

Pengaruh Media Baamboozle Berbasis Deep Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 042 Palembang

Informasi Naskah

Tiwi Nepta Aprika¹, Kiki
Aryaningrum², Endie Riyoko³

Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan, Universitas
PGRI Palembang, Indonesia

tiwineptaaprika@gmail.com¹,
kikiaryaningrum86@gmail.com²,
[endieriyoko@univpgri-
palembang.ac.id](mailto:endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id)³

Abstrak

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Media *Baamboozle* berbasis *Deep Learning* digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Baamboozle* berbasis *Deep Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 042 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Quasi Experimental* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design* dengan desain *pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 042 Palembang, sedangkan sampel penelitian terdiri atas kelas IV A yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berbasis *Deep Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol sebesar 56,607 meningkat menjadi 64,107 pada saat *posttest*, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* sebesar 59,310 meningkat menjadi 77,931 pada saat *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media *Baamboozle* berbasis *Deep Learning* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 042 Palembang.

Kata Kunci:

Baamboozle, Deep Learning, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education subjects, therefore learning media that could help improve students' learning outcomes were needed. *Baamboozle* media based on *Deep Learning* was used in the learning process to help students become more active in participating in learning activities. This study aimed to determine the effect of using *Baamboozle* media based on *Deep Learning* on the learning outcomes of students in Pancasila Education for Grade IV SDN 042 Palembang. This study used a quantitative method with an experimental research type and a quasi-experimental design in the form of *Nonequivalent Control Group Design* with a *pretest-posttest design*. The population in this study consisted of all Grade IV students SDN 042 Palembang, while the sample consisted of Class IV A with 29 students as the experimental class and Class IV B with 28 students as the control class. Data collection techniques used in this study were tests and documentation. The data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the *Independent Samples t-test*. The results showed that the use of *Baamboozle* media based on *Deep Learning* had a significant effect on students' learning outcomes. This was proven by the results of the hypothesis test which obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. In addition, the average *pretest* score in the control class increased from 56,607 to 64,107 in the *posttest*, while the average *pretest* score in the experimental class increased from 59,310 to 77,931 in the *posttest*. Therefore, the use of *Baamboozle* media based on *Deep Learning* had an effect on improving students' learning outcomes in Pancasila Education for Grade IV SDN 042 Palembang.

Key Word:

Baamboozle, Deep Learning, Learning Outcomes, Pancasila Education.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar dan aktivitas yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Melalui proses ini, siswa diharapkan menguasai kekuatan spiritual dan keagamaan, memiliki kemampuan mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang matang, cerdas, bermoral baik, dan memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi mereka (BP dkk., 2022). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk warga negara yang kompeten, terdidik, dan bertanggung jawab, serta merupakan salah satu faktor terpenting dalam kemajuan suatu bangsa (Apriany dkk., 2020).

Di era globalisasi ini, kemajuan bangsa menuntut agar sistem pendidikan terus beradaptasi, terutama di abad ke-21, ketika teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan. Teknologi telah menjadi salah satu komponen terpenting dari kebutuhan dasar setiap individu (Salsabila & Agustian, 2021). Perkembangan teknologi memberikan dampak yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalam ranah pendidikan (Agus Setiani & Nasution, 2023). Di bidang Pendidikan, kemajuan teknologi telah menghasilkan dampak positif, di mana proses pembelajaran tidak terbatas pada lokasi fisik yang sama atau penyampaian materi secara langsung. Pada era modern ini, kegiatan pengajaran dan pembelajaran telah mengalami perubahan dari metode konvensional menuju metode yang kaya akan kreativitas dan inovasi melalui penerapan teknologi (Astika dkk., 2023).

Penerapan teknologi dalam proses pendidikan perlu disesuaikan dengan sistem pendidikan di Indonesia agar tujuan pengembangan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka (Widiyono & Millati, 2021). Kurikulum Merdeka juga dirancang agar pembelajaran dapat lebih kontekstual, optimal dan menyenangkan (Meysandi dkk., 2024). Lebih lanjut, Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk membekali siswa dengan berbagai keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai karakter yang memungkinkan mereka untuk berkembang menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan kompetitif. Di era globalisasi dan Industri 4.0, masyarakat menghadapi tantangan kompleks, yang membutuhkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan cepat dalam teknologi, ekonomi, dan budaya (Widiyono & Millati, 2021).

