

## Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Novi Sari\*, Zaka Hadikusuma Ramadan

Universitas Islam Riau, Indonesia

\*novisari@student.uir.ac.id

### Abstract

*Students' cognitive understanding of Civic Education (PKn) subject matter is still relatively low, which is one of the fundamental problems in the learning process in elementary schools. This condition is caused by several factors, such as the lack of active student involvement, monotonous learning methods, and minimal use of interesting and interactive media. The purpose of this study was to describe the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Baamboozle media on the learning outcomes of Civic Education students in grade IV of SDN 14 Pekanbaru. This study used a Pre-Experimental design with the form of One Group Pretest and Posttest. This study involved a sample of 24 students from grade IV of SDN 14 Pekanbaru. Data collection techniques were collected through multiple-choice test questions analyzed by paired sample t-test and simple linear regression. The results of the paired sample t-test showed an average pretest of 63.08 and a posttest of 80.92. Based on the decision-making criteria for the paired sample t-test, sig.  $p < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Analysis using a simple linear regression test obtained an R Square value of 0.898 or 89.8%. The Baamboozle-assisted PBL model has proven to be an effective effort to improve civics learning outcomes, especially in elementary schools. The novelty of this study lies in the integration of the PBL learning model that focuses on solving real problems collaboratively with the interactive and interesting Baamboozle educational game media. The implication of this finding is that teachers, especially at the elementary school level, need to consider using more innovative and interactive learning approaches to increase students' cognitive engagement and understanding of abstract and conceptual civics material.*

**Keywords:** *Baamboozle; Learning Outcomes; Civics; Problem Based Learning*

### Abstrak

Pemahaman kognitif siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih tergolong rendah, yang menjadi salah satu permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya keterlibatan aktif siswa, metode pembelajaran yang monoton, serta minimnya penggunaan media yang menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain Pre-Eksperimental dengan bentuk *One Group Pretest and Posttest*. Penelitian ini melibatkan sampel sebanyak 24 siswa dari kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui soal tes dengan tes pilihan ganda dianalisis dengan uji *paired sample t-test* dan regresi linier sederhana. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan rata-rata pretest yaitu 63,08 dan posttest sebesar 80,92, Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji *paired sample t-test*, sig.  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Analisis menggunakan uji regresi

linier sederhana memperoleh nilai R Square sebesar 0,898 atau 89,8%. Model PBL berbantuan *Baamboozle* terbukti menjadi upaya yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn, terutama di sekolah dasar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran PBL yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata secara kolaboratif dengan media permainan edukatif *Baamboozle* yang interaktif dan menarik. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru-guru, khususnya di jenjang sekolah dasar, perlu mempertimbangkan penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman kognitif siswa terhadap materi PKn yang bersifat abstrak dan konseptual.

**Kata Kunci:** *Baamboozle*; Hasil Belajar; PKn; *Problem Based Learning*

## Pendahuluan

Pendidikan menjadi tolak ukur pada taraf hidup dalam membentuk individu yang berkualitas dan unggul. Oleh sebab itu, pembelajaran menjadi komponen inti dalam pencapaian tujuan pendidikan karena melalui pembelajaran siswa dapat membangun pemahaman, keterampilan, dan sikap positif yang mendukung kehidupan mereka. Pembelajaran merupakan proses melibatkan partisipasi antara guru dan siswa, di mana terjalannya komunikasi secara aktif dan terarah guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Anggraini & Wulandari, 2021). Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan sistematis, termasuk pemilihan model pembelajaran sesuai topik pembelajaran, capaian pembelajaran dan kebutuhan serta tingkat perkembangan siswa.

Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang terorganisir dan sistematis untuk kegiatan belajar, yang memberikan panduan lengkap mengenai tahapan, strategi, dan tata cara dalam pelaksanaan pembelajaran dalam rangka memperoleh hasil yang optimal (Ardianti et al., 2022; Purnomo, et al., 2022). Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang dirancang untuk mengarahkan interaksi antara guru, siswa, materi pelajaran, dan kondisi lingkungan kelas, sehingga pelaksanaan pembelajaran di kelas bisa berjalan secara efektif, efisien, dan bermakna sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Model pembelajaran sangat bervariasi, namun dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pemilihan model yang relevan menjadi kunci utama untuk menumbuhkan keterampilan kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif pada siswa. Model *Problem Based Learning* relevan sesuai tuntutan proses pengajaran abad 21 (Kartini et al., 2022).

