

**PENGARUH PENERAPAN GAME BAAMBOOZLE
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD
NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Maula Yowanda Putri

21108094



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2025**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGARUH PENERAPAN GAME BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 19 Agustus 2025

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN: 0117126801
Pembimbing II : Haris Munandar, M.Pd
NIDN: 1316038901
Penguji I : Ahmad Nasriadi, M.Pd
NIDN: 1323118701
Penguji II : Dzikrul Rizki, M.Pd
NIDN: 1313019701

Menyetujui

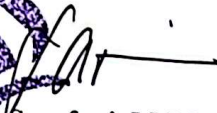
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


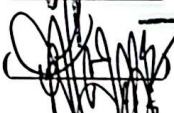

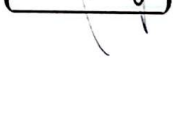

Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN: 1322028701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN: 1028068203

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENERAPAN GAME BAAMBOOZLE TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS V SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

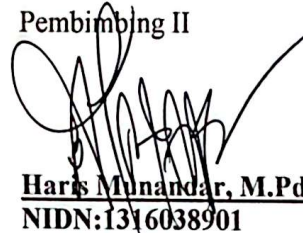
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 19 Agustus 2025

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN: 0117126801

Pembimbing II



Hary Munandar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Menyetujui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN: 1322028701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena



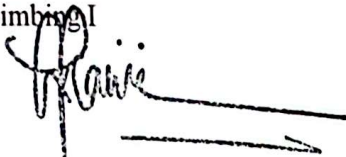
Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN: 1028068203

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Game Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar”. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Telah dipertahankan dalam ujian Skripsi oleh Maula Yowanda Putri, 21108094, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada 19 Agustus 2025.

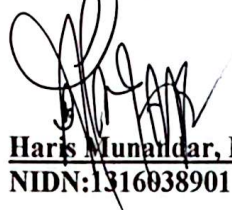
Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN: 0117126801

Pembimbing II



Haris Munaldar, M.Pd
NIDN: 1316038901

Menyetujui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

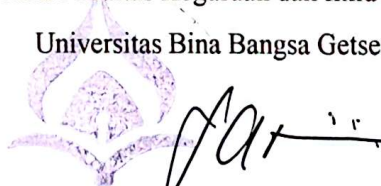


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN: 1322028701

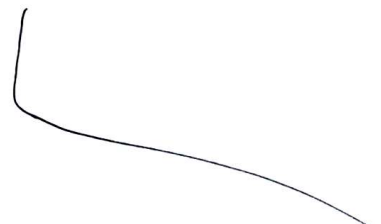
Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN: 1028068203



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Maula Yowanda Putri

NIM : 21108094

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 18 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,

A 10,000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'METRAL TEMPEL', and '81EC1AMX132022038'. The signature is written in black ink over the stamp.

Maula Yowanda Putri

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan sebuah karya ilmiah berupa skripsi. Sholawat beriring salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah ke alam berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini. Adapun judul skripsi saya “Pengaruh Penerapan *Game Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar”.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena sebagai syarat memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Maka pada kesempatan ini dengan rasa hormat yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yang teristimewa penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Rizwan dan Ibunda Herni Anisah. Kepada mereka, penulis persembahkan setiap langkah perjuangan ini. Terima kasih atas pengorbanan yang tiada henti, do’a yang tak pernah putus, serta cinta yang terus menjadi sumber kekuatan penulis.

2. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena dan selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini.
3. Dr. Syarfuni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama Pendidikan.
4. Teuku Mahmud, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan ini.
5. Haris Munandar, M.Pd. selaku Pembimbing II yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh Pendidikan.
7. Kepada keempat kakak kesayangan penulis Riska Hernita, Vina Fairina, Ade Irma Oktari, dan Moulisa Fianda Putri yang selalu memberikan dukungan moril, materil, dan mendoakan penulis.
8. Sahabat penulis dibangku perkuliahan yang selalu kebersamai dalam empat tahun ini yaitu Muliani dan Ulfa Salsabila yang banyak membantu penulis dalam mengerjakan skripsi dan tak pernah henti saling menyemangati.

9. Kepala sekolah, guru, karyawan, dan siswa-siswi SD Negeri Lamreung Aceh Besar atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan penelitian ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Banda Aceh, 18 Mei 2025
Penulis

Maula Yowanda Putri

ABSTRAK

Maula Yowanda Putri. 2025. Pengaruh Penerapan *Game Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Pembimbing II. Haris Munandar, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Penerapan *Game Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Lamreung dalam materi Sistem Pencernaan Manusia. Media pembelajaran *Baamboozle* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui interaksi berbasis teknologi yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *pre-eksperimen* dengan metode *one group pretest posttest*, melibatkan 31 siswa tanpa kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui *pretest posttest*, lembar observasi, dan angket respon siswa. Data yang dikumpul dianalisis dengan menggunakan uji statistik (uji-t). Uji validitas dan uji reliabilitas dengan hasil pengujian r hitung $>$ r tabel, maka dapat disimpulkan setiap item soal *pretest posttest* dinyatakan valid. Dan *Cronbach Alpha* $>$ 0,06 maka dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai sig *pretest* sebesar $0,099 > 0,06$, dan hasil *posttest* sebesar $0,094 > 0,06$, sehingga data ini dinyatakan berdistribusi normal. Uji hipotesis Skor Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan pengujian N-Gain menunjukkan hasil yang beragam yaitu terdapat 13 siswa kategori tinggi, 13 siswa kategori sedang, dan 5 siswa kategori rendah yang berarti *game Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan lembar observasi kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan 77,5% dengan kategori baik. Dan hasil angket respon siswa terhadap *Game Baamboozle* menunjukkan 84% respon siswa dengan kategori sangat baik. Dengan demikian penerapan *Game Baamboozle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas V SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

Kata Kunci: *Game Baamboozle*, Berpikir Kritis, Sistem Pencernaan Manusia

ABSTRACT

Maula Yowanda Putri. 2025. The Influence of the Application of Baamboozle Game on Students' Critical Thinking Skills in Science Learning in Grade V at Lamreung State Elