

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 5 Kota Banjarmasin**

MIN 5 Kota Banjarmasin terletak di Jalan Rantauan Timur II RT.03 No.22, Desa Pekauman, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin. Madrasah ini terletak di daerah perkotaan padat penduduk dengan kondisi sosial yang beragam. Sebelumnya, MIN 5 Kota Banjarmasin merupakan madrasah swasta dengan nama MIS Al Ihsan, yang didirikan pada tahun 1970. Kemudian, pada tahun 1997, berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 1997 tanggal 17 Maret 1997, MIS Al Ihsan mengubah statusnya menjadi madrasah negeri dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Pekauman.

Selanjutnya, pada tahun 2016, madrasah tersebut mengalami perubahan nama lagi menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 5 Kota Banjarmasin berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 671 Tahun 2016. Berikut adalah nama-nama beberapa kepala sekolah yang pernah bertugas di MIN 5 Kota Banjarmasin: :

- 1.) H. Muchtar Simir ( 1997 - 1999)
- 2.) Drs. Kamal Nasir ( 2000 - 2008)
- 3.) Abdul Basith, S.Ag (2008 - 2013)

- 4.) H. Abdul Kadir, S.Pd.I (2013 - 2016)
- 5.) H. Abdul Basith, S.Pd.I (2016 - 2022)
- 6.) M. Jurmansyah, S.Pd.I ( 2022 - 2024)
- 7.) Hj. Zakiah Darajat, S.Pd.I (2024 - Sekarang)

**b. Visi**

Visi MIN 5 Kota Banjarmasin adalah menjadikan generasi beriman, berakhlakul karimah, dan berwawasan luas.

**c. Misi**

Misi MIN 5 Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk belajar dan menemukan pelajaran.
- 2) Membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik berakhlak mulia melalui rutinitas keagamaan dan penerapan agama melalui interaksi di madrasah.
- 3) Membangun lingkungan madrasah bertoleransi kebinekaan global, mencintai budaya lokal, dan menjunjung nilai gotong royong.
- 4) Mengembangkan kemandirian, nalar kritis, dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
- 5) Mengembangkan program madrasah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi.

- 6) Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama orang tua.

**d. Identitas Madrasah**

Nama Madrasah	: MIN 5 Kota Banjarmasin
Nama Kepala Sekolah	: Hj. Zakiah Darajat, S.Pd.I
NPSN	: 60723161
NSM	: 111163710002
No. Sertifikat Akreditasi	: 104/BA N-PD M /SK 2024
Akreditasi	: B
Alamat Madrasah	: Jl. Rantauan Timur II No. 22, Pekauman, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

**2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dimulai pada tanggal 12 Februari 2026 sampai dengan tanggal 15 April 2026, pembelajaran berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan termasuk pelaksanaan kemampuan awal (*Pretest*) siswa, dan kemampuan akhir (*Posttest*) siswa.

**a. Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilakukan pada Kamis, 12 Februari 2026 di jam pelajaran ke-1. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

### **1.) Kegiatan Pendahuluan**

Pembelajaran diawali dengan kegiatan rutin kelas, yaitu guru menyapa siswa, memimpin doa, serta melakukan pengecekan kehadiran. Selanjutnya, guru memastikan kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman atau pengetahuan awal siswa.

### **2.) Kegiatan Inti**

Pada tahap inti, guru menjelaskan materi mengenai konsep hak dan kewajiban. Siswa menyimak penjelasan dari guru, kemudian guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang kurang dipahami. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar. Guru mengajak siswa untuk bermain *game* dan menjelaskan cara bermain. Dalam satu kelompok siswa akan bergantian menjawab pertanyaan dari guru. Setiap kelompok akan berebut mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Setelah selesai bermain, guru mengumumkan kelompok dengan poin tertinggi dan menjadi pemenang. Guru memberikan apresiasi. Setelah itu, guru memberikan soal yang berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari untuk mengukur pengetahuan awal (*pretest*) siswa.

### **3.) Kegiatan Penutup**

Pada tahap penutup, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama antara guru dan siswa.