Kurikulum ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari kurikulum sebelumnya dan didasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang pedoman pelaksanaan kurikulum untuk dimulainya kembali kegiatan belajar mengajar (Tanango dkk., 2023). Kurikulum telah diterapkan secara bertahap di berbagai jenjang Pendidikan, salah satunya pada tingkat Sekolah Dasar (Fitriyah & Wardani, 2022). Sekolah dasar memainkan peran penting sebagai tahap pertama pendidikan, meletakkan dasar bagi perolehan pengetahuan dan pengembangan karakter siswa. Pada tahap ini, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar tetapi juga sebagai tempat pendidikan moral, penyampaian nilai-nilai, dan penanaman nilai-nilai nasionalisme. Oleh sebab itu, sekolah memerlukan sarana pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila, moral, serta karakter siswa (Bhughe, 2022).

Penerapan sarana pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berperan dalam menggabungkan antara pengetahuan dan pembentukan karakter. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan perspektif baru pada siswa sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Lestari dkk., 2021). Pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila tidak hanya menekankan pemahaman teori, tetapi juga mendorong siswa untuk mempraktikkannya dalam perilaku dan tindakan sehari-hari. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menjadikan Pancasila sebagai pedoman moral dan etika dalam bersikap, berinteraksi dan berperilaku di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Piriana dkk., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai Pendidikan Pancasila pada siswa ditentukan oleh proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses yang melibatkan partisipasi aktif antara guru dan siswa, dimana terbentuknya komunikasi yang aktif dan terarah terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya (Anggraini & Wulandari, 2021). Untuk mengetahui penerapan pembelajaran secara nyata, pengamatan dilakukan melalui wawancara dan observasi. Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara awal bersama guru kelas IV A Ibu Rizka Nuraulia, dan guru kelas IV B Ibu Husnaini, di SDN 042 Palembang, diketahui bahwa dari 57 siswa, sebanyak 39 siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebesar 70. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar sebagian siswa belum optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan metode konvensional berupa ceramah sehingga proses pembelajaran masih cenderung pasif. Selain itu, karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif berpartisipasi di kelas. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas dan sumber daya pengajaran yang memadai.

Menurut Devi (2021) Sumber daya dan fasilitas pendidikan mencakup semua peralatan dan fasilitas yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam pelaksanaan proses pendidikan. Sarana dan prasarana tersebut meliputi gedung sekolah, ruang kelas, meja dan kursi, media pembelajaran, proyektor, *smartboard*, perpustakaan, serta fasilitas pendukung lainnya. Ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai memainkan peran penting dalam memastikan proses pembelajaran yang lancar dan pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang diperoleh siswa sebagai bentuk dari pengalaman yang mereka alami selama proses pembelajaran. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tersebut, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas dan menyelesaikan beragam tugas sebagai bagian dari proses belajar mereka (Amalia, A., Amril, L. O., & Mawardini, 2024). Permasalahan pembelajaran ini menunjukkan perlunya melakukan inovasi dalam memilih serta menerapkan pendekatan dan media pembelajaran.

Salah satu bentuk inovasi pendidikan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah pengembangan materi pembelajaran yang menarik, relevan dengan materi pelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, media *Baamboozle* dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar.. Menurut Ultsani & Efendi (2024), *Baamboozle* adalah *platform* pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan konsep permainan dengan sistem penilaian pendidikan. Media ini memungkinkan guru untuk memantau dan mengevaluasi aktivitas siswa secara interaktif. Penggunaan *Baamboozle* ini tidak hanya meningkatkan aktivitas siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian M dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa *Baamboozle* memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar.

