

**PENGARUH MEDIA GAME INTERAKTIF *BAMBOOZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
SISWA KELAS II SD NEGERI 026793
BINJAI UTARA**

***THE EFFECT OF INTERACTIVE GAME MEDIA BAMBOOZLE ON
STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN MATHEMATICS ON
ADDITION AND SUBTRACTION MATERIAL FOR GRADE
II STUDENTS OF SD NEGERI 026793
BINJAI UTARA***

Gresya Merli Anggreni Br Limbong⁽¹⁾, Siti Rakiyah⁽²⁾, Dedi Holden Simbolon⁽³⁾
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti No. 18 Sempakata Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan,
Sumatera Utara 20132 Indonesia
Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾embongaja81@gmail.com, ⁽²⁾sitirakiyah09@gmail.com,
⁽³⁾dedi.holden@universitasquality.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media game interaktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen melalui desain pretest-posttest control group. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara yang berjumlah 44 siswa. Sampel terdiri atas 21 siswa kelas eksperimen dan 23 siswa pada kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes esai sebanyak 5 butir soal. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,27 lebih besar daripada nilai t table 1,68 sehingga terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media game interaktif *Bamboozle* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media *Bamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci : *Bamboozle*, Media Game Interaktif, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using the Bamboozle interactive game media on students' mathematics learning outcomes in addition and subtraction material for second-grade elementary school students. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a pretest-posttest

control group design. The population consisted of all second-grade students at SD Negeri 026793 Binjai Utara, totaling 44 students. The sample included 21 students in the experimental class and 23 students in the control class. The research instrument was an essay test consisting of five questions. Data analysis was conducted through normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing using an independent sample t-test at a significance level of 0.05. The results showed that the calculated t-value (2.27) was greater than the t-table value (1.68), indicating a significant difference in mathematics learning outcomes between students who learned using the Baamboozle interactive game media and those who participated in conventional learning. Therefore, the Baamboozle media has a significant effect on the mathematics learning outcomes of second-grade elementary school students.

Keywords: *Baamboozle, Interactive Game Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan Kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan analitis pada peserta didik (Woolfolk, 2020). Pembelajaran matematika sejak kelas rendah bertujuan membekali siswa dengan konsep dasar yang menjadi fondasi bagi penguasaan materi matematika pada jenjang Pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang secara bermakna agar siswa mampu memahami konsep, bukan sekedar menghafal prosedur.

Pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya pada kelas rendah. Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2020; Putri & Desyandri, 2019). Kondisi tersebut sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variative serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan metode ceramah dan latihan soal, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa kelas II memiliki

karakteristik senang bermain dan belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, namun hal tersebut belum sepenuhnya terfasilitasi dalam pembelajaran matematika.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital khususnya yang berbasis permainan edukatif yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, menarik, dan kontekstual (Fitriani et al., 2021; Haruna et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran berbasis game yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Bamboozle* (Khoiro et al., 2023; Rahman et al., 2022). *Bamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyajikan permainan kuis interaktif secara berkelompok. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain melalui soal-soal yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, *Bamboozle* mendorong terjadinya interaksi antar siswa, kerja sama dalam kelompok, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media game interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media game interaktif *Bamboozle* pada pembelajaran matematika kelas rendah, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji secara empiris efektivitas media *Bamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game interaktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Metode ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variabel yang memengaruhi proses pembelajaran secara ketat, namun tetap dapat memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah pretest–posttest kontrol group design. Dalam desain ini, kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 026793 Binjai Utara pada tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 44 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas II A ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan jumlah 23 siswa, sedangkan kelas II B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika menggunakan media game interaktif Baamboozle pada materi penjumlahan dan pengurangan. Proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok, di mana siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab soal-soal yang disajikan melalui permainan Baamboozle. Sementara itu, kelas kontrol diberikan pembelajaran matematika menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media game interaktif.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk essay sebanyak lima butir soal yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi penjumlahan dan pengurangan. Instrumen tes digunakan pada saat pretest dan posttest. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game interaktif Baamboozle terhadap hasil belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari data pretest dan posttest hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji prasyarat dan uji hipotesis.

Sebelum peneliti memulai pembelajaran kedua kelas diberi tes awal sehingga diperoleh hasil nilai rata-rata tes awal kelas kontrol II A 47,82 dan hasil rata-rata kelas eksperimen 39,52. Dari hasil pretest dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen mempunyai hasil belajar yang berbeda, sehingga peneliti menggunakan kelas II B sebagai kelas eksperimen karena hasil belajar yang lebih rendah dan kelas II A menjadi kelas kontrol karena hasil belajar yang lebih tinggi.

Setelah melaksanakan pretest peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media game interaktif *Bamboozle* pada kelas II A dan menggunakan media game interaktif *Bamboozle* pada kelas II B. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Media Game Interaktif Baamboozle, maka dilakukan posttest pada kedua kelas tersebut untuk melihat hasil belajar penjumlahan dan pengurangan. Hasil nilai rata-rata posttest kelas kontrol II A 70 dan hasil rata-rata kelas eksperimen II B 80,71.

Dengan melakukan uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan perhitungan statistik uji independent sampel t-test untuk kelas II A dan II B diperoleh thitung 2,27 dan ttabel 1,68 berdasarkan kriteria pengujian statistik, bahwa $thitung > ttabel$ sehingga H_0 dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh Media Game Interaktif Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara Tahun Pelajaran 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan uraian sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media game interaktif *Bamboozle* dengan nilai rata-rata 80,71.

2. Hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan tanpa menggunakan media game interaktif *Bamboozle* dengan nilai rata-rata 70.
3. Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media game interaktif *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara dengan hasil nilai $\alpha = 0,05$ thitung $2,27 > t_{tabel} 1,68$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., & Saputra, H. (2023). Efektivitas penggunaan media game interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*, 8(2), 145-158.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1062-1068.
- Arifin, M., & Rosyidah, F. (2021). Pemahaman bilangan cacah pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 87-95.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Fitriani, D., Kurniah, N., & Suprapti, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1278-1289.
- Fitrayani, D. (2023). Analisis kesulitan belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 123-134.
- Khoiro, N., Wulandari, T., & Saputro, R. (2023). Inovasi media pembelajaran matematika berbasis game interaktif Baamboozle. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 15-25.
- Maarwah, dkk. (2022). Studi literatur: Baamboozle sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(2), 69-75.
- Rahman, A., Siregar, M., & Hidayat, R. (2022). Pemanfaatan media game edukatif Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45-55.
- Sari, M., Wahyuni, S., & Rosida, F. E. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 78-89.
- Sudaryana, I., Suryana, D., & Handayani, N. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uti, M., & Said, S. (2021). Pengaruh media Baamboozle terhadap semangat kompetisi di kelas.
- Woolfolk, A. (2020). *Educational psychology (14th ed.)*. Pearson.
- Wulandari, S. (2021). Kompetensi dan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 5(1), 10-20.