

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dan kemampuan yang bersifat relatif permanen dan terjadi akibat pengalaman, bukan hanya pertumbuhan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan belajar adalah sebagai usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, serta berlatih atau berubah tingkah laku sebagai akibat pengalaman. Belajar adalah sesuatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman dan pengetahuan baru, sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak (Susanto 2020:4).

Pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya (M. Sobry Sutikno 2020:5). Menurut Roziqin dalam Akhiruddin (2022:2) bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil Latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kemampuan untuk mendapatkan suatu pemahaman, pengertian atau wawasan melalui interaksi individu yang terkait dengan sekitarnya. Belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh setiap orang, sehingga terjadi pergeseran dari yang tidak tahu menjadi tahu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Suardi (2021:7) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (dalam Lefudin 2020:13) instriction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran adalah aktivitas yang diberikan oleh guru kepada siswa agar terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan. Proses pembelajaran umumnya dilakukan di lingkungan sekolah, lembaga bimbingan belajar, dan berbagai tempat sejenis lainnya. Selain untuk tranfer ilmu, dalam kegiatan pembelajaran juga terjadi proses pembentukan sikap yang tentunya bermanfaat untuk kehidupan para siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang menerima materi yang disampaikan oleh guru dan diajarkan oleh guru kepada siswa. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara guru dan siswa. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi.

2.1.3 Pengertian Pengaruh

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2022:1045) menyatakan, pengaruh adalah daya atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Ini berarti adanya suatu kekuatan yang mempengaruhi bagaimana seseorang bersikap, apa yang ia yakini dan bagaimana ia bertindak.

Menurut Joko Subando (2021:164) bahwa pengaruh adalah daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa/anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar agar dapat mendapatkan prestasi mata pelajaran SKI. Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari orang atau benda dan juga gejala dalam yang bisa memberikan perubahan apa yang ada disekelilingnya. Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk suatu efek (Hugiono dan Poerwantana). Pengaruh adalah daya menyebabkan sesuatu yang membentuk atau mengubah sesuatu yang membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain (Badadu dan Zain). Pengaruh sebagai suatu efek yang terdanda membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yaitu suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungannya yang ada di sekitarnya.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Nugraha, 2020) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Mustakim (2020) mengatakan hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh siswa dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Wulandari (2021) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari beberapa pendapat di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang

berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Hasil belajar berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk ke dalam hasil belajar. Dalam sebuah pandangan yang lebih luas, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, moral, dan etika. Hasil belajar menjadi dasar penilaian apakah lembaga pendidikan berhasil dalam mengantarkan siswanya menuju pemahaman yang lebih baik dan pemenuhan kompetensi yang diperlukan.

2.1.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Winkel (2021), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa mencakup faktor internal, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kelelahan siswa, serta faktor eksternal, yang berasal dari lingkungan, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

a) Faktor Internal

Faktor-faktor ini berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan meliputi :

1. Intelegensi : Kemampuan berpikir dan memahami materi pelajaran.
2. Perhatian : Fokus dan konsentrasi siswa terhadap proses belajar.
3. Minat : Ketertarikan dan keinginan siswa untuk mempelajari suatu materi atau mata pelajaran.
4. Bakat : Potensi atau kecakapan bawaan yang dimiliki siswa dalam bidang tertentu.
5. Motivasi : Dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar dan mencapai tujuan.
6. Kematangan : Tingkat kesiapan fisik dan psikologis siswa untuk menerima pembelajaran.
7. Kelelahan : Kondisi fisik atau mental siswa yang dapat menghambat proses belajar.

b) Faktor Eksternal

Faktor-faktor ini berasal dari luar diri siswa, yaitu lingkungan tempat ia belajar, meliputi :

1. Lingkungan Keluarga : Kondisi dan dukungan yang ada di dalam keluarga
2. Lingkungan Sekolah : Kondisi fasilitas, guru, kurikulum, dan interaksi di lingkungan sekolah.
3. Lingkungan Masyarakat : Kondisi sosial dan budaya di sekitar siswa yang turut mempengaruhi perilakunya.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari kata “media” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti alat, sarana, atau perantara. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa. Jadi, media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Menurut Arsyad (2022:3), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pembawa informasi yang dapat memperkuat komunikasi antara guru dan siswa. Sejalan dengan ini Sadiman, dkk. (2022:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Para ahli berpendapat tentang pengertian media pembelajaran diatas maka, peneliti mendeskripsikan bahwa pengertian media pembelajaran yaitu, segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat dapat menjadikan materi pembelajaran lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar dimana siswa masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan media dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, memudahkan proses pembelajaran, dan mendorong motivasi belajar siswa.

2.1.5.1 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses belajar mengajar dengan menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menyediakan variasi cara belajar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Menurut Wina Sanjaya (2021:73) sebagaimana yang dikutip oleh Septy Nurfadhillah dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu :

1. Fungsi Komunikatif yaitu, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi Motivasi yaitu, dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi Kebermaknaan yaitu, melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah akan tetapi, dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan aspek sikap kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu, dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi Penyamaan Persepsi yaitu, melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa diharapkan memiliki pandangan yang sama tentang informasi yang disuguhkan.
5. Fungsi Individualitas yaitu, pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, media pembelajaran dapat menjadi alat yang dapat mendorong motivasi belajar dan menjadikan pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan.

2.1.5.2 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media sangat berperan dalam membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Menurut Arsyad (2020:29), beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

1. Menarik Perhatian Siswa

Media yang menarik secara visual dan interaktif dapat memfokuskan perhatian siswa pada materi pelajaran, sehingga mereka lebih mudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Memperjelas Penyampaian Materi

Media membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Gambar, video, atau simulasi digital dapat memberikan ilustrasi yang lebih nyata terhadap materi pelajaran.

3. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Media pembelajaran yang inovatif seperti permainan edukatif, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk belajar dengan semangat.

4. Mempermudah Pemahaman dan Retensi Materi

Media dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik karena materi disampaikan melalui berbagai indra seperti penglihatan dan pendengaran (multisensori).

5. Mendukung Keberagaman Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Media pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar tersebut, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

6. Meningkatkan Efisiensi Proses Pembelajaran

Dengan media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih cepat dan efektif, serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran agar tidak monoton.

7. Menumbuhkan Kreativitas Guru dan Siswa

Penggunaan media mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, dan siswa pun terdorong untuk berpikir kritis serta berpartisipasi aktif.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.1.5.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Santoso (2022:50-55) menyatakan, media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu :

1. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, poster diagram dan slide presentasi.

2. Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti rekaman suara, radio dan poscast.
3. Media audio visual, yaitu media yang dapat dilihat dan didengar, seperti media digital /interaktif
4. Media digital, yaitu media berbasis teknologi seperti aplikasi pembelajaran, software edukasi, dan platform digital seperti *Baamboozle*.

2.1.6 Pengertian *Baamboozle*

Baamboozle merupakan platform pembelajaran berbasis online yang menggunakan permainan untuk digunakan siswa. Menurut Widi (2022:7) keunggulan dari kuis ini adalah, anak-anak dapat melakukannya secara interaktif sehingga guru dapat melakukan konfirmasi langsung pembelajaran dilakukan secara kolaboratif sehingga murid merasa aman dan nyaman, serta memiliki fitur games yang menarik.

Menurut Puspitasari (2021) *Baamboozle* adalah salah satu media pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi ajar dalam bentuk kuis yang dimainkan secara kelompok, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. *Baamboozle* adalah platform kuis interaktif berbasis game yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang secara tidak langsung meningkatkan keterlibatan mereka. Dengan kata lain, *Baamboozle* adalah alat berbasis web untuk menciptakan permainan yang menyenangkan dan menarik. Seperti yang kita ketahui bersama, permainan menyajikan tujuan penting di ruang kelas. *Baamboozle* bersifat interaktif, kompetitif, dan dirancang untuk belajar sambil bermain, sehingga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di SD.

2.1.6.1 Kelebihan *Baamboozle*

Kelebihan *Baamboozle* adalah sebagai alat pengayaan dan motivasi belajar yang interaktif, mudah digunakan oleh guru dan siswa, memungkinkan belajar mandiri tanpa akun, dan menyediakan berbagai pilihan soal yang menarik, sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Berikut adalah kelebihan dari *Baamboozle* (Andriyani, 2021) :

1. Interaktif dan Menyenangkan (Fun Learning)
Baamboozle dirancang dengan pendekatan game-based learning, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa merasa sedang bermain, padahal mereka sedang belajar.
2. Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa
Model permainan (quiz game) pada *Baamboozle* membuat siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat selama pembelajaran. Sistem skor, tim, dan tantangan memberikan rasa kompetitif yang sehat.
3. Mudah Digunakan Tanpa Perlu Login Siswa
Siswa tidak perlu mendaftar atau mengunduh aplikasi. Guru cukup membagikan layar (via LCD atau share screen) dan menjalankan kuis secara langsung.
4. Dapat Disesuaikan dengan Kurikulum
Guru bisa membuat sendiri soal kuis sesuai dengan tema, subtema, dan kompetensi dasar (KD) yang sedang diajarkan.
5. Bisa Dimainkan dalam Tim
Baamboozle mengandung fitur Team Mode, dimana siswa bisa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Ini meningkatkan kolaborasi dan kerja sama antar siswa.
6. Skor Otomatis
Selama permainan, skor akan tercatat secara otomatis oleh sistem *Baamboozle*. Guru tidak perlu menghitung manual.
7. Akses keribuan Kuis Siap Pakai
Baamboozle memiliki perpustakaan kuis (game library) yang dibuat oleh guru-guru dari seluruh dunia. Guru bisa memilih, mengedit, atau langsung menggunakan kuis tersebut.
8. Gratis dan Berbasis Web
Baamboozle dapat digunakan secara gratis dengan fitur utama yang cukup lengkap. Tidak perlu instalasi, cukup akses melalui browser.
9. Cocok untuk Asesmen Formatif

Guru dapat menggunakan *Baamboozle* untuk mengevaluasi pemahaman siswa di akhir pelajaran atau sesi review.

2.1.6.2 Kekurangan Baamboozle

Adapun beberapa kekurangan dari media *Baamboozle* berdasarkan penelitian, review pengguna dan perbandingan dengan media kuis/edugame lainnya yaitu :

1. Fitur terbatas untuk versi gratis

Banyak fitur baru/tambahan hanya tersedia dengan versi berbayar. Misalnya, jumlah tim yang bisa ikut terbatas, penggunaan gambar besar terbatas, jumlah pertanyaan juga dibatasi.

2. Kurangnya fitur yang lebih kompleks

Tidak ada opsi seperti variasi jawaban yang sangat kompleks dan tingkat kesulitan atau adaptasi sulit diatur tidak sefleksibel beberapa platform lain.

3. Tidak ada instrument penilaian formal

Walau ada penilaian hasil dasar, laporan performa individu sangat terbatas, terutama di versi gratis atau tidak premium dan tidak ada fitur pengelompokan otomatis berdasarkan keasalahan siswa secara individual.

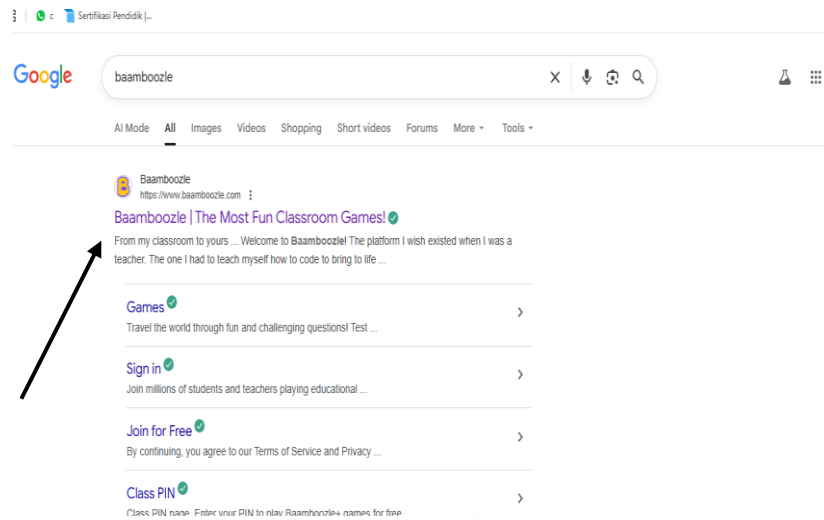
4. Masalah akses dan kendala teknis

Jika internet tidak stabil, proses bermain interaktif bisa terganggu. Perangkat siswa/guru yang digunakan juga bisa membatasi seperti, layar kecil bisa membuat tampilan tidak nyaman dan tidak terlihat dengan jelas.

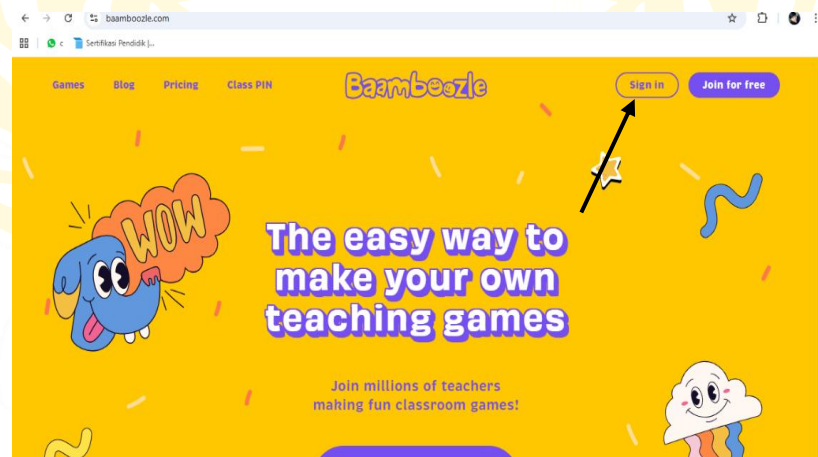
2.1.6.4 Langkah-langkah Penggunaan Baamboozle

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media *Baamboozle* yang dapat digunakan di dalam pembelajaran antara lain, yaitu :

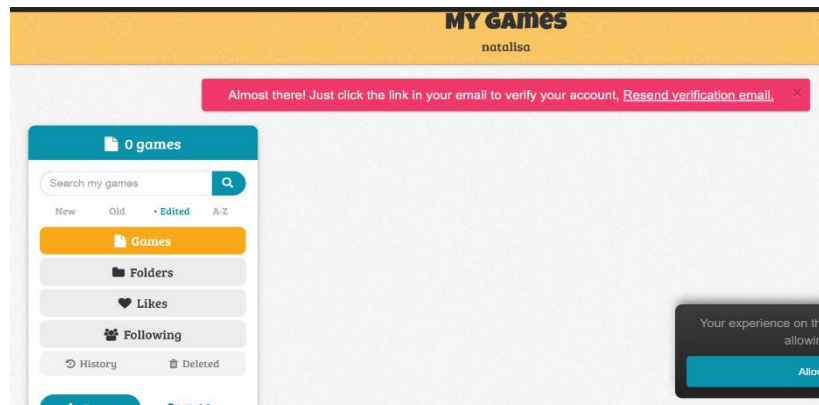
1. Login ke *Baamboozle*, dengan cara klik pencarian google “*Baamboozle*” atau bisa melalui link <https://www.baamboozle.com/>



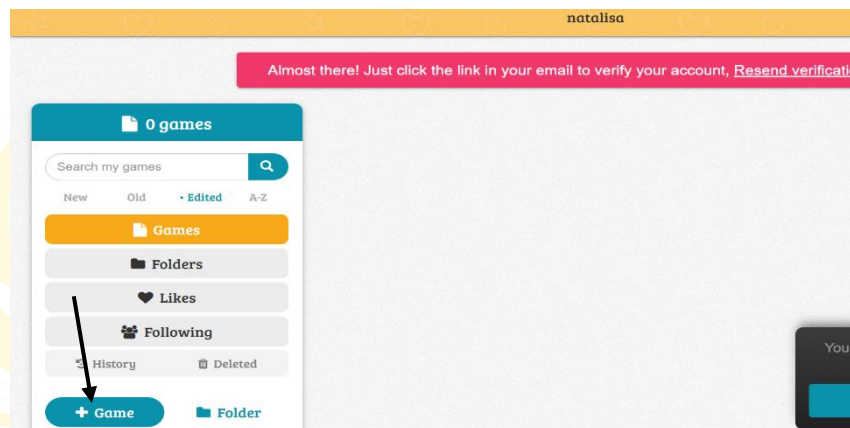
2. Pilih sign in jika sudah memiliki akun. Jika belum memiliki akun, pilih join for free untuk mendaftar akun terlebih dahulu dengan email atau akun google. Setelah mendaftar, silahkan login ke akun.



3. Setelah login ke akun, tampilannya akan seperti ini.



4. Lalu klik tambah game yang ditunjukkan oleh tanda panah dibawah ini.



5. Setelah itu isi judul dan deskripsi sesuai yang diinginkan. Jika ingin menambahkan cover, klik image library atau choose file. Lalu klik make game.

6. Setelah itu isi pertanyaan, jawaban dan points sesuai yang diinginkan. Lalu pilih save.

The screenshot shows the 'EDIT GAME' interface for 'KUIS KELAS IV SD'. The form includes fields for 'Question', 'Answer', 'Points' (set to 15), and 'Image options' (set to 'Question with image'). There are buttons for '+ Import', 'Multiple Choice', and 'Settings'. A 'Save' button is highlighted with a blue arrow. A 'Close' button is also visible. A cookie consent banner is present at the bottom right.

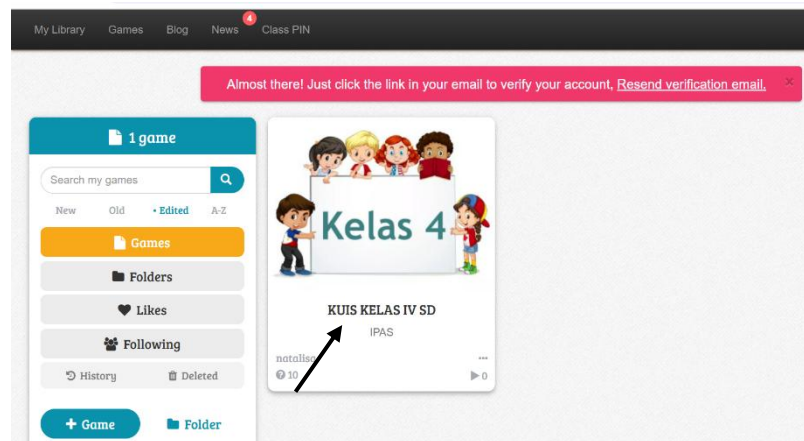
7. Setelah di save maka pertanyaan akan tersimpan dan lanjutkan isi pertanyaan sampai 10 pertanyaan. Jika ingin lebih juga bisa.

The screenshot shows the 'EDIT GAME' interface. The 'Save' button is highlighted with a blue arrow. Below the form, there is a text input field containing the text 'perubahan dari cair menjadi gas disebut...' and a 'menguop' button.

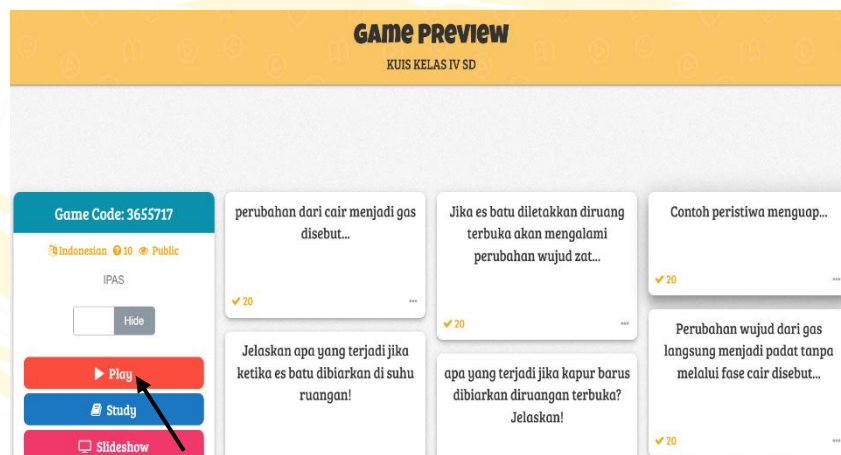
8. Jika sudah diisi 10 kuis atau lebih, lalu klik my library.

The screenshot shows the 'EDIT GAME' interface. The 'My Library' button in the top navigation bar is highlighted with a blue arrow. A pink notification banner at the top reads: 'Almost there! Just click the link in your email to verify your account. [Resend verification email.](#)'. The form fields are visible below.

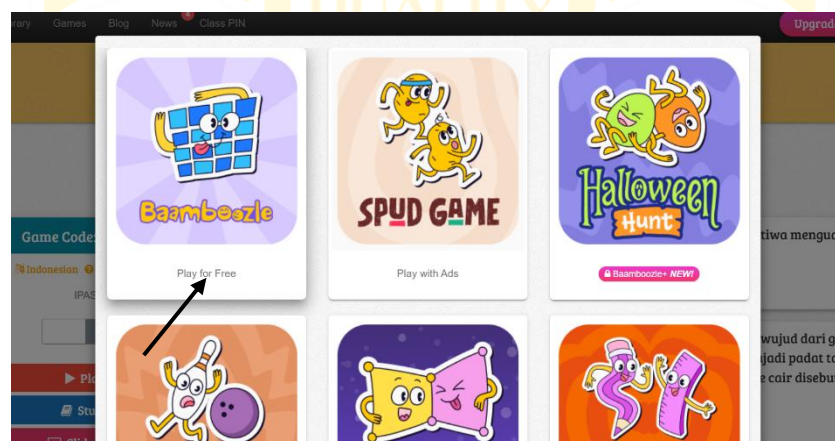
9. Setelah itu tampilannya akan seperti ini. Kemudian klik game yang sudah dibuat.



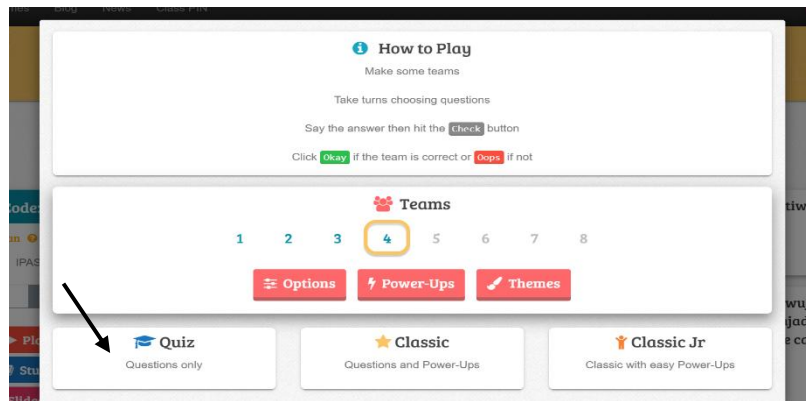
10. Lalu pilih play untuk bermain game.



11. Kemudian pilih play for free untuk bermain.



12. Setelah itu tentukan teams/kelompok sesuai yang diinginkan dan klik Quiz.



13. Kemudian tampilan akan seperti ini dan silahkan untuk bermain.



Langkah-langkah diatas dapat digunakan dalam memanfaatkan media *Baamboozle* di dalam pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.

2.1.7 Pengertian Pembelajaran IPAS

Menurut Sunendar (2022:17) pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/ sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purmawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu. Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta siswa untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

2.1.7.1 Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yaitu, memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman, untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan.

IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada siswa antara lain, rasa ingin tahu, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang dengan benar. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen yaitu, pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yaitu, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu, agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam

serta memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri siswa.

Menurut Agustina (2022), IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam kurikulum merdeka memiliki berbagai beberapa tujuan penting antara lain :

1. Pengembangan Karakter

IPAS bertujuan membentuk karakter siswa yang kritis, kreatif dan peduli terhadap lingkungan serta masyarakat.

2. Keterhubungan Ilmu

Mendorong siswa untuk memahami keterkaitan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, sehingga mereka dapat melihat hubungan antara disiplin ilmu.

3. Penerapan Praktis

Mengajak siswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih relevan.

