

**PENGARUH GAME EDUKASI INTERAKTIF *BAAMBOOZLE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD**

**DESI PUTRIYANI
2021143434**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh game edukasi interaktif *baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*quasi-experimental*) jenis *posttest-only control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen (kelas IV A) dan kelompok kontrol (kelas IV C), masing-masing berjumlah 30 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan game edukasi *Baamboozle*, sementara kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 25, dengan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,801 yang menunjukkan reliabilitas tinggi. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi $> 0,05$ untuk uji normalitas dan homogenitas, serta nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi interaktif *Baamboozle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi interaktif *Baamboozle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi di pendidikan dasar.

Kata Kunci : *Baamboozle*, Game Edukasi, Kemampuan Berpikir Kritis