PENGARUH MEDIA *EDUGAME BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V DI SD NEGERI 195 PALEMBANG

Oleh
Nadia Chamelia
NIM 2021143558

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif sehingga menyebabkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 195 rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *edugame baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 195 Palembang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan teknik *True–Eksperimental Design* yang berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V.A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa, dan siswa kelas V.B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes berupa butir soal pilihan ganda sebanyak 20 soal materi keragaman dan warisan budaya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dibuktikan dari hasil tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *edugame baamboozle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,33 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,33. Selain itu, berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t (*Independent Sample T-Test*) hasil yang diperoleh bahwa nilai thitung > ttabel yaitu $5,709 > 2,001$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *edugame baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 195 Palembang.

Kata Kunci : Media *Baamboozle*, *Edugame*, Hasil Belajar IPAS