi menunjukkan bahwa game berbasis kuis interaktif dapat menjadi salah satu media yang membantu menggeser pola belajar pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif (Fadilah Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U., 2023).

Salah satu media pembelajaran digital yang potensial adalah baamboozle, yakni game edukatif berbasis kuis interaktif yang dirancang untuk pembelajaran kolaboratif dan kompetitif dalam suasana pembelajaran menyenangkan. Studi literatur menunjukkan bahwa baamboozle memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan interaktif yang mendorong siswa berpikir cepat, berdiskusi, dan mengambil keputusan secara logis dalam kelompok atau secara individu. Media baamboozle mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, keberanian dalam menjawab pertanyaan, dan kolaborasi yang positif dalam kelompok (Farahita Mufidah, N., Khilma, R. A. W., Ismail, H., Fernando, R., Sakinah, L. H., ... & Rahmadani, R. A., 2024).

Menurut Sari et al., (2024), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran baamboozle, dengan nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media baamboozle berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Keunggulan baamboozle antara lain adalah tampilannya yang menarik dan informatif, kemampuannya untuk memudahkan pembuatan game edukasi oleh guru, serta fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai materi pembelajaran yang berbeda, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu menarik perhatian siswa (Fatimah, 2025).

Media baamboozle pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media tersebut berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa baamboozle dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif.

Namun demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih terbatas dari segi pendekatan maupun konteks pembelajaran yang digunakan (Gaol Silaban, P. J., & Sitepu, A., 2022). Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya penelitian kuantitatif yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Secara teoretis, kajian yang secara khusus mengintegrasikan media game edukatif seperti baamboozle dalam pembelajaran IPAS untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media baamboozle dalam pembelajaran IPAS kelas V, penggunaan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis, serta

kesesuaiannya dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan penguasaan keterampilan abad ke-21 (Juliyantika & Batubara, H. H., 2022).

Berdasarkan latarbelakang di atas, maka penelititertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Bamboozle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD". Dengan harapan penelitian ini dapat memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dan menarik perhatian siswa, serta meningkatkan kualitaspendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experiment. Menurut Sugiyono (2013), penelitian pre-experiment adalah penelitian yang dilakukan dengan percobaan terbatas dan tidak menggunakan kelompok kontrol yang lengkap, sehingga lebih menekankan pada penerapan perlakuan terhadap subjek tertentu dan pengamatan hasilnya. Penelitian jenis ini sering digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengaruhsuatu perlakuan atau intervensisecaralangsung pada kelompok tertentu, walaupun tidak dapatsepenuhnya mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil (Kautsar Anafi, M. N., & Rachman, I. F., 2025) (Kurnia & HS, D. W. S., 2025).

Dalam penelitian ini, pre-experimental design dipilih karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan memberikan perlakuan pada satu kelompok siswa dan mengamati perubahan hasil belajar setelah perlakuan. Jenis penelitian inidianggapsesuaikarena penelitihanyamemiliki satu kelompok subjek dan fokus padahasil setelah intervensi.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode pre-experimental dengan model one gruppretest-posttest design. Dengandesain ini, penelitian hanya menggunakan satu kelompok sampel tanpakelompok pembandingan (kontrol) (Liska Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E., 2021). Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest), kemudian diberi perlakuan (treatment), dan setelah itu diberikantes akhir (posttest).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 095556 Sinaksak yang berlokasi di Jl. GotongRoyong, Jl. Medan KM. 9, Sinaksak, Kec. Tapan Dolok, Kab. Simalungun, Sumatera Utara. Menurut Sugiyono (2013), populasi merupakan wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswakelas V SDN 095556 Sinaksakyang berjumlah 20 siswa.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non- probability sampling dengan jenis sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswakelas V SDN 095556 Sinaksak yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 8 siswalaki-lakidan 12 siswaperempuan, dengandatajumlah siswa diperoleh langsung dari pihak sekolah sebagai sumber resmi

Teknikanalisis data merupakan kegiatan setelah data dariseluruh responden terkumpul(Marwah & Ain, Z. N., 2022). (Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting karena menjadi salah satu syarat dalam penggunaan

uji statistik parametrik, seperti uji t. Uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti, dalam hal ini pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (Maulida Pagarra, H., & Sayidiman., 2024).

Langkah pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

a) Membandingkan nilai hitung dengan tabel:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima H_a ditolak.

Dengan demikian, uji t digunakan untuk membuktikan hipotesis penelitian apakah media pembelajaran yang digunakan memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa atau tidak.

Uji N Gain merupakan pengujian yang dapat memberikan gambaran secara umum terkait peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah pembelajaran yang telah diterapkan perlakuan. Uji N Gain yaitu suatu uji yang bertujuan untuk mengetahui perubahan/peningkatan nilai yang diperoleh pada saat pelaksanaan pretest dan posttest. Peningkatan ini bisa dilihat dari nilai gain yang termormalisasi (Mukarima Wawan, W., Setiawan, A., Ningsih, E. F., & Choirudin, C., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Validasi Ahli

Uji validasi terhadap pengaruh media pembelajaran berbasis baamboozle terhadap berpikir kritis dilakukan oleh validator. Validasi ini merupakan validasi yang diperoleh dari pengujian terhadap kelayakan atau kesesuaian isi dari hasil validator yang sudah layak digunakan. Validasi soal kemampuan berpikir kritis siswa berupa tes uraian yang berjumlah 5 soal. Berdasarkan uji hasil penilaian dari dua validator terhadap aspek isi menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai koefisien Aiken's V dalam kategori tinggi atau masuk pada rentang skor $V \geq 0,8$. Sebagian besar butir memperoleh nilai V sebesar 1, meskipun terdapat satu butir dengan nilai 0,83, nilai tersebut tetap berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi dan dapat digunakan tanpa revisi yang signifikan (Murti Jais, M., & Rahim, F., 2023).

Pada hasil validasi konstruk menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal berada pada kategori tinggi, dengan nilai V berkisar antara 0,83 hingga 1. Namun, terdapat satu butir soal yang memperoleh nilai V sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Nilai tersebut menandakan bahwa butir tersebut masih memerlukan perbaikan. Meskipun demikian, secara umum instrumen telah memenuhi aspek validitas konstruk.

Berdasarkan hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki nilai V dalam kategori tinggi, yaitu antara 0,83 hingga 1. Akan tetapi, terdapat satu butir soal yang memperoleh nilai V sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pada butir tersebut masih perlu perbaikan. Berdasarkan keseluruhan hasil uji validitas yang meliputi aspek isi, konstruk, dan bahasa, dapat disimpulkan bahwa kala penilaian eksperimen peneliti valid dan sudah dapat digunakan sebagai instrument untuk penelitian. Setelah di validasi oleh validator maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian pada kelas V SD Negeri 095556 Sinaksak pada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri 095556 Sinaksak.

Analisis Data Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Uji prasyarat diperlukan dalam kegiatan penelitian yang merupakan tahapan yang harus dilakukan sebelum masuk ke dalam tahap analisis uji hipotesis. Salah satu uji prasyarat adalah uji normalitas data. Dalam pengujian normalitas data, peneliti menggunakan metode Shapiro-Wilk melalui aplikasi SPSS 32. Maka hasil output yang akan muncul seperti berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.928	20	.142
Nilai Posttest	.934	20	.184

Hasil yang diperoleh menggunakan aplikasi SPSS 32 adalah *Statistic* = 0,928 untuk data nilai *pretest* dan *Statistic* = 0,934 untuk data nilai *posttest*. Begitu pula dengan analisis hasil output yang diperoleh, bahwa data nilai *pretest* dan data nilai *posttest* berdistribusi normal. Hal tersebut karena nilai *Sig* pada kedua data lebih besar daripada nilai 0,05 ($0,142 > 0,05$ untuk *pretest* dan $0,184 > 0,05$ untuk *posttest*).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t dengan jenis *paired sample t-test* yang dapat membantu peneliti dalam membuat keputusan yang didasarkan pada analisis data yang objektif dan terukur, maka peneliti dapat lebih mudah dalam menarik kesimpulan yang didasarkan pada bukti dari data yang diamati. Berikut ini adalah hasil analisis *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis dengan Paired Samples Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	D f	Sig.(2-tailed)
					Lower	Upper			
P a i r	1	Nilai	-	12.822	2.86712	-	-	1	<,001
		Pretest	-35.25	16	41.25096	29.24904	12.2959		
		Nilai	000						
		Posttest							

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji *Paired Sample T-test* memperoleh hasil *output* yang terdiri dari deskripsi nilai siswa, perhitungan korelasi antara data variabel dan hasil

perhitungan uji hipotesis. Pada *output* deskripsi nilai siswa yang terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 50 sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 85,25.

