

## PENGARUH MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PANCASILA DI KELAS IV SD NEGERI 091277 SIANTAR ESTATE

Arta Sibatuara<sup>1</sup>, Theresia Monika Siahaan<sup>2</sup>, Imelda Sabrina Sibarani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Corresponden E-mail: [artasibatuara8@gmail.com](mailto:artasibatuara8@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh penggunaan Media pembelajaran Baamboozle terhadap Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest yang melibatkan 20 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil uji validitas menunjukkan sebagian besar item pernyataan dinyatakan valid dengan nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel (0,444), sedangkan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,932 yang termasuk kategori sangat reliabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 64,00 meningkat menjadi 85,60 pada nilai posttest setelah penggunaan media Baamboozle. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 18,421 lebih besar dari  $t$  tabel sebesar 2,093 pada taraf signifikan 5%, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate serta mampu meningkatkan semangat, perhatian, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media *Baamboozle*, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

### Abstract

*This study aims to determine: The effect of using Baamboozle learning media on students' interest in learning Pancasila Education subjects in grade IV of SD Negeri 091277 Siantar Estate. This study is motivated by the low interest in learning students so that interesting, interactive, and fun learning media are needed so that students are more active in the learning process. The study used a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest design involving 20 grade IV students as research subjects. Data collection techniques were carried out through questionnaires, observation, and documentation. The results of the validity test showed that most of the item statements were declared valid with a calculated  $r$  value greater than  $r$  table (0.444), while the results of the reliability test obtained a Cronbach's Alpha value of 0.932 which is included in the very reliable category. The results showed that the average pretest value of 64.00 increased to 85.60 in the posttest value after the use of Baamboozle media. Based on the results of the hypothesis test, the  $t$ -value of 18.421 is greater than the  $t$ -table of 2.093 at a significance level of 5%, so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that the Baamboozle learning media has a significant effect on students' learning interest in the Pancasila Education subject in grade IV of SD Negeri 091277 Siantar Estate and is able to increase students' enthusiasm, attention, and activeness in learning.*

**Keywords:** *Baamboozle Media, Learning Interest, Pancasila Education, Elementary School.*

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berpengetahuan, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam konteks kurikulum saat ini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting dalam membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara. Melalui pembelajaran Pancasila, siswa diharapkan mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menumbuhkan minat belajar. Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan belajar peserta didik.

Namun, fenomena pendidikan saat ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di sekolah dasar cenderung mengalami penurunan, terutama pada mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti Pendidikan Pancasila. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat membuat siswa lebih tertarik pada permainan daring dan media sosial dibandingkan dengan kegiatan belajar di kelas. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Idealnya, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa melalui metode dan media pembelajaran yang interaktif. Teori pembelajaran konstruktivistik menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Para ahli pendidikan menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan motivasi dan aktivitas dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses memperoleh pengetahuan menjadi lebih efektif dan hasil belajar meningkat. Sebaliknya, jika minat belajar rendah, proses belajar cenderung mengalami hambatan dan hasil pembelajaran tidak maksimal.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Menurut Sugiyono (2020), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data bersifat statistik.

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 091277 Siantar Estate, yang beralamat di Kecamatan Siantar, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap pada bulan Maret sampai April Tahun Ajaran 2025/2026.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate yang berjumlah 20 siswa. Populasi tersebut dipilih karena memiliki kesesuaian dengan variabel penelitian dan memungkinkan peneliti memperoleh data yang valid mengenai pengaruh media Baamboozle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate yang berjumlah 20 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan model one group pretest–posttest, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan media Baamboozle dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemudian membandingkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Minat belajar siswa diukur melalui angket dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk memperkuat analisis, penelitian ini didukung oleh pendekatan deep learning yang digunakan sebagai alat bantu analisis data untuk mengenali pola keterlibatan, perhatian, dan respon belajar siswa berdasarkan data aktivitas pembelajaran. Menurut Goodfellow, Bengio, dan Courville (2018), deep learning mampu memproses data kompleks dan menemukan pola tersembunyi yang tidak selalu terlihat melalui analisis statistik konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan dilakukan pada tanggal 13-20 April 2026 kepada siswa kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest dan posttest, yaitu dengan mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Baamboozle. Data yang