## **b. Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua dilakukan pada Jumat, 13 Februari 2026 di jam pelajaran ke-2. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

### **1.) Kegiatan Pendahuluan**

Pembelajaran diawali dengan kegiatan rutin kelas, yaitu guru menyapa siswa, memimpin doa, serta melakukan pengecekan kehadiran. Selanjutnya, guru memastikan kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman atau pengetahuan awal siswa.

### **2.) Kegiatan Inti**

Pada tahap inti, guru menjelaskan materi mengenai konsep hak dan kewajiban. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar. Guru menampilkan media pembelajaran *baamboozle* melalui proyektor sebagai sarana pendukung kegiatan belajar. Setiap kelompok secara bergiliran memilih soal yang tersedia pada media *baamboozle*. siswa kemudian mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompoknya. Guru memberikan penguatan serta klarifikasi terhadap jawaban yang disampaikan oleh siswa. Selain itu, guru juga memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif berpartisipasi. Setelah kegiatan permainan selesai, guru membagikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri. Selanjutnya, siswa mengumpulkan hasil pekerjaan tersebut

### **3.) Kegiatan Penutup**

Pada tahap penutup, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi

pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama antara guru dan siswa.

#### **4.) Pertemuan Ketiga**

Pertemuan ketiga dilakukan pada Senin, 16 Februari 2026 di jam pelajaran ke-2. Pada pertemuan ketiga ini peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) kepada siswa mengenai materi hak dan kewajiban yang telah dipelajari dengan menggunakan media *baamboozle*. Untuk mengetahui nilai siswa setelah diterapkannya media *baamboozle*.

### **3. Penyajian Data Penelitian**

#### **a. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Baamboozle* Pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Di MIN 5 Kota Banjarmasin**

##### **1.) Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, alat pengumpul data yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes. Tes tersebut berfungsi untuk menilai kemampuan kognitif siswa serta mengidentifikasi sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Instrumen tes ini dimanfaatkan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi hak dan kewajiban.

Tes yang digunakan pada tahap awal penelitian disebut *pretest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Tujuan pemberian *pretest* adalah untuk mengetahui

kemampuan awal siswa serta memperoleh gambaran mengenai tingkat penguasaan materi sebelum diberikan perlakuan. Selain itu, *pretest* juga berfungsi sebagai dasar pembandingan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

## 2.) Statistik Deskripsi Hasil (*Pretest*) Siswa

Berdasarkan data kemampuan awal siswa yang diperoleh dari nilai *pretest* mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan Media *baamboozle* pada kelas III A masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel perolehan nilai hasil belajar *pretest* :

**Tabel 4.1 Nilai *Pretest* Siswa**

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	MM	100
2.	SK	82
3.	AN	88
4.	NAF	88
5.	NAQ	82
6.	NRL	94
7.	SR	82
8.	AF	94
9.	MR	88
10.	AH	94
11.	SD	71
12.	HPZ	71
13.	MAS	71
14.	NZ	76
15.	RA	76
16.	NAA	76
17.	HBB	76
18.	AK	12
19.	AQ	24

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
20.	YS	59
21.	HN	53
22.	ZN	29
23.	AM	24
24.	RF	18
25.	AK	65
26.	DG	59

Berdasarkan tabel 4.1 di atas terlihat nilai *pretest* ke 26 siswa kelas III A MIN 5 Kota Banjarmasin pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada *pretest* yaitu 12 dan tertinggi 100. Terdapat 1 siswa mendapat nilai 12, 1 siswa mendapat nilai 18, 2 siswa mendapat nilai 24, 1 siswa mendapat nilai 29, 1 siswa mendapat nilai 53, 2 siswa mendapat nilai 59, 1 siswa mendapat nilai 65, 3 siswa mendapat nilai 71, 4 siswa mendapat nilai 76, 3 siswa mendapat nilai 82, 3 siswa mendapat nilai 88, 3 siswa mendapat nilai 94, 1 siswa mendapat nilai 100.