Studi lain, yang dilakukan oleh S. E. Nugraha dkk. (2024) mengungkapkan bahwa implementasi elemen permainan dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa hingga mencapai 40%. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dapat mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, yang meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan temuan tersebut, efektivitas penggunaan media pembelajaran Suwandi dkk. (2024) pelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaannya secara langsung, melainkan akan lebih optimal apabila didukung oleh pendekatan pembelajaran yang tepat.

Pendekatan pembelajaran yang sesuai adalah pendekatan pembelajaran mendalam, yang lebih dikenal sebagai *deep learning*. Pendekatan *deep learning* bertujuan untuk meningkatkan metode pembelajaran konvensional, yang biasanya berfokus pada hafalan dan pengulangan informasi, menjadi pendekatan pembelajaran yang memprioritaskan pemahaman mendalam tentang konsep. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa untuk memahami materi secara lebih komprehensif, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif serta mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah secara mandiri (Suwandi dkk., 2024).

Pendekatan *deep learning* diperkenalkan sebagai pendekatan yang cenderung terstruktur, terarah dan menyenangkan (Wijaya, 2025). Pendekatan ini didukung oleh tiga pilar utama. Pertama, kesadaran belajar (*mindful learning*), yang menekankan pentingnya menghargai perbedaan individu siswa, baik dari latar belakang maupun gaya belajar, yang membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif dan bermakna. Kedua (*meaningful learning*) pembelajaran yang bermakna, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif, dan mengembangkan pemahaman mendalam tentang materi pelajaran. Ketiga, pembelajaran menggembirakan (*joyful learning*), yang menekankan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan, didukung oleh lingkungan yang kondusif. Kegembiraan ini muncul dari perasaan dihargai, adanya kebebasan untuk mengeksplorasi, serta kemampuan membangun pemahaman baru melalui pengalaman belajar (Khotimah, D. K., & Abdan, 2025).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan potensi solusi yang dapat dilakukan, peneliti termotivasi untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Baamboozle* Berbasis *Deep Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 042 Palembang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang menerapkan desain *pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 042 Palembang tahun ajaran 2025-2026, yang dipilih menggunakan teknik *Simple Random Sampling* tingkat kelas. Sampel yang terpilih terdiri dari dua kelas dengan total 57 siswa, yaitu kelas IV A (29 siswa) sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan

media *Baamboozle* berbasis *Deep Learning*, dan kelas IV B (28 siswa) sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode utama, yaitu metode tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 10 butir soal uraian yang dirancang berdasarkan prinsip *meaningful learning* (pembelajaran bermakna) untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada materi Pendidikan Pancasila Bab IV "Pancasila sebagai Ideologi". Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu melalui teknik validasi yang diuji validitasnya menggunakan rumus *Pearson Product Moment* serta diuji reliabilitasnya menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, disamping uji daya pembeda dan uji tingkat kesukaran soal. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto proses pembelajaran, daftar hadir, dan lembar hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini memanfaatkan statistik inferensial berbantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Analisis diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas data menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians dengan *Levene's Test*. Setelah data dipastikan berdistribusi normal dan homogen, dilakukan teknik uji hipotesis menggunakan analisis *Independent Sample t-test* pada taraf signifikansi = 0,05% untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media *Baamboozle* berbasis *Deep Learning* terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap: tahap perencanaan, tahap persiapan, dan tahap pelaksanaan, yang berlangsung di SD Negeri 042 Palembang. Pada fase persiapan, para peneliti menyiapkan dan mempelajari materi pembelajaran termasuk modul pengajaran dan media pembelajaran serta instrumen soal. Selanjutnya, perangkat pembelajaran dan instrumen soal tersebut divalidasi oleh dua dosen ahli Pendidikan Pancasila Universitas PGRI Palembang, yaitu Ibu Sri Wahyuningsih, S.H., M.H., dan Ibu Sri Husnulwati, S.H., M.H., serta satu guru wali kelas IV di SD Negeri 042 Palembang, yaitu Ibu Rizka Nuraulia, S.Pd. Setelah melalui tahap validasi, instrumen soal terlebih dahulu diuji cobakan pada siswa kelas V A.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang berlangsung selama sepuluh kali pertemuan. Masing-masing kelas terdiri atas lima kali pertemuan, dengan rincian satu kali pertemuan untuk *pretest*, tiga kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran, dan satu kali pertemuan untuk *posttest*. Di kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan media *Baamboozle* berbasis *deep learning*, sedangkan di kelas kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media tersebut. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, khususnya pada bab IV Pancasila sebagai ideologi.

