

Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantuan Aplikasi Digital *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Rindy Eka Pratiwi¹, Sri Lestari, Raras Setyo Retno

Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Rindy_2202101098@mhs.unipma.ac.id*

Abstrak

Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kemampuan yang dimiliki siswa yang ditunjukkan melalui tingkat penguasaan siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital *Baamboozle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata berimbuhan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental tipe Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa yang terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen dan 19 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 86,25 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 77,89. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung $3,524 > t$ tabel $2,026$ dengan signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantuan aplikasi digital *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Gamifikasi, *Baamboozle*, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana utama untuk berkomunikasi, mengekspresikan gagasan, serta menyampaikan perasaan kepada orang lain. Melalui bahasa, manusia dapat membangun interaksi sosial, menyampaikan informasi, dan mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk membekali siswa dengan kemampuan berbahasa yang baik dan benar sejak dini. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2023).

Pada umumnya, kurikulum Bahasa Indonesia dirancang secara sistematis dengan memuat komponen tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi yang saling berkaitan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa dan literasi siswa secara menyeluruh (Goliah et al., 2022). Setiap komponen tersebut disusun agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu materi penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia adalah kata berimbuhan yang termasuk dalam aspek tata bahasa atau kaidah kebahasaan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 sekolah dasar merupakan sebuah proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan secara lisan maupun tulisan dengan baik dan benar. Pada jenjang ini, siswa diajarkan untuk belajar berbagai keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, menulis. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kritis siswa, kreativitas

serta menumbuhkan minat baca dan literasi siswa. Dengan adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa akan lebih aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata berimbuhan memiliki peran yang sangat penting dalam proses berbahasa karena memungkinkan penutur mengekspresikan gagasan, keinginan, dan perasaan secara lebih jelas, tepat, dan variatif. Melalui penggunaan kata berimbuhan, makna suatu kata dasar dapat mengalami perubahan sesuai dengan konteks yang diinginkan. Penguasaan kata berimbuhan membantu siswa memahami perbedaan makna kata serta fungsi kata dalam berbagai susunan kalimat. Hal ini penting agar siswa tidak hanya memahami kata secara leksikal, tetapi juga secara gramatikal.

Kondisi pembelajaran yang monoton dan minim variasi metode memberikan dampak yang signifikan terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari data nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Rendahnya capaian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Kondisi ini menjadi faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa (Tyaningsing et al., 2022). Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung menimbulkan kejenuhan belajar dan menurunkan motivasi siswa akibat kurangnya variasi aktivitas dalam proses pembelajaran (Hamdani et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran, terdapat banyak metode yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi secara efektif. Metode pembelajaran ialah cara atau strategi yang digunakan saat pembelajaran untuk menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran tercapai. Beberapa metode yang sering digunakan yaitu *problem based learning*, *project based learning*, gamifikasi dan masih banyak lagi. Salah satu metode yang saat ini banyak digunakan yaitu metode gamifikasi. Metode gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti poin.

Agar penerapan metode gamifikasi dapat berjalan secara optimal, diperlukan media pembelajaran yang mendukung, salah satunya adalah aplikasi digital *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Elemen permainan dalam *Baamboozle* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dirancang untuk memperkuat pemahaman materi sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku (Tsurayya & Sukmawati, 2023).

Metode Gamifikasi berbantuan aplikasi digital *Baamboozle* ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi kata berimbuhan yang bersifat konseptual. Melalui suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa diharapkan lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantuan *Baamboozle* diharapkan mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa secara signifikan (Srimuliyani, 2023).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada penerapan metode pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengangkat judul "Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantuan Aplikasi Digital *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar." Pemilihan judul tersebut didasarkan pada kebutuhan akan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan metode gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Adapun metode penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif yang dapat menghasilkan data numerik adalah penelitian kuantitatif yang didapatkan secara langsung dilapangan maupun tempat penelitian. Proses penelitian ini bagian dari penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah proses penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan hal-hal yang yang terjadi atau yang akan terjadi diantara variabel-

variabel tertentu. Upaya dalam pengontrolan variabel tersebut dapat ditemukan korelasi, dampak maupun perbedaan dari salah satu atau lebih variabel.

Desain yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimental Design*) atau juga bisa disebut dengan eksperimen semu. Menurut Sugiyono (dalam Aditiani & Pratiwi, 2021) menyatakan ciri utama dari Quasi Eksperimental Design merupakan pengembangan dari *True Eksperimental Design* jenis eksperimen yang memiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Pada model desain ini, objek penelitian dikelompokkan menjadi dua bagian utama, yaitu kelompok perlakuan (eksperimen) dan kelompok pembandingan (Kontrol). Penelitian ini dilakukan di SDN Sirapan 01 dan SDN Sirapan 02.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan waktu penelitian pada semester genap didasarkan pada pertimbangan bahwa proses pembelajaran telah berjalan secara optimal dan siswa telah beradaptasi dengan lingkungan belajar serta materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, pelaksanaan penelitian pada waktu tersebut diharapkan dapat memperoleh data yang akurat dan mencerminkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil data penelitian yang diperoleh di SDN Sirapan 01 difokuskan pada materi kata berimbuhan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Total sampel pada penelitian ini adalah 39 sampel yang terdiri dari 2 kelas yakni 19 siswa SDN Sirapan 02 yang menjadi kelas kontrol dan 20 siswa SDN Sirapan 01 yang menjadi kelas eksperimen. Dimana pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan metode Gamifikasi berbantuan media *Bamboozle*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah instrumen yang menggambarkan keakuratan suatu instrument dalam mengumpulkan data dalam proses penelitian guna memperoleh data yang digunakan, serta dipercayai sebagai alat untuk mengumpulkan hasil dan mampu menyajikan informasi yang sebenarnya di lapangan.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Jumlah Butir (N of Items)
,793	30

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas dengan menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa memperoleh nilai sebesar 0,793. Artinya butir-butir soal dalam instrumen tersebut dikategorikan reliable atau yang memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya sebagai alat uji dalam penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,131	20	,200 [*]	,975	20	,861
Pretest Kontrol	,173	19	,135	,927	19	,149

Berdasarkan hasil Uji Normalitas *Pretest* kelas eksperimen dan kontrol yang terdapat pada tabel diatas, pengujian normalitas data *Pre-test* antara dua kelas dengan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* mendapatkan nilai signifikan pada hasil belajar kognitif siswa kelas IV menunjukkan nilai *Pre-test* kelas eksperimen sebesar (0,861) dan kelas kontrol sebesar (0,149) yang berarti mempunyai nilai signifikan lebih dari 0,05 dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,188	1	37	,667
Based on Median	,205	1	37	,653
Based on Median and with adjusted df	,205	1	36,946	,653
Based on trimmed mean	,186	1	37	,669

Berdasarkan hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kontrol pada tabel 3 diketahui bahwa nilai signifikan hasil belajar kognitif siswa kelas IV dengan nilai *based on mean* sebesar (0,667) yang berarti nilai hasil belajar kognitif siswa kelas IV yang signifikan atau >0,05, dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest_Eksperimen	.191	20	.054	.942	20	.266
Posttest_Kontrol	.164	34	.021	.941	34	.065

Berdasarkan hasil uji normalitas data *post-test* kelas eksperimen dan kontrol. Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* mendapatkan nilai signifikan pada hasil belajar kognitif siswa kelas IV. Berdasarkan tabel diatas nilai signifikan untuk kelas eksperimen sebesar(0,266) dan kelas kontrol sebesar (0,065) yang berarti mempunyai nilai signifikan >0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.055	1	52	.815
Based on Median	.003	1	52	.959
Based on Median and with adjusted df	.003	1	50.880	.959
Based on trimmed mean	.065	1	52	.799

Berdasarkan hasil tabel 5 menunjukkan bahwa pada pengujian homogenitas nilai *post-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol mendapat nilai signifikan Terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV dengan nilai *based on mean* sebesar (0,185) yang berarti mempunyai nilai hasil belajar kognitif siswa yang signifikan $> 0,05$ dapat dinyatakan berdistribusi homogen.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh bahwa data berdistribusi normal serta memiliki variansi yang homogen, maka analisis dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu uji hipotesis. Dari temuan ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan *Independent Sample T-Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	(2-Mean Difference)	Std. Error of the Difference	95% Confidence Interval	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Kognitif Siswa	Equal variances assumed	3,524	.055	3,524	52	.001	8,015	2,275	3,450	12,579
	Equal variances not assumed			3,462	37,838	.001	8,015	2,315	3,328	12,701

Hasil analisis data menggunakan *Independent Sample T-Test* bahwa skor anggota kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan $(df) = (n_1+n_2)-2 = (20+19)-2 = 37$ sehingga dihasilkan skor t hitung 3,524 sebesar t tabel 2,026. Hasil dari pengujian yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan antara dua kelompok eksperimen dan kontrol. Oleh karena itu, hipotesis H_0 yang dinyatakan tidak ada perbedaan antara dua kelompok ditolak dan H_1 yang menyatakan terdapat perbedaan akibat treatment dinyatakan diterima. Artinya, terdapat selisih yang signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa kelas IV yang mendapat perlakuan metode Gamifikasi berbantuan *Bamboozle*, jika dibandingkan dengan kelas yang tidak mendapat perlakuan.

Pembahasan

Pada penelitian ini dilaksanakan pada SDN Sirapan 01 dan SDN Sirapan 02 yang terletak di Kecamatan Madiun Kabupaten Madiun. pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimental design* yang terdapat kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian ini didasari dari hasil observasi awal pada kedua sekolah dasar tersebut. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode yang inovatif serta penggunaan teknologi yang adaptif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan hasil akademik yang baik. Menurut Daniel et al., (2024) melalui penerapan pembelajaran inovatif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, bekerjasama, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan bermakna.

Metode gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya bekerja melalui pemberian hadiah atau penghargaan, tetapi juga melalui peningkatan Inovasi, keterlibatan siswa, pemberian umpan balik serta interaksi social yang mendukung proses belajar (Lampropoulos & Kinshus, 2024). Unsur-unsur tersebut berperan penting dalam

menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Penggunaan point dan *leaderboard* tim terbukti dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara tidak langsung melalui peningkatan kualitas proses belajar, sekaligus meningkatkan motivasi siswa (Sailer & Sailer, 2021).