Melalui hasil belajar *pretest* yang diperoleh siswa kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin dapat dikatakan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media *bambooze* ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

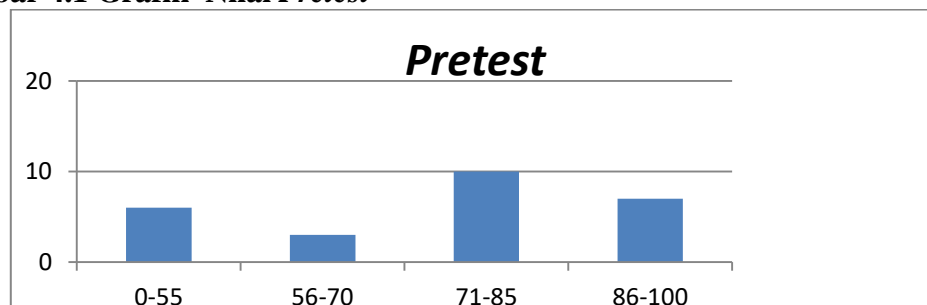
**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Siswa**

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	86-100	7	26,9%
Tinggi	71-85	10	38,5%
Cukup	56-70	3	11,5%
Rendah	0-55	6	23,1%
Total		26	100%

Berdasarkan data hasil *pretest* siswa kelas III yang disajikan pada tabel di 4.2, diketahui bahwa dari total 26 siswa, terdapat 7 siswa (26,9%) yang berada pada kategori sangat tinggi dengan rentang nilai 86–100. Selanjutnya, sebanyak 10 siswa (38,5%) termasuk dalam kategori tinggi dengan rentang nilai 71–85. Pada kategori cukup (rentang nilai 56–70) terdapat 3 siswa (11,5%), sedangkan pada kategori rendah (nilai 0-55) terdapat 6 siswa (23,1%).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum perlakuan sudah cukup baik, meskipun masih terdapat siswa yang berada pada kategori rendah.

**Gambar 4.1 Grafik Nilai *Pretest***



Hasil *pretest* terlihat hasil belajar siswa sebelum perlakuan, dimana terdapat 6 siswa pada interval nilai 0–55 dan 3 siswa pada interval 56–70. Siswa berada pada kategori nilai lebih tinggi, yaitu sebanyak 10 siswa pada interval 71–85 dan 7 siswa pada interval 86–100. Dengan demikian, diketahui hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan masih banyak siswa berada di bawah KKM. Nilai siswa pada tahap *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih belum optimal.

**b. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media *Baamboozle* Pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Di MIN 5 Kota Banjarmasin**

**1.) Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Baamboozle***

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *baamboozle* dilakukan pada Jumat, 13 Februari 2026 di kelas III A MIN 5 Kota Banjarmasin dengan peneliti sebagai guru dalam pembelajaran. Pada pembelajaran peneliti menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk menilai peneliti dalam pembelajaran menggunakan media *baamboozle*.

**2.) Statistik Deskripsi Hasil Akhir (*Posttest*) Siswa**

Setelah pembelajaran menggunakan media *baamboozle*, selanjutnya siswa diberikan *posttest*. Pada penelitian ini *posttest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media *baamboozle*. Pelaksanaan *posttest* dilaksanakan dengan memberikan soal sebanyak 17 butir yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil akhir siswa yang diperoleh dari nilai *posttest* mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah menggunakan Media *baamboozle* pada kelas III A mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel perolehan nilai hasil belajar *posttest* :

**Tabel 4.3 Nilai *Posttest* Siswa**

No.	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Posttest</i>
1.	MM	100
2.	SK	82
3.	AN	82
4.	NAF	76

No.	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Posttest</i>
5.	NAQ	94
6.	NRL	100
7.	SR	88
8.	AF	100
9.	MR	71
10.	AH	82
11.	SD	82
12.	HPZ	100
13.	MAS	76
14.	NZ	82
15.	RA	82
16.	NAA	76
17.	HBB	76
18.	AK	71
19.	AQ	82
20.	YS	94
21.	HN	88
22.	ZN	94
23.	AM	88
24.	RF	71
25.	AK	76
26.	DG	88

Berdasarkan tabel 4.3 di atas terlihat nilai *posttest* ke 26 siswa kelas III A MIN 5 Kota Banjarmasin pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada *posttest* yaitu 71 dan tertinggi 100. Terdapat 3 siswa mendapat nilai 71, 5 siswa mendapat nilai 76, 7 siswa mendapat nilai 82, 4 siswa mendapat nilai 88, 3 siswa mendapat nilai 94, 4 siswa mendapat nilai 100.