Hasil belajar dinilai setelah peneliti melakukan lima pertemuan. Sebelum dimulainya fase eksperimen, *Pretest* diberikan dalam satu pelajaran kepada kedua kelas untuk menentukan tingkat awal siswa. Pelajaran kemudian berlangsung dalam tiga sesi, dengan kelas kontrol menggunakan pengajaran konvensional berupa ceramah, sementara kelompok eksperimen menggunakan media *Baamboozle* berbasis *deep learning*. Pada sesi terakhir, baik kelas kontrol maupun kelompok eksperimen menerima *posttest* yang mencakup seluruh materi pada Bab IV Pancasila sebagai ideologi.



Gambar 1. Kegiatan Pembagian Lembar *Posttest* Kepada Peserta Didik Kelas Kontrol IV B



Gambar 2. Peneliti Membagikan Lembar *Posttest* Kepada Peserta Didik Kelas Eksperimen IV A

Hasil belajar dinilai setelah peneliti melakukan lima pertemuan. Sebelum dimulainya fase eksperimen, *Pretest* diberikan dalam satu pelajaran kepada kedua kelas untuk menentukan tingkat awal siswa. Pelajaran kemudian berlangsung dalam tiga sesi, dengan kelas kontrol menggunakan pengajaran konvensional berupa ceramah, sementara kelompok eksperimen menggunakan media *Baamboozle* berbasis *deep learning*. Pada sesi terakhir, baik kelas kontrol maupun kelompok eksperimen menerima *posttest* yang mencakup seluruh materi pada Bab IV Pancasila sebagai ideologi. Berdasarkan tahapan awal dalam proses penelitian, dilakukan pengukuran kemampuan awal peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran. *Pretest* dilaksanakan di antara 28 siswa dalam kelompok kontrol. Tes yang diberikan berupa soal uraian dengan alokasi waktu 60 menit menggunakan pembelajaran konvensional berupa ceramah.

Berdasarkan pelaksanaan tes tersebut, diperoleh data nilai *pretest* peserta didik pada kelas kontrol yang menunjukkan hasil *pretest*, yang diberikan pada pertemuan pertama kelas kontrol, menunjukkan bahwa dari 28 siswa, 6 siswa memenuhi persyaratan minimum dan 22 siswa tidak memenuhi persyaratan minimum, diukur terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa belum berada pada tingkat optimal, sehingga diperlukan langkah-langkah perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif pada fase pembelajaran selanjutnya. Selanjutnya, siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah sesuai dengan kegiatan yang telah direncanakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang sudah diarahkan oleh guru. Setelah proses pembelajaran tersebut, dilaksanakan tes akhir *posttest* untuk menentukan hasil belajar siswa yang diperoleh.

Berdasarkan hasil *posttest* di kelas kontrol, yang diberikan setelah pelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah, diperoleh data sebagai berikut: Dari 28 siswa, 9 mencapai nilai KKTP, sedangkan 19 sisanya tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70. Hasil ini menunjukkan perubahan hasil belajar dibandingkan dengan situasi sebelumnya, meskipun peningkatan yang dicapai belum merata di antara semua siswa. Pada tahap berikutnya, dilakukan pengukuran tingkat awal siswa dalam kelompok eksperimen sebelum dimulainya pelajaran. *Pretest* diberikan kepada siswa dalam kelompok eksperimen, yaitu kelas IV A dengan total 29 siswa selama pelajaran pertama sebelum dimulainya perlakuan, untuk menentukan tingkat awal siswa. *Pretest* tersebut terdiri dari pertanyaan terbuka dan dijawabkan berlangsung selama 60 menit.