Selain itu, berbagai bentuk implementasi gamifikasi juga menunjukkan manfaat yang positif dalam pembelajaran. Namun, *mixed gamification* cenderung lebih efektif dalam peningkatan kognitif siswa dibandingkan gamifikasi non-digital (Sanz-Martos et al, 2024). Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di berbagai bidang pendidikan.

Pada tahap awal penelitian diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa memperoleh nilai sebesar 71,00, sedangkan kelas kontrol dengan jumlah 19 siswa memperoleh rata-rata sebesar 65,26. Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle*, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan penugasan.

Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kemudian melaksanakan tes akhir (*post-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *post-test* sebesar 86,25, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 77,89. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Penerapan metode gamifikasi dengan bantuan aplikasi *Baamboozle* terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan interaktif. Melalui aplikasi *Baamboozle*, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, fitur kuis dan tantangan dalam aplikasi juga membantu siswa untuk lebih fokus, bekerja sama, dan berani menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, siswa pada kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional juga mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena metode gamifikasi menghadirkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, seperti pemberian point, tantangan, umpan balik, dan penghargaan yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan menjadi lebih aktif dalam mengikuti Kegiatan pembelajaran karena merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap tugas dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Khaldi, et al (2023) yang menyatakan bahwa penerapan elemen permainan seperti *points*, *badges*, *leaderboard*, *level*, dan *feedback* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *bamboozle* dapat diposisikan sebagai satu media yang dapat mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui berbagai fitur permainan yang Interaktif, *baamboozle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Berbagai elemen gamifikasi seperti poin, kompetisi, *badge*, dan umpan balik dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penerapan elemen-elemen tersebut perlu dirancang secara tepat karena dalam kondisi tertentu kompetisi terlalu ketat dapat menimbulkan tekanan dan menurunkan motivasi sebagian siswa (Mese & Dursun, 2019).

Efek metode gamifikasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia menunjukkan pengaruh yang positif, meskipun tingkat keberhasilan tidak selalu sama pada setiap keterampilan berbahasa sejalan dengan penelitian Novianti (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan

kemampuan menulis dan berbicara secara lebih signifikan dibandingkan dengan kemampuan membaca. Perbedaan tersebut diduga dipengaruhi oleh jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, minat baca siswa, dan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar (Angelica & Afriani. 2024). Meskipun penelitian tersebut lebih banyak dilakukan dalam konteks literasi dan pembelajaran bahasa Inggris, temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi besar mendukung perkembangan berbagai keterampilan membaca. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi, menjawab soal dengan tepat, serta meningkatnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan metode gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran digital seperti *Baamboozle* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Magdalena, et al., 2021). Aplikasi *Baamboozle* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui aktivitas kuis yang variatif dan kompetitif. Dengan adanya unsur permainan dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SDN Sirapan 01 sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di SDN Sirapan 02 sebagai kelas kontrol. Penggunaan metode ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar guna menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Penerapan metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan aplikasi *Baamboozle* juga membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantuan aplikasi *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti, kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi, kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga, kepada kepala sekolah, guru, serta siswa yang telah membantu pelaksanaan penelitian, serta kepada keluarga, sahabat, dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan. Semoga segala bantuan, kebaikan, dan doa yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh media pembelajaran macromedia flash terhadap hasil belajar siswa (Studi *Quasi Eksperimen* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109
- Angelica, W., & Afriani, I. A. H. (2024). Engaging indonesian elementary school students in reading activities through web-based educational games. *English Language Teaching Methodology*, 4(3), 470-481.
- Daniel, K., Msambwa, M. M., Antony, F., & Wan, X. (2024). Motivate students for better academic achievement: A systematic review of blended innovative teaching and its impact on learning. *Computer Applications in Engineering Education*, 32(4), e22733.
- Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). Komponen kurikulum pembelajaran khususnya pada muatan 5 bidang studi utama di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11445-11453.
- Hamdani, A. R., Dahlan, T., Indriani, R., & Karimah, A. A. (2021). Analisis pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 751-763.
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart learning environments*, 10(1), 10.
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). Virtual reality and gamification in education: a systematic review. *Educational technology research and development*, 72(3), 1691-1785
- Mese, C., & Dursun, O. O. (2019). Effectiveness of gamification elements in blended learning environments. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(3), 119-142.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559.
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara dalam Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar melalui gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612-630.
- Sailer, M., & Sailer, M. (2021). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British journal of educational technology*, 52(1), 75-90.
- Sanz-Martos, S., Álvarez-García, C., Álvarez-Nieto, C., López-Medina, I. M., López-Franco, M. D., Fernandez-Martinez, M. E., & Ortega-Donaire, L. (2024). Effectiveness of gamification in nursing degree education. *PeerJ*, 12, e17167.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan media interaktif berbasis baamboozle pada pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Bahasa*, 6(2).
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317-326.