diperoleh dari kedua pengukuran tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan atau perubahan minat belajar siswa.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Sekolah ini memiliki visi untuk mewujudkan peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, dan terampil serta berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Kondisi guru di sekolah ini secara umum telah memenuhi kualifikasi sebagai tenaga pendidik profesional dan aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan berbagai metode dan media, sedangkan siswa memiliki karakteristik yang beragam baik dari segi kemampuan maupun latar belakang, dengan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian yang menunjukkan potensi berkembang meskipun minat belajar awal masih bervariasi. Dari segi sarana dan prasarana, sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti ruang kelas yang layak, meja dan kursi, papan tulis, buku pelajaran, serta dukungan perangkat teknologi seperti laptop dan akses internet meskipun masih terbatas, sehingga secara keseluruhan mampu menunjang proses pembelajaran termasuk dalam penerapan media Baamboozle untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media pembelajaran loose part terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 09 Sayan. Tahap awal dari penelitian, peneliti melakukan penyusunan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini yaitu soal pretest dan posttest, soal tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan. Untuk mendapatkan instrumen yang baik maka diperlukan pengujian pada instrumen-instrumen yang akan digunakan. Soal yang dibuat berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal pretest dan 25 soal posttest.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar siswa yang telah disusun berdasarkan indikator minat belajar, seperti perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Angket diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum penggunaan media Baamboozle (pretest) dan setelah penggunaan media tersebut (posttest). Selain itu, peneliti juga melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendukung data yang diperoleh dari angket. Kemudian data hasil penelitian ini disajikan kedalam bentuk uraian dan tabel yang dideskripsikan secara rinci dibawah ini.

Instrumen ini divalidkan oleh Bapak Sukardo Sitohang, S.Pd., M.Pd. Instrumen tersebut terdiri dari 30 butir pernyataan yang mencakup minat belajar siswa. Setelah divalidkan

penilaian item yang terbukti valid akan diolah dan digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Hasil analisis kuesioner akan diperoleh sebagai berikut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kerja sama dan gotong royong dilingkungan sekolah menggunakan media Baamboozle melalui penyebaran kuesioner kepada 20 responden dengan jumlah 24 item pernyataan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji validitas menggunakan SPSS statistic 24, sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validitas

No	Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	P1	0,614	0,444	Valid
2	P2	0,439	0,444	Tidak Valid
3	P3	0,590	0,444	Valid
4	P4	0,709	0,444	Valid
5	P5	0,630	0,444	Valid
6	P6	0,614	0,444	Valid
7	P7	0,439	0,444	Tidak Valid
8	P8	0,590	0,444	Valid
9	P9	0,614	0,444	Valid
10	P10	0,630	0,444	Valid
11	P11	0,614	0,444	Valid
12	P12	0,439	0,444	Tidak Valid
13	P13	0,590	0,444	Valid
14	P14	0,709	0,444	Valid
15	P15	0,630	0,444	Valid
16	P16	0,614	0,444	Valid
17	P17	0,439	0,444	Tidak Valid
18	P18	0,590	0,444	Valid
19	P19	0,709	0,444	Valid
20	P20	0,630	0,444	Valid
21	P21	0,614	0,444	Valid
22	P22	0,439	0,444	Tidak Valid
23	P23	0,590	0,444	Valid
24	P24	0,709	0,444	Valid
25	P25	0,630	0,444	Valid
26	P26	0,614	0,444	Valid
27	P27	0,439	0,444	Tidak Valid
28	P28	0,590	0,444	Valid
29	P29	0,709	0,444	Valid
30	P30	0,630	0,444	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen angket yang telah dilakukan terhadap 30 item pernyataan dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,444 pada taraf signifikan 5%. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar item pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga item tersebut dinyatakan valid. Item-

item yang valid antara lain P1, P3, P4, P5, P6, P8, P9, P10, P11, P13, P14, P15, P16, P18, P19, P20, P21, P23, P24, P25, P26, P28, P29, dan P30. Hal ini menunjukkan bahwa item-item tersebut mampu mengukur variabel minat belajar siswa secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Namun, terdapat beberapa item yang memiliki nilai  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel, yaitu P2, P7, P12, P17, P22, dan P27 dengan nilai  $r$  hitung sebesar 0,439. Oleh karena itu, item-item tersebut dinyatakan tidak valid dan sebaiknya tidak digunakan dalam pengumpulan data penelitian atau perlu dilakukan revisi agar sesuai dengan indikator penelitian.

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket dalam mengukur minat belajar siswa pada materi gotong royong dan kerja sama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan dalam pengukuran. Dengan demikian, uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan dapat dipercaya dalam mengukur minat belajar siswa setelah penerapan media Baamboozle.