Berdasarkan data hasil *pretest* kelas eksperimen yang dilaksanakan sebelum penerapan perlakuan pembelajaran, diperoleh bahwa dari 29 peserta didik terdapat 9 siswa yang telah mencapai nilai KKTP dan diklasifikasikan sebagai "tuntas" sementara 20 siswa lainnya belum memenuhi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa kinerja awal siswa masih didominasi pada kisaran rendah hingga menengah, yang jelas menunjukkan perlunya langkah-langkah pembelajaran lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar. Situasi ini kemudian menjadi dasar keputusan untuk menggunakan media *Baamboozle* berbasis *deep learning* pada fase selanjutnya dengan kelompok eksperimen untuk menentukan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Setelah menyelesaikan pra-uji, siswa dalam kelompok eksperimen berpartisipasi dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* berbasis *Deep Learning*. Setelah proses pembelajaran tersebut, dilaksanakan tes akhir *posttest* dengan menggunakan soal uraian dalam alokasi waktu 60 menit untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan Hasil pelaksanaan *posttest* menunjukkan hasil *posttest* untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa dari 29 siswa, 21 memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan diklasifikasikan sebagai "tuntas," sedangkan 8 siswa lainnya belum memenuhi nilai KKTP yang ditetapkan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media *Baamboozle* berbasis *deep learning*. Hasil ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Analisis Data

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Pretest Kelas IV B "Kontrol"	.100	28	.200*	.964	28	.440

Nilai Posttest Kelas IV B "Kontrol"	.136	28	.198	.945	28	.151
Nilai Pretest Kelas IV A "Eksperimen"	.147	29	.113	.960	29	.326
Nilai Posttest Kelas IV A "Eksperimen"	.116	29	.200*	.976	29	.718

Sumber: Data diolah peneliti 2026, menggunakan SPSS 26

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan *uji Shapiro-Wilk*, hal ini disebabkan oleh fakta bahwa ukuran sampel pada kelompok kontrol adalah 28 siswa dan pada kelompok eksperimen 29 siswa, sehingga memenuhi persyaratan penerapan uji ini dengan sampel berukuran kecil hingga sedang. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol IV B, tingkat signifikansi pada data *pretest* sebesar $0,440 \geq 0,05$ dan pada *posttest* sebesar $0,151 \geq 0,05$, sehingga H_0 diterima dan dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelas IV A eksperimen, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,326 \geq 0,05$ serta *posttest* sebesar $0,718 \geq 0,05$, yang juga menunjukkan bahwa H_0 diterima. Dengan demikian, seluruh data hasil belajar baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen memenuhi asumsi distribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.

Uji Homogenitas Data

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances					
Nilai	Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		3.647	1	55	.061

Sumber: Data diolah peneliti 2026, menggunakan SPSS 26

Hasil uji homogenitas pada tabel menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,061. Karena nilai $0,061 \geq 0,05$, maka H_0 diterima. Menurut kriteria uji yang digunakan. Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05 maka H_0 diterima. Karena nilainya 0,05 maka H_0 diterima dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Data

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
Nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	3.647	.061	-	55	.000	-13.8239	3.1203	-20.0771 -7.5706
	Equal variances not assumed			4.430	51.079	.000	-13.8239	3.1030	-20.0532 -7.5945

Sumber: Data diolah peneliti 2026, menggunakan SPSS 26

Berdasarkan hasil *uji independent sample t-test* pada tabel, diperoleh tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Menurut kriteria pengujian, H_0 ditolak dan H_a diterima jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berbasis *deep learning* berpengaruh pada hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD 042 Palembang.