Diperoleh nilai korelasi antara kelompok *pretest* dan kelompok *posttest* siswa berjumlah 20 orang, yaitu 0,370 dengan nilai Sig. 0,054. Maka dapat dikatakan nilai *pretest* dan *posttest* memiliki hubungan. Selanjutnya, yakni hasil perhitungan uji *paired sample t-test* diperoleh bahwa nilai rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest* adalah -35,25000 dengan standar deviasi 12.82216. Hasil lain yang diperoleh adalah nilai *t* hitung 12,295 dengan *df* 19 dimana $t_{tabel} = 1,729$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 12,295 > 1,729$ dengan sig(2-tailed) 0.001 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS tentang Kegiatan Ekonomi Masyarakat di SD Negeri 095556 Sinaksak Ajaran 2025/2026.

Uji N-Gain

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen, gain ternormalisasi atau disingkat dengan N-Gain merupakan perbandingan skor gain actual dengan skor gain maksimum. Dimana klasifikasi dari Gain (g) yaitu 0,00-0,29 dikatakan rendah, 0,30-0,70 dikatakan sedang, 0,70-1 dikatakan tinggi. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	20	.33	1.00	.6965	.16633
Ngain Persen	20	33.33	100.00	69.6506	16.63321
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan data tersebut, hasil perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh dengan jumlah sampel (N) sebanyak 20 siswa, diketahui bahwa nilai Ngain Score memiliki rentang nilai minimum 0,33 hingga maximum 1,00, dengan pencapaian rata-rata (*mean*) sebesar 0,6965 dan standar deviasi 0,16633. Apabila dikonversi ke dalam bentuk persentase (Ngain %), diperoleh nilai minimum 33,33%, maximum 100,00%, serta nilai rata-rata sebesar 69,6506% dengan standar deviasi 16,63321. Merujuk pada klasifikasi perolehan nilai tersebut, rata-rata N-Gain sebesar 0,6965 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar atau berpikir kritis siswa berada pada kategori sedang, karena berada dalam rentang skor $0,30 < N\text{-gain} < 0,70$.

Pembahasan dan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 095556 Sinaksak pada pembelajaran IPAS di kelas V dengan jumlah sampel 20 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya

pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SDN 095556 Sinaksak T.A 2024/2025. Metode yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik penyebaran soal *pretest* dan *posttest* yang berisikan masing-masing 5 soal uraian. Adapun *pretest* diberikan sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* setelah diberi perlakuan (Rismawati, 2025).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest*. Dalam proses penelitian, pertama peneliti melakukan validasi soal kepada dua validator (Ritonga Dharma, S., Putri, A., Muallimah, S., & Fatimah, U., 2025). Kemudian setelah itu peneliti menghitung nilai validasi isi, validasi konstruk, dan bahasa dengan rumus aiken v untuk menentukan soal valid atau tidak (Mutmainnah Maharani, S. R., & Susiloningsih, E., 2025). Lalu soal yang valid akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Setelah itu peneliti memberikan tes secara 2 kali, yaitu tes awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan tes akhir setelah diberi perlakuan (*posttest*).

Setiap siswa mengalami peningkatan yang signifikan, terutama siswa bernama Friani, yang awalnya mendapatkan nilai 70 menjadi 100 dan Hanna yang awalnya mendapatkan nilai 50 menjadi 100. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa ketika materi disampaikan menggunakan media pembelajaran berbasis *baamboozle*, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Mereka terlihat lebih semangat, aktif dikelas, serta berani mengekspresikan diri (Nirmayansha, 2023). Media ini juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan kuis (Salsanila & El Faisal, E., 2025). Selain itu, penyajian materi dalam bentuk pertanyaan kuis kelompok dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka dituntut untuk berdiskusi, menganalisis, dan menentukan jawaban yang tepat secara bersama-sama (Sari Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K., 2024).

Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* pada kelas V terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan (Simbolon Sibarani, I. S., & Simanjuntak, B., 2025).

Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *baamboozle* pada kelas V peneliti menemukan bahwa ada terdapat siswa yang mendapatkan nilai tinggi sebelum perlakuan diberikan dengan nilai *pretest* 70 dan *posttest* 100 hal ini dikarenakan siswa juga mengikuti les tambahan diluar sekolah maka dari itu siswa sudah lebih dahulu mempelajari materi tersebut berbeda dengan siswa yang tidak mengikuti les tambahan di luar sekolah dengan nilai *pretest* 25 dan *posttest* 70.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis data pada nilai *pretest* dan *posttest* dan diperoleh nilai rata-rata *pretest* 50. Nilai terendah sebesar 25 dan nilai tertinggi sebesar 70. Sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* setelah diberikannya perlakuan yaitu 85,25. Nilai terendah 70 dan 100 nilai tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar atau tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* (Susanti Pomalato, S. W. D., Resmawan, R., & Hulukati, E., 2023). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *baamboozle* cukup efektif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 095556 Sinaksak (Novitasari & Aznam, N., 2024).

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dibuktikan dengan uji hipotesis dari hasil tes siswa diperoleh t_{hitung} 12,295 dengan t_{tabel} 1,729. Dengan nilai t_{hitung} tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($12,295 > 1,729$), dengan sig (2-

tailed) = 0,001 < 0.05 maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari Media Pembelajaran Berbasis *baamboozle* Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 095556 Sinaksak Tahun Ajaran 2025/2026.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunita et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif *baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Ramadhina Siregar, W. M., Gandamana, A. G., Tambunan, H. P., & Nasution, Y., 2025). Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Ramdani Nurjannah, S., & Bahri, A., 2024). Selain itu, penyajian materi dalam bentuk kuis kelompok pada *baamboozle* juga mendorong keterlibatan siswa secara langsung, melatih kerja sama, serta merangsang kemampuan berpikir kritis dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan (Pratama & Mustamin, W., 2025). Para guru juga sudah menerapkan media pembelajaran lain, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *baamboozle* yang dimana siswa dituntut untuk lebih aktif, seperti menjawab pertanyaan melalui kuis kelompok. Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh Sri Ramadhina et al., (Pasinggi Syarif, N. Q., & Tuken, R., 2025) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan media interaktif berbasis *bamboozle* (Rahmawati Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P., 2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *baamboozle* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dari perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, dimana nilai rata-rata siswa meningkat secara nyata setelah menggunakan media tersebut. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta mendorong kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif (Putri, 2025).

Berdasarkan analisis hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap berpikir kritis siswa kelas V Sekolah Dasar dilihat dari kenaikan persentase antara nilai pre-test ke posttest sebesar 85,25%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan Penerapan media pembelajaran berbasis *baamboozle*, secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 095556. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 50 pada pretest menjadi 85,25 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 12,295 yang lebih besar dari t_{tabel} 1.729 menyatakan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil Uji N-Gain menunjukkan peningkatan dengan kriteria nilai hasil 0,69 atau dikategorikan sedang karena $0,30 < N\text{-gain} < 0,70$. Ini menandakan terdapat pengaruh signifikan dari penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 095556 Sinaksak Tahun Ajaran 2025/2026.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya pada penerapan media pembelajaran berbasis baamboozle terhadap berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas SD Negeri 095556 Sinaksak. Maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Saran bagi Guru

Guru diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menerapkan media pembelajaran, khususnya media berbasis baamboozle, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, guru perlu menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi serta karakteristik siswa dan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan berpikir kritis, dapat tercapai dengan baik.

2. Saran bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang digunakan oleh guru, seperti baamboozle. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingintahu, berani menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan teman dalam kelompok guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

3. Saran bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet dan perangkat pendukung lainnya.

4. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memanfaatkan variabel, metode, maupun media pembelajaran yang berbeda serta menerapkannya pada jenjang atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y., B. D. (2023). Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5(1), 3951–3955.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2.
- Andriyani Safitri, N., & Yuniar, Y., Y. (2024). Penggunaan MEDIA INTERAKTIF Baamboozle TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816–824.
- Chamelia & Oktavia, M., N. (2025). Pengaruh Media Edugame Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Di Sd Negeri 195 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 200–212.
- Daniati Novianti, Y., & Mashuri, K., N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Pab 7 Tandem Hilir. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611–5617.
- Dermawan & Maulana, P., D. D. (2023). Analisis Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1579–1671.