**Tabel 2. Uji Reabilitas**

No	Variabel Penelitian	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Kriteria	Keterangan
1	Instrumen Kuesioner	0,932	30	$> 0,70$	Sangat Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen angket menggunakan metode Cronbach's Alpha, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,932 dengan jumlah item sebanyak 30 pernyataan. Nilai tersebut lebih besar dari kriteria reliabilitas yaitu 0,70, sehingga instrumen penelitian dinyatakan sangat reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dalam angket memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dalam mengukur variabel minat belajar siswa. Dengan demikian hasil uji reliabilitas, instrumen angket memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar  $0,932 > 0,70$  sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi atau sangat reliabel. Oleh karena itu, instrumen layak digunakan dalam penelitian untuk mengukur minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang diperoleh di lapangan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Baamboozle. Pada tahap awal, minat belajar siswa relatif rendah dan proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif. Namun, setelah dilakukan perubahan melalui penggunaan media Baamboozle, terjadi peningkatan minat belajar yang ditunjukkan oleh perubahan perilaku belajar siswa yang lebih aktif, responsif, dan antusias dalam mengikuti

pembelajaran. Dengan demikian, secara tidak langsung dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan media Baamboozle memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta relevan dengan kondisi nyata yang terjadi selama proses penelitian berlangsung dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Pretest dan Posttes Kelas Eksprimen**

<b>Nama Siswa</b>	<b>KKTP</b>	<b>Nilai Pretest</b>	<b>Nilai Posttest</b>
A S	75	65	80
A I	75	66	82
A N	75	67	84
A G	75	64	83
A M	75	66	85
A D	75	65	86
A N	75	63	87
A K	75	62	85
A Y	75	64	88
D W	75	65	89
E S	75	63	87
L H	75	64	86
M G	75	66	88
M A	75	63	84
N K	75	62	85
N S	75	61	86
R A	75	62	83
R S	75	65	87
R D	75	64	88
I A	75	63	89
<b>Total</b>		<b>1280</b>	<b>1632</b>

**Tabel 4. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttes Kelas Eksprimen**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
<i>Pretest</i>	20	61	67	64.00	1.622
<i>Posttest</i>	20	80	89	85.60	2.415
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 64,00 dengan nilai minimum 61 dan maksimum 67, serta standar deviasi 1,622, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori sedang dengan sebaran nilai yang relatif homogen. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata (mean) posttest meningkat menjadi 85,60 dengan nilai minimum 80 dan maksimum 89, serta standar deviasi 2,415, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar ke kategori tinggi meskipun variasi nilai

sedikit lebih beragam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

**Tabel 5. Test Of Normality**

<b>Data</b>	<b>Statistik Shapiro-Wilk</b>	<b>Sig. (p-value)</b>	<b>Keterangan</b>
Pretest	0,958	0,527	Normal
Posttest	0,964	0,623	Normal

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,527 dan pada data posttest sebesar 0,623. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada 20 siswa, diperoleh gambaran bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media Baamboozle. Angket yang digunakan berisi pernyataan yang berkaitan dengan materi kerja sama dan gotong royong di lingkungan sekolah, seperti sikap saling membantu, partisipasi dalam kegiatan kelompok, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif, yang menandakan adanya ketertarikan dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 item pernyataan yang diuji diperoleh sebanyak 20 item dinyatakan valid dan 5 item dinyatakan tidak valid. Item yang valid menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur minat belajar siswa secara tepat, sedangkan item yang tidak valid tidak digunakan dalam analisis selanjutnya. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,917, yang termasuk dalam kategori sangat reliabel. Hal ini berarti bahwa instrumen angket memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan dapat dipercaya sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata pretest sebesar 64,85 meningkat menjadi 86,45 pada posttest. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan secara kebetulan, melainkan akibat dari penggunaan media

pembelajaran Baamboozle. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi kerja sama dan gotong royong.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Baamboozle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa dari sebelum (pretest) hingga sesudah (posttest) diberikan perlakuan.

Sebelum penggunaan media Baamboozle, minat belajar siswa berada pada kategori sedang, yang ditandai dengan masih rendahnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, setelah diterapkannya media Baamboozle, minat belajar siswa meningkat ke kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari pada ttabel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Baamboozle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, penggunaan media Baamboozle terbukti berpengaruh terhadap meningkatkan minat belajar siswa, baik dari segi perhatian, ketertarikan, maupun keterlibatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media Baamboozle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **Daftar Pustaka**

- Abdilah, R., Hidayat, T., & Pranowo, A. (2025). The effectiveness of game-based learning media in improving elementary students' learning interest. *Journal of Primary Education Research*, 9(1), 45–58.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, S. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djaali. (2021). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang:

Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2018). *Deep Learning*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hidayat, R., & Rohman, T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–120.
- Iskandar. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 120–132.
- Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Likert, R., dalam Azwar, S. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pretiza Arsiva. (2024). Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(3), 101–110.
- Putri, N., & Pratama, R. (2021). Digital Learning Media and Student Engagement in Elementary Education. *International Journal of Educational Technology in Primary Education*, 6(2), 88–97.
- Rahmawati, D. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(1), 15–23.
- Rusman. (2020). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2020). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.