Model *Problem Based Learning* (PBL) dikenal sebagai pendekatan yang menuntut siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah sehari-hari (Safitri et al., 2023; Sanjaya et al., 2019). Strategi ini memiliki tujuan untuk mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan yang bersifat kolaboratif untuk menyelesaikan sebuah masalah (Dirgantara et al., 2024). Menurut Arends (Ardianti et al., 2022) menguraikan lima tahapan utama dalam penerapan PBL, yaitu: 1) memperkenalkan siswa pada topik, 2) mempersiapkan mereka untuk belajar, 3) menyelidiki masalah baik sendiri maupun dalam kelompok, 4) membuat dan menyampaikan laporan tentang hasil, dan 5) merefleksikan dan meningkatkan proses penyelidikan. *Baamboozle* adalah platform yang sangat baik untuk mengintegrasikan PBL dengan materi pengajaran interaktif untuk membangun suasana belajar yang lebih interaktif. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pendidik merancang permainan edukatif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi sekaligus meningkatkan partisipasi siswa melalui

aktivitas permainan dalam bentuk kerja kelompok (Muflikhah & Qona'ah, 2024; Wulandari et al., 2024; Yuniar et al., 2023). *Baamboozle* adalah sebuah media pembelajaran berbasis *edugame* yang dirancang menyerupai aktivitas kuis atau lomba cerdas cermat. Media ini dioperasikan secara daring dan memberikan kemudahan akses bagi siswa karena tidak mengharuskan mereka untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu (Iskandar et al., 2022; Madini et al., 2023). Permainan interaktif ini berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong aktivitas belajar yang memicu keaktifan siswa dan membangun suasana kelas yang menyenangkan serta memperkuat pemahaman terhadap materi.

Integrasi *Problem Based Learning* (PBL) dengan media interaktif *Baamboozle* menawarkan pendekatan baru yang inovatif dalam pembelajaran PKn. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) termasuk elemen penting dalam pendidikan di sekolah. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah proses pembelajaran untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter individu sebagai warga negara yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila (Darsana et al., 2022). Namun kenyataannya pembelajaran PKn sering dipandang sebagai pembelajaran yang membosankan karena penyampaian materi yang monoton, seringkali menggunakan metode ceramah (Wandini et al., 2022). Rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh minimnya variasi metode dan model yang diimplementasikan, sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang diperoleh individu atau kelompok setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diberikan oleh guru atau pendidik (Agusti & Aslam, 2022; Wibowo et al., 2021). Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Marta et al., 2024) mengemukakan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik merupakan unsur utama dalam tujuan pendidikan yang berfungsi sebagai landasan dalam menilai hasil belajar. Hasil belajar dalam pembelajaran PKn berfungsi sebagai indikator keberhasilan siswa dalam menyerap dan mengamalkan nilai-nilai kewarganegaraan melalui ranah kognitif, sikap, sosial, emosional dan moral (Syarifah et al., 2024).

Merujuk pada temuan dari wawancara dan observasi bersama wali kelas IV SDN 14 Pekanbaru, peneliti memperoleh informasi bahwa tingkat pemahaman kognitif siswa terhadap materi pelajaran PKn masih rendah, di mana dipandang sebagai tantangan utama dalam menjalankan pembelajaran. Nilai terendah yang diperoleh siswa dalam Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil mata pelajaran PKn pada tahun Ajaran 2024-2025 adalah 32, sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 94. Faktor-faktor yang menyebabkan kondisi ini seperti kurangnya minat dan konsentrasi siswa yang sering bermain-main selama kegiatan pembelajaran, serta kurangnya kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model dan media pembelajaran. Dalam pembelajaran PKn, metode yang paling umum digunakan adalah ceramah (*lectures*), tanya jawab (*questions and answers*), dan pemberian tugas kepada siswa (*giving assignments to students*). Sementara itu, sumber belajar yang dominan masih berupa media konvensional, seperti buku cetak dan media visual sederhana. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam memilih dan menerapkan model dan media pembelajaran.

Selama ini, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar cenderung dianggap membosankan oleh siswa karena didominasi oleh pendekatan ceramah yang bersifat satu arah, minim aktivitas, serta tidak dikaitkan langsung dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan berdampak pada lemahnya pemahaman kognitif terhadap materi PKn. *Research gap* ini menunjukkan bahwa dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangun partisipasi aktif dan pemikiran kritis siswa sejak dini. Dalam konteks tersebut, penggabungan model *Problem*

*Based Learning* (PBL) dengan media interaktif *Baamboozle* menawarkan solusi inovatif. PBL mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata secara kolaboratif, sedangkan *Baamboozle* sebagai platform kuis digital menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan kompetitif. Kombinasi keduanya menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan menantang, sekaligus mendorong pemahaman konsep secara mendalam.