Pembahasan

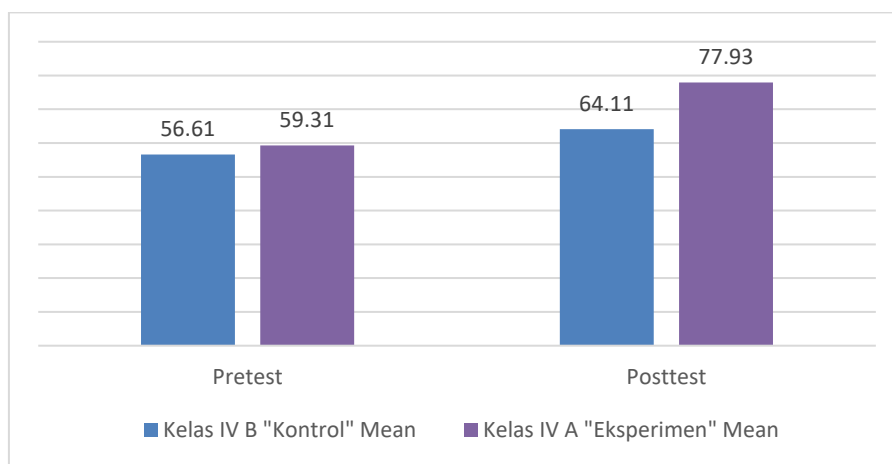
Berdasarkan hasil pelaksanaan *posttest* terbukti bahwa kelompok eksperimen, yang pengajarannya dilakukan menggunakan media *Baamboozle* berbasis *deep learning*, mencapai hasil belajar yang lebih baik secara rata-rata dibandingkan kelompok kontrol, yang menggunakan metode pengajaran konvensional berupa ceramah. Hasil tersebut diperkuat melalui pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-test* dengan bantuan SPSS versi 26, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengujian, hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berbasis *deep learning* memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD 042 Palembang. Untuk mendukung hasil ini, tabel perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan di bawah ini.

Tabel 4. Rata rata

Kelas		Pretest	Posttest
Kelas IV B "Kontrol"	Mean	56.607	64.107
	N	28	28
	Std. Deviation	11.1433	9.7471
Kelas IV A "Eksperimen"	Mean	59.310	77.931
	N	29	29
	Std. Deviation	11.9129	13.4475

Sumber: Data diolah peneliti 2026, menggunakan SPSS 26

Tabel menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol adalah 56,607 dan meningkat menjadi 64,107 pada *posttest*. Pada kelompok eksperimen, skor rata-rata *pretest* meningkat secara signifikan lebih besar, dari 59,310 menjadi 77,931 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan pada kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berbasis *deep learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai gambaran umum, lebih jelas mengenai perbedaan peningkatan tersebut, data kemudian disajikan dalam bentuk diagram batang perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas.



Gambar 3. Diagram Batang Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik batang ini, skor *pretest* rata-rata kelompok kontrol dan eksperimen berada pada tingkat dasar kelas masing-masing. Setelah diberikan perlakuan, peningkatan diamati di kedua kelas, dengan skor *posttest* rata-rata lebih tinggi pada kelompok eksperimen daripada kelompok kontrol.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak hanya ditunjukkan oleh kenaikan nilai *posttest*, tetapi juga mencerminkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berbasis *deep learning* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Selama pembelajaran, peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan menjawab kuis, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk memahami konsep Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam, bukan sekadar menghafal materi. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berbasis *deep learning* memberikan beberapa keuntungan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui aktivitas berbasis kuis. Media ini mendorong partisipasi aktif peserta didik, karena peserta didik secara langsung berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan berkompetisi. Selain itu, penyajian materi pembelajaran dalam format seperti permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* meningkatkan proses pembelajaran (Tsurayya & Sukmawati, 2023). Studi lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *game*, seperti *Baamboozle*, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta partisipasi mereka secara signifikan (Kinanti dkk., 2026). Selain itu, penelitian oleh Simanjuntak dkk. (2024) juga ditemukan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin menegaskan bahwa media *Baamboozle* memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *Baamboozle* yang digunakan dalam penelitian ini, pendekatan *Deep Learning* dinilai sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena mendukung pembelajaran siswa secara aktif dan partisipatif. Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka bukan hanya penerima informasi pasif. Lebih lanjut, penggunaan media ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas eksperimen, di mana peserta didik menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi, berpartisipasi, serta menjawab soal-soal kuis yang diberikan. Peserta didik juga mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan menunjukkan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berbasis *Deep Learning* memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmah & Puspasari (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,012 < 0,05$, hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, sebuah studi yang dilakukan oleh Munisah dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, yang tercermin dalam nilai rata-rata hasil belajar. Penelitian lain oleh S. M. Putri dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan hasil uji hipotesis dengan nilai $\text{Sig} < 0,05$. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media *Baamboozle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen menunjukkan bahwa para siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pelajaran, baik melalui aktivitas bermain, berdiskusi, maupun dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Sebaliknya, pada kelas kontrol, peserta didik cenderung menunjukkan sikap yang lebih pasif, kurang percaya diri, serta belum berani untuk mengajukan pertanyaan. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh melalui pelaksanaan tes akhir *posttest* yang terdiri dari 10 soal dengan jawaban disusun berdasarkan indikator tujuan pembelajaran. Tes akhir ini diberikan pada pertemuan kelima pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media *Baamboozle* berbasis *deep learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan *uji independent sample t-test*, diperoleh tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Menurut kriteria pengujian hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Baamboozle* berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 042 Palembang. Lebih lanjut, hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Agus Setiani, E., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran *project-based learning* dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktedir, A. M. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.12308>
- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh implementasi *e-learning* berbasis Quizizz terhadap hasil belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>