- Dewi & Armiati, A., F. N. (2025). Implementasi Media Interaktif Digital Dalam Pembelajaran Problem Based Learning: Literature Review. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9964–9972.
- Emilia, S. (2025). *Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sd*. Universitas Lampung.
- Fadilah Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U., A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Farahita Mufiidah, N., Khilma, R. A. W., Ismail, H., Fernando, R., Sakinah, L. H., ... & Rahmadani, R. A., S. D. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Interactive Video Lesson. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(11), 588–592.
- Fatimah, S. (2025). *Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pai Kelas Iii Upt Sd Negeri 229 Pinrang*. Iain Parepare.
- Gaol Silaban, P. J., & Sitepu, A., B. K. L. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 767–782.
- Juliyantika & Batubara, H. H., T. (2022). Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis Pada Jurnal Pendidikan Dasar Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4731–4744.
- Kamila Yudha, C. B., & Suntari, Y., A. D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2).
- Kautsar Anafi, M. N., & Rachman, I. F., M. B. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Mengembangkan Critical Thinking Skills Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 406–412.
- Kurnia & Hs, D. W. S., I. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Upt Sdn 066050 Medan Denai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(02), 494–501.
- Liska Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E., L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 161–170.
- Marwah & Ain, Z. N., S. S. (2022). Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal Pgmi Uniga*, 1(2), 69–75.
- Maulida Pagarra, H., & Sayidiman., A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Baamboozle Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Global Journal Basic Education*, 4(3).
- Mukarima Wawan, W., Setiawan, A., Ningsih, E. F., & Choirudin, C., U. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Media Pembelajaran Magic Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 164–167.
- Murti Jais, M., & Rahim, F., M. (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.
- Mutmainnah Maharani, S. R., & Susiloningsih, E., S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Platform Baamboozle Materi Cahaya, Bunyi Dan Sifatnya Kelas V Di Sd Negeri 05 Indralaya. *Eduinovasi: Journal Of Basic Educational Studies*, 5(2), 887–906.

- Nirmayansha, J. (2023). Mengembangkan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Melalui Keterampilan Menulis Di Sekolah Dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 4(2), 647–660.
- Novitasari & Aznam, N., K. W. A. (2024). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Menurut Indikator Facione Pada Pembelajaran Kimia Daring Dan Luring. *Jurnal Riset Pembelajaran Kimia: Universitas Negeri Yogyakarta*, 8(2), 85–94.
- Pasinggi Syarif, N. Q., & Tuken, R., Y. S. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Bamboozle Bagi Guru Di Kabupaten Barru. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 1708–1713.
- Pratama & Mustamin, W., S. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Time To Climb Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Guru. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 203–212.
- Putri, D. R. (2025). *Pengembangan Media Baamboozle Berbasis Web Materi Peluang Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sdn Tamansari Ii Kabupaten Probolinggo*. Universitas Panca Marga.
- Rahmawati Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P., H. (2023). Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar Di Sd Se-Gugus Ii Kapanewon Playen, Gunung Kidul. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 88–104.
- Ramadhina Siregar, W. M., Gandamana, A. G., Tambunan, H. P., & Nasution, Y., S. (2025). Pengaruh PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS Baamboozle TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN Pancasila KELAS Iv Sdn 056012 Suka Jadi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(3), 2827–2836.
- Ramdani Nurjannah, S., & Bahri, A., R. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Ips Sd Inpres Pa'baeng-Baeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(04), 234–243.
- Rismawati, M. (2025). Penggunaan Media Edugames Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ips Tentang Simbiosis DI Kelas 3 Sdn Mandalawangi 1. *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Serumpun Mengajar*, 2(02), 36–43.
- Ritonga Dharma, S., Putri, A., Muallimah, S., & Fatimah, U., N. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Swasta Pab 5 Klumpang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(3), 1029–1043.
- Salsanila & El Faisal, E., S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046–5052.
- Sari Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K., R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Finger: Journal Of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Simbolon Sibarani, I. S., & Simanjuntak, B., E. T. Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Scrabble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd Swasta Hkbp Tomuan Pematangsiantar Pada Mata Pelajaran Ips. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 206–210.
- Susanti Pomalato, S. W. D., Resmawan, R., & Hulukati, E., S. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif. *Differential: Journal On Mathematics Education*, 1(1), 37–46.