4. Kemandirian Belajar

Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir secara mandiri dan berpikir analitis dalam menghadapi masalah yang ada di sekitar mereka.

5. Kesadaran Sosial dan Lingkungan

Meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu-isu sosial dan lingkungan, sehingga mereka menjadi individu yang bertanggung jawab dan aktif dalam perubahan sosial.

2.1.8 Materi Perubahan Wujud Zat

2.1.8.1 Pengertian Perubahan Wujud Zat

Menurut (Fitri dkk, 2021) perubahan wujud zat adalah berubahnya suatu bentuk, volume, warna, dan ukuran benda sehingga menjadi berbeda dari sebelumnya atau wujud baru. Perubahan wujud zat terjadi karena suatu benda terpengaruh oleh panas atau kalor, suhu, kelembaban, dan sebagainya. Proses ini

termasuk perubahan fisika karena tidak menghasilkan zat baru dan bersifat reversible, artinya dapat kembali ke wujud semula. Contoh, air yang yang dibekukan akan menjadi es batu. Es batu yang diletakkan di suhu ruang akan kembali menjadi air. Air bisa menjadi es batu karena terjadi pelepasan kalor. Sementara, es batu bisa menjadi air karena terjadi penerimaan kalor.

2.1.8.2 Jenis-jenis Perubahan Wujud Zat

Perubahan wujud zat terbagi menjadi lima jenis, yaitu membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Berikut dibawah ini penjelasan lima perubahan wujud benda :

1. Membeku

Membeku adalah merupakan wujud zat dari cair menjadi padat. Zat dapat membeku karena pendinginan dan melepaskan panas. Contohnya membekukan agar-agar cair menjadi padat dan membekukan air menjadi es batu.



Gambar 2.1 Contoh Membeku

Sumber <https://share.google/images/32aIXrdYbyYz6j7pp>

2. Mencair

Mencair adalah merupakan proses perubahan wujud zat dari padat menjadi cair. Zat dapat mencair karena adanya panas. Contohnya es batu menjadi air dan mentega yang dipanaskan akan mencair.



Gambar 2.2 Contoh Mencair

Sumber <https://share.google/images/svrmb5CEtHtHRtoNa>

3. Menguap

Menguap merupakan perubahan wujud zat dan cair menjadi gas. Menguap dapat terjadi karena adanya pemanasan. Contohnya merebus air, Ketika air sudah mendidih maka akan menguap. Contoh lain saat menjemur pakaian basah. Air pada pakaian akan menguap, sehingga menjadi kering.



Gambar 2.3 Contoh Menguap

Sumber <https://share.google/images/YRAGliXVXcGWPZPJ9>

4. Mengembun

Mengembun merupakan perubahan wujud zat dari gas menjadi cair. Pengembunan terjadi karena adanya pendinginan dan melepaskan panas. Contohnya air panas dalam gelas dan ditutup. Setelah air dingin, akan ada

titik-titik air atau embun pada tutup gelas. Contoh lain pada pagi hari ada embun di daunan. Karena air menguap pada siang hari, terjadi pendinginan di malam hari hingga menjadi embun.



Gambar 2.4 Contoh Mengembun

Sumber <https://share.google/images/1rZIlvP6XFzZbMks5>

5. Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud zat dari padat menjadi gas. Proses menyublim memerlukan panas. Contohnya kapur barus diletakkan di lemari. Lama-kelamaan akan habis karena menyublim ke udara.



Gambar 2.5 Contoh Menyublim

Sumber <https://share.google/images/xjvrwCstmjb2Zuwoe>

6. Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud gas ke padat. Peristiwa mengkristal dapat terjadi karena adanya pendinginan. Contoh, uap air dapat menjadi salju karena suhu lingkungan terlalu dingin.



Gambar 2.6 Contoh Mengkristal

Sumber <https://share.google/images/xjvrwCstmjb2Zuwoe>

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfungsi untuk memperjelas kemana arah dan tujuan dari penelitian ini. Media pembelajaran adalah segala sesuatu bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Penelitian ini dapat dilakukan berdasarkan latar belakang yang diungkapkan oleh peneliti. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kesulitan yang dimiliki siswa dalam mengerjakan soal IPAS Perubahan Wujud Zat yang dipelajari oleh siswa kelas IV SD. Salah satu materi sulit dimengerti siswa yaitu tentang materi Perubahan Wujud Zat. *Baamboozle* merupakan media permainan edugames yang mirip dengan kompetisi kuis, namun dijalankan secara online dan siswa tidak perlu membuat akun. *Baamboozle* adalah pengalaman pendidikan tanpa batas. *Baamboozle* membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, menarik, tidak bosan sehingga meningkatkan motivasi belajar, menjadikan siswa lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), maka media pembelajaran *Baamboozle*

yang akan digunakan saat penelitian karena akan memberikan pengaruh dan semangat pada interaksi siswa saat belajar.

2.3 Definisi Operasional

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *baamboozle* yang akan digunakan di kelas IV SDN 106818 Lubang Ido.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang diajarkan dengan media pembelajaran *Baamboozle* yang akan digunakan di kelas IV SDN 106818 Lubang Ido.
3. Media pembelajaran *Baamboozle* adalah media pembelajaran yang berbentuk platform kuis interaktif. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.
4. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang mengkaji tentang gejala alam semesta.
5. Perubahan wujud zat adalah berubahnya suatu bentuk, volume, warna, dan ukuran benda sehingga menjadi berbeda dari sebelumnya atau wujud baru.

2.4 Penelitian Terdahulu

1. *Journal of Elementary School (Desember 2024)*, Hasil penelitian Rida Mariska Sari, Ratih Purnama Pertiwi, Sri Enggar Kencana Dewi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri”. Hasil penelitian mengindikasikan terdapat perbedaan dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS antara siswa yang memanfaatkan media pembelajaran *Baamboozle* dan siswa yang tidak memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Tanda ini terlihat pada membandingkan hasil belajar kelompok Pre-Test dengan rata-rata nilai 45,83%, sedangkan hasil belajar kelompok Post-Test memiliki nilai rata-rata 81,22%. Makna dari pencapaian belajar jumlah siswa bertambah sebesar 35,39. Hasil analisis dengan SPSS pada Uji T-Test Sampel Berpasangan menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai PreTest dan Post-Test, sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Yang artinya media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap pencapaian belajar siswa di pelajaran IPAS.

2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Juni 2025). Hasil penelitian Nadia Chamelia, Mujainah, Maharani Oktavia (2025) yang berjudul “Pengaruh Media Edugame *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Negeri 195 Palembang”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan bahwasanya terdapat pengaruh penggunaan media edugame *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS mengenai keragaman dan warisan budaya pada siswa kelas V, yang terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa dari 65,33 menjadi 82,33. Rata-rata nilai ujian akhir yang diperoleh oleh kelas eksperimen (82,33) lebih tinggi daripada rata-rata nilai kelas kontrol (68,33), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan nilai posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, hasil uji hipotesis dengan independent sample t-test menunjukkan thitung sebesar 5,709 dan ttabel 2,001, yang berarti thitung > ttabel sehingga H_a diterima, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelas.
3. *Primary Education Jurnal atau Jurnal ke-Sdan* (Juli 2025), Hasil penelitian Tika Nurtika Sartika Sari dan Dadang Cunandar, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil belajar siswa di kelas kontrol (tanpa *Baamboozle*) mencatat rata-rata nilai sebesar 70,625, sementara di kelas eksperimen (dengan *Baamboozle*) meningkat hingga 85. Pengujian hipotesis menampilkan nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. pemanfaatan media *Baamboozle* untuk hasil belajar siswa, khususnya dalam materi Bagian Tubuh Tanaman. Guru dianjurkan untuk memanfaatkan platform pembelajaran *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kinerja belajar siswa. Penelitian berikutnya dapat

mengembangkan studi ini dengan memanfaatkan materi atau tingkatan kelas yang berbeda untuk mengembangkan penggunaan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran.

2.5 Hipotesis Penelitian

Setelah dirancang kerangka berpikir maka peneliti membuat hipotesis penelitian. Menurut Sugiyono (2020:72) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian, Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 106818 Lubang Ido, maka hipotesis ditolak.

H_a : Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 106818 Lubang Ido, maka hipotesis diterima.