- Bhughe, K. I. (2022). Peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *PT. Fajar Interpretama Mandiri*, 2(1), 43.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12, 236–243.
- Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. 5, 866–879.
- Kinanti, S. D., Sundi, V. H., Bahar, H., Iswan, Muthmainnah, R. N., & Siagiyanto, B. E. (2026). Pengaruh media pembelajaran Baamboozle terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SDN Pamulang Indah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 360–371.
- Lestari, S. A., Ilmiah, J., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2021). Pengaruh mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan terhadap sikap ideologi Pancasila mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 445–454. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- M, K. D., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan media Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD. *Kappa Journal*, 8(2), 225–229. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.27265>
- Munisah, I., Iriawan, S. B., & Dwilestari, S. (2024). Meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB melalui media Baamboozle pada siswa kelas V SDN 196 Sukarasa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 40662–40667.
- Nugraha, S. E., Kurniawati, Z. L., Lumowa, S. V. T., & Turista, D. D. R. (2024). Pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media Baamboozle terhadap motivasi dan hasil belajar biologi kelas X SMA 2 Tenggara Seberang. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>
- Piriana, Susilawati, W. O., & Sari, F. I. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berbasis *problem-based learning* (PBL) kelas IV SDN 45/VI Lubuk Pungguk I. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 3256–3264.
- Putri, S. M., Widiastuti, W. W., & Nurlaily, V. A. (2024). Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis proyek menggunakan media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Rohmah, V. S., & Puspasari, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantuan media interaktif Baamboozle terhadap hasil belajar siswa. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8), 13770–13775.
- Salsabila, H., & Agustian, N. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(7), 123–133.
- Simanjuntak, N. J. B., Haryati, F., & Pasaribu, D. (2024). Penerapan platform Baamboozle pada pendekatan TaRL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 066050 Medan Denai. *Jurnal Handayani*, 15, 254–261.
- Suwardi, A. A., Amril, L. O., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh media digital *augmented reality* berbantu aplikasi Assemblr Edu terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3, 126–138.
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi pendidikan dengan menggunakan model *deep learning* di Indonesia. 2(2), 69–77.
- Tanango, S. M., Kudrat, M., & Husain, R. I. (2023). Pengembangan modul ajar pembelajaran IPA menggunakan pendekatan Kurikulum Merdeka kelas IV sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 8907–8919.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan media interaktif berbasis Baamboozle pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 6(2).
- Ultsani, I. N., & Efendi, Y. (2024). Penerapan media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar statistika pada siswa kelas VII di SMP Dharma Karya UT, 1669–1675.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The role of educational technology in the perspective of independent learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.
- Wijaya, M. (2025). Kurikulum *deep learning* di Indonesia: Sebuah harapan baru. *Jurnal JIPS*, 1(1), 10–15.