Melalui hasil belajar *posttest* yang diperoleh siswa kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin dapat dikatakan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal Pendidikan

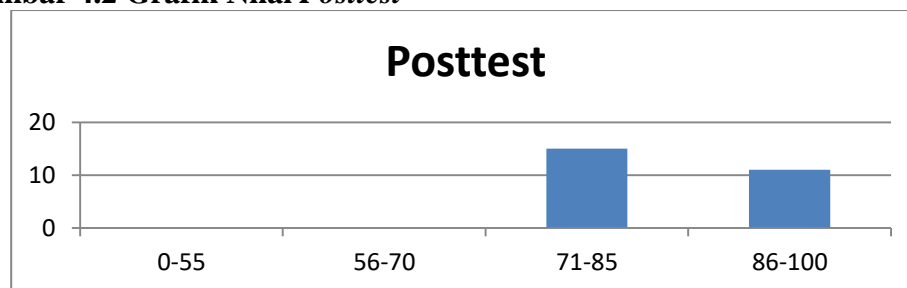
Pancasila sesudah menggunakan media *bambooze* ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Siswa**

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	86-100	11	42,3%
Tinggi	71-85	15	57,6%
Cukup	56-70	0	0%
Rendah	0-55	0	0%
Total		26	100%

Berdasarkan data hasil *posttest* siswa kelas III yang disajikan pada tabel di atas, diketahui bahwa dari total 26 siswa, terdapat 11 siswa (42,3%) yang berada pada kategori sangat tinggi dengan rentang nilai 86–100. Selanjutnya, sebanyak 15 siswa (57,6%) termasuk dalam kategori tinggi dengan rentang nilai 71–85. Pada kategori cukup (rentang nilai 56–70) terdapat 0 siswa (0%), sedangkan pada kategori rendah (nilai 0-55) terdapat 0 siswa (0%).

**Gambar 4.2 Grafik Nilai *Posttest***



Hasil *posttest* terlihat adanya perubahan yang signifikan, dimana tidak terdapat lagi siswa pada interval nilai 0–55 dan 56–70. Seluruh siswa berada pada kategori nilai lebih tinggi, yaitu sebanyak 15 siswa pada interval 71–85 dan 11 siswa

pada interval 86–100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, yang ditandai dengan pergeseran distribusi nilai dari kategori rendah ke kategori cukup dan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Analisis Nilai Kemampuan Awal (*Pretest*) Siswa

#### 1.) Mean (rata-rata), Standar Deviasi, dan Varians

**Tabel 4.5 Mean (rata-rata), Standar Deviasi, dan Varians *Pretest***

Descriptive Statistics					
	Mean	Standar Deviasi	Varians	Minimum	Maximum
nilai <i>pretest</i> siswa	67,38	25,720	661,526	12	100

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa nilai kemampuan awal (*Pretest*) siswa sebelum menggunakan media *baamboozle*, yaitu: mean (rata-rata)nya adalah 67,38, standar deviasinya adalah 25,720, dan variansnya adalah 661,526

#### 2.) Uji Normalitas

**Tabel 4. 6 Output SPSS Uji Normalitas *Pretest***

Variabel	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai <i>Pretest</i> Siswa	0,210	26	0,005	,871	26	0,004

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada data *pretest* siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,004 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* siswa tidak berdistribusi normal.

#### d. Analisis Nilai Kemampuan Akhir (*Posttest*) Siswa

##### 1.) Mean (rata-rata), Standar Deviasi, dan Varians

**Tabel 4.7 Mean (rata-rata), Standar Deviasi, dan Varians *Posttest***

Descriptive Statistics					
	Mean	Standar Deviasi	Varians	Minimum	Maximum
nilai <i>posttest</i> siswa	85,12	9,901	98,026	71	100

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa nilai kemampuan akhir (*Posttest*) siswa sesudah menggunakan media *baamboozle*, yaitu: *mean* (rata-rata)nya adalah 85,12, standar deviasinya adalah 9,901, dan variansnya adalah 98,026.