Penelitian sebelumnya mengindikasikan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh *Baamboozle* berpotensi memperbaiki kinerja akademik siswa, kemampuan memecahkan masalah, dan keinginan untuk belajar (Darman et al., 2024; Rohman et al., 2023; Joanna & Anwar, 2024). Model *Problem Based Learning* (PBL) telah menjadi objek berbagai kajian pendidikan karena efektivitasnya dalam mendorong pembelajaran aktif dan bermakna. Namun demikian, integrasi antara model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Baamboozle*, khususnya pada hasil belajar PKn di tingkat sekolah dasar, masih terbatas diteliti. Dengan begitu, kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran PBL yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata secara kolaboratif dengan media permainan edukatif *Baamboozle* yang interaktif dan menarik. Kombinasi ini belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat memberikan pendekatan alternatif yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru.

## Metode

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design*, khususnya bentuk *one group pretest-posttest*, di mana satu kelompok siswa diberi perlakuan setelah dilakukan pengukuran awal (*pretest*), kemudian dilakukan pengukuran kembali setelah perlakuan (*posttest*). Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru yang berjumlah 24 orang, dengan teknik sampel total karena jumlah populasi yang kecil. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda. Instrumen utama berupa tes pilihan ganda sebanyak 23 butir soal yang telah divalidasi melalui *expert judgement* dan uji point biserial. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal (dengan kriteria  $\text{Sig.} > 0,05$ ), kemudian dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh langsung antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang dianggap signifikan jika nilai  $\text{Sig. } p < 0,05$ . Selain itu, uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui sejauh mana kekuatan pengaruh penerapan model PBL berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa, dengan melihat nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran PKn yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

## Hasil dan Pembahasan

Data didapatkan dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* setelah penerapan model PBL berbantuan *Baamboozle*. Analisis deskriptif dilakukan terhadap data yang terkumpul untuk mendeskripsikan hasil penilaian sebelum dan sesudah intervensi. Analisis deskriptif dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Data Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV

Analisis Deskriptif							
	N	Minimum	Maksimum	Sum	Mean	Std. Deviation	Varians
<i>Pretest</i>	24	22	96	1514	63.08	20.126	405.036
<i>Posttest</i>	24	61	100	1942	80.92	12.420	154.254
Valid N (listwise)	24						

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Merujuk pada tabel 1, nilai rata-rata *pretest* siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru tercatat sebesar 63,08, dengan skor terendah 22 dan skor tertinggi 96. Setelah pelaksanaan pembelajaran, hasil *posttest* membuktikan adanya peningkatan dengan rata-rata nilai mencapai 80,92. Adapun skor *posttest* terendah adalah 61, sedangkan skor tertingginya adalah 100. Setelah menganalisis data hasil belajar PKn secara deskriptif, langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas. Pengujian ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah hasil *pretest* dan *posttest* menyebar sesuai distribusi normal. Metode *Shapiro-Wilk* diterapkan untuk menguji normalitas data dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25. Tabel 2 menampilkan temuan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 2. Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.964	24	.520
<i>Posttest</i>	.946	24	.222

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Baik data *pretest* maupun *posttest* ditetapkan memiliki distribusi normal menurut uji normalitas Shapiro-Wilk. Hasilnya menunjukkan hal ini benar karena nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* melebihi 0,05, masing-masing sebesar 0,520 dan 0,222. Data dapat dikatakan memenuhi kriteria distribusi normal. Setelah data memenuhi kriteria normalitas, dilakukan uji t berpasangan. Hasil pengujian tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Uji *Paired Sample t-Test**Paired Samples Test*

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 <i>Pretest-Posttest</i>	-17.833	9.244	1.887	-21.737	-13.930	9.451	-	23	.000

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Temuan tersebut mengonfirmasi perubahan signifikan pada hasil belajar siswa pasca perlakuan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Untuk itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Hasil kajian ini menyimpulkan keputusan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ .

Selanjutnya mendeskripsikan berapa besar pengaruh penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media *Baamboozle* (variabel bebas) terhadap hasil belajar (variabel terikat). Tabel 4 menyajikan data uji regresi linier pada model *summary* berikut ini.

Tabel 4. Model Summary

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.948 <sup>a</sup>	.898	.894	4.048	

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Koefisien determinasi (R Square) dari temuan regresi linier sederhana pada bagian *Model Summary* adalah 0,898. Hal ini menandakan 89,8% varians hasil belajar (variabel terikat) dipengaruhi oleh penerapan model PBL dibantu oleh media *Baamboozle* (variabel bebas). Persentase ini menunjukkan pengaruh yang sangat kuat dari perlakuan yang diberikan terhadap variabel terikat. Jumlah yang tersisa yaitu 10,2%, dipengaruhi oleh faktor eksternal di luar lingkup penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3187.414	1	3187.414	194.560	.000 <sup>b</sup>
	Residual	360.419	22	16.383		
	Total	3547.833	23			

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Nilai F hitung adalah 194,560, seperti yang ditunjukkan pada tabel 5, dan signifikansi adalah  $0,000 < 0,05$ . Penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model PBL yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan menggunakan satu kelompok yaitu kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Kajian ini memfokuskan penerapan model PBL berbantuan media *Baamboozle* untuk mendeskripsikan pengaruhnya terhadap hasil belajar PKn, khususnya tema gotong royong. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa model PBL berdampak positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Peningkatan nilai siswa setelah penerapan model PBL yang diperkuat media *Baamboozle*, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil *posttest*, melampaui nilai yang tercatat sebelum perlakuan (*pretest*).

Bukti dari temuan tersebut terlihat pada hasil analisis yang memperlihatkan peningkatan kemajuan yang besar pada rata-rata hasil penilaian sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan. Kesimpulan ini dikuatkan oleh penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa model PBL dibantu oleh *Baamboozle* dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rizqiyani et al., 2024) bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *baamboozle*, minat belajar peserta didik sudah mulai meningkat sehingga pada saat pembelajaran mereka aktif dan antusias untuk mengikutinya. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Dani et al., 2024) bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif seperti bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerja sama. Menurut hasil penelitian (Subagyo et al., 2024) model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Model PBL adalah pendekatan kontekstual yang memanfaatkan untuk melibatkan siswa dalam perolehan informasi. Menurut (Juandi, 2021) PBL bertujuan untuk merangsang siswa belajar secara aktif, melalui masalah siswa ditantang untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu dan keingintahuannya, mengembangkan pemikiran tingkat tinggi, melalui diskusi siswa secara aktif terhadap masalah, berhipotesis, dan

memecahkan masalah. Paradigma ini mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama antar siswa, memfasilitasi pengembangan keterampilan, berbagi pengalaman, dan eksplorasi topik secara kolaboratif dalam mencari solusi (Dirgantara et al., 2024). Model PBL memiliki kontribusi positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Ini tercermin melalui perubahan signifikan pada sikap, keterlibatan, dan perhatian siswa di sepanjang kegiatan belajar (Zahrawati, 2020).

Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), penggunaan model *Problem-Based Learning* (PBL) memungkinkan siswa untuk memahami nilai sosial dan karakter kebersamaan secara kontekstual melalui pengalaman belajar berbasis masalah yang mencerminkan situasi sehari-hari. Sejalan dengan pendekatan ini, menurut Lin et al. (2025) pembelajaran berbasis permainan telah muncul sebagai tren yang menonjol dalam lanskap pendidikan modern. Penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses belajar terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran siswa. Hal ini tidak terlepas dari pendekatan pedagogi berbasis permainan yang berakar pada prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, eksplorasi lingkungan, dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Dengan demikian, integrasi antara model PBL dan pembelajaran berbasis permainan dalam PKn dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan melalui keterlibatan yang lebih mendalam dan kontekstual. Adapun media pembelajaran berbasis masalah yang dapat mendukung hasil belajar siswa adalah media *Baamboozle*.

Media *Baamboozle* berkontribusi signifikan terhadap kelancaran proses pembelajaran dengan menyajikan pertanyaan kuis dan permainan interaktif yang menarik. Pemanfaatan media ini mampu mendorong siswa untuk berkompetisi secara positif, meningkatkan motivasi siswa, sehingga mereka menjadi lebih fokus dan antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Madini et al., 2023). Penggunaan teknologi modern dalam media pembelajaran interaktif mampu mendorong motivasi, kreativitas, dan efektivitas belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan perkembangan zaman (Resti et al., 2024). Penelitian ini mengungkapkan model PBL yang dibantu oleh *Baamboozle* sebagai model dan media pembelajaran interaktif memberikan umpan balik secara langsung yang mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mereka. Motivasi dan keterlibatan siswa menjadi faktor penting di era sekarang dalam meningkatkan pengalaman belajar mereka, dikarenakan generasi saat ini lebih responsif terhadap media pembelajaran yang interaktif dan menarik dibandingkan metode tradisional yang monoton (Defriansyah et al., 2023).

Selama proses pembelajaran siswa aktif berdiskusi dengan kelompok dan bertanya kepada guru untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, sehingga memungkinkan siswa untuk menemukan solusi dari permasalahan dengan tepat dan mempraktikkan informasi yang telah dipelajari dalam konteks kehidupan nyata (Darman et al., 2024; Rohman et al., 2023). Lebih lanjut, pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif dalam suasana yang menyenangkan mampu menumbuhkan antusiasme siswa serta mendorong pengembangan berpikir tingkat tinggi dalam memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan berkontribusi positif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

## Kesimpulan

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 14 Pekanbaru. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) menunjukkan rata-rata *pretest* yaitu 63,08 dan *posttest* sebesar 80,92 dan nilai sig.

sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji *paired sample t-test* sig.  $0,000 < 0,05$ . Hasil kajian ini menyimpulkan keputusan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Penggunaan model PBL dibantu oleh *Baamboozle* menumbuhkan suasana kelas yang nyaman, ceria dan kooperatif. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menggunakan hal-hal yang mereka pelajari dari pengalaman nyata, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Untuk itu, model PBL yang dibantu oleh *Baamboozle* dapat dianggap sebagai strategi efisien dalam menaikkan capaian belajar, terutama di tingkat dasar. Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang penerapan model dan media edukatif dan kreatif yang berperan dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa.

### Daftar Pustaka

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- 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.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION*, 3(1), 27–35.
- Dani, M. N., Purwandari, D. A., & Saipiatuddin. (2024). Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4084–4087.
- Darman, N. M., Arif, R. M., Panai, A. H., & Abdullah, G. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 357–366.
- Darsana, I. G. B., Putrayasa, I. B., & Suastra, I. W. (2022). Pendekatan Saintifik Berbasis Living Value Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 381–392.
- Defriansyah, D., Sari, D. P., & Puspitasari, R. (2023). Motivasi dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11851–11857.
- Dirgantara, I. M., Lanang Agung Parwata, I. G., & Iwan Swadesi, I. K. (2024). Problem-Based Learning and Direct Learning Models Influence Learning Outcomes on Basic Soft Ball Game Techniques given Critical Thinking Ability. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 177–186.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 12500–125005.
- Joanna, I., & Anwar, K. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03).
- Juandi, D. (2021). Heterogeneity of problem-based learning outcomes for improving mathematical competence: A systematic literature review. *Journal of Physics: Conference Series*, 1722(1), 012108.
- Kartini, D., Nurohmah, A. N., & Wulandari, D. (2022). *Relevansi Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Keterampilan Pembelajaran Abad 2. 6.*

- Lin, H.-S., Chiang, C.-Y., Huang, C.-W., Wu, C.-C., & Hong, S.-J. (2025). From Gamer to Game Designer: Task-Oriented Game Design Learning to Improve Learning Motivation. *International Journal of Game-Based Learning*, 15(1), 1–38.
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Gusmamel. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246.
- Muflikhah, I. K., & Qona'ah, I. (2024). *Bamboozle: Technology-Based Educational Games to Increase Motivation and Mathematics Learning Results*.
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., & Siregar, A. R. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145.
- Rizqiyani, S. B., Fajriyah, K., & Hartati, H. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Baamboozle Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN Tawang Mas 01. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(2), 218–225.
- Rohman, N. F., Pratiwi, C. P., & Hidayat, P. S. (2023). Penerapan Model Pbl Berbantuan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SDN Banjarpanjang 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2142–2156.
- Safitri, R., Sukanto, S., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 297–308.
- Sanjaya, M. A., Noer, A. M., & Linda, R. (2019). The Influence of Learning Model on Chemical Learning Outcomes Viewed from Goal Orientation Participants in Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 3(3), 423.
- Subagyo, N. A., Kinasih, E. T., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Nashihah, R. (2024). Dampak Baamboozle dan Kahoot Berbasis PBL terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 5027–5036.
- Syarifah, D. H., Zuhri, M. S., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model Talking Stick berbantuan Media Papan Comprehension. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 98–104.
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., & Diah, R. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1486–1496.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Studi Kasus Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Di Sd Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
- Wulandari, W., Susanto, D. A., & Hawa, F. (2024). Exploring Bamboozle as Games-Based Learning Media to Support Students' Vocabulary: Its application in the classroom. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6542–6551.
- Yuniar, M., Hermawan, Y., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Jurnal Sains Student Research*, 1(1), 536–548.

Zahrawati, F. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2).