##### 2.) Uji Normalitas

**Tabel 4.8 Output SPSS Uji Normalitas *Posttest***

Variabel	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai <i>Posttest</i> Siswa	0,200	26	0,009	0,899	26	0,015

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada data *posttest* siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,015. Karena nilai signifikansi

lebih kecil dari 0,05 ( $0,015 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* siswa tidak berdistribusi normal.

#### e. Uji Wilcoxon

Uji *wilcoxon* adalah uji *non-parametrik* yang digunakan untuk mengukur perbedaan rata-rata antara dua kelompok data dengan jumlah sampel data yang sama, tetapi data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji *wilcoxon* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 5 Kota Banjarmasin melalui nilai kemampuan awal (*Pretest*) siswa dan nilai kemampuan akhir (*Posttest*) siswa yang telah dilakukan dan disajikan dalam tabel ringkasan uji *wilcoxon*, sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Output SPSS Uji Wilcoxon**

		Rank		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai posttest siswa - nilai pretest siswa	Negative	2	8,75	17,50
	Positive	20	11,78	235,50
	Ties	4		

Berdasarkan tabel Ranks pada uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, diketahui bahwa terdapat 20 siswa yang mengalami peningkatan nilai (*positive ranks*), 2 siswa mengalami penurunan nilai (*negative ranks*), dan 4 siswa tidak mengalami perubahan nilai (*ties*). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 4.10 Output Hasil Test Statistics**

Test Statistic	
	Nilai <i>Posttest</i> Siswa – Nilai <i>Pretest</i> Siswa
Z	-3,561 <sup>b</sup>
<i>Asymp. Sig. ( 2-tailed)</i>	,000

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai Z sebesar -3,561 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa, yang berarti penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Fokus utama pembahasan ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, yaitu mengenai hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *baamboozle* dan efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data yang digunakan dalam pembahasan ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan kepada siswa kelas III A di MIN 5 Kota Banjarmasin. Selain itu, analisis data juga didukung oleh hasil uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian,

pembahasan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan media *baamboozle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### **1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media *Baamboozle***

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest*, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media *baamboozle* menunjukkan variasi tingkat kemampuan. Data distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi sebesar 38,5% dan kategori sangat tinggi sebesar 26,9%. Namun demikian, masih terdapat siswa yang berada pada kategori cukup sebesar 11,5% dan kategori rendah sebesar 23,1%. Selain itu, nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 67,38 menunjukkan bahwa secara umum kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan belum sepenuhnya optimal. Hal ini diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa kurang aktif, kurang termotivasi, serta kurang terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, keberadaan siswa pada kategori rendah menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan pemahaman antar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *baamboozle* masih tergolong belum merata dan memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

## **2. Efektivitas Penggunaan Media *Baamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *baamboozle*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan bahwa seluruh siswa berada pada kategori tinggi sebesar 57,6% dan kategori sangat tinggi sebesar 42,3%, serta tidak terdapat lagi siswa pada kategori cukup maupun rendah. Nilai rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 85,12 menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,38. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 67,38 menjadi 82,12. Dengan demikian, terdapat perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa sebesar 14,74 setelah penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *baamboozle*. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa sebanyak 20 siswa mengalami peningkatan nilai, 2 siswa mengalami penurunan, dan 4 siswa tidak mengalami perubahan. Data ini memperkuat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *baamboozle*.

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari karakteristik media *baamboozle* yang bersifat interaktif, menarik, dan berbasis permainan (*game-based learning*). Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan sistem kuis kelompok dalam *baamboozle* juga melatih kerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam belajar. Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 5 Kota Banjarmasin.

Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu, sehingga perlakuan penggunaan media *baamboozle* hanya dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Meskipun

demikian, penggunaan media tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini dikarenakan media *baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, peneliti menyadari bahwa pelaksanaan dalam jangka waktu yang lebih panjang kemungkinan dapat memberikan pengaruh yang lebih optimal terhadap hasil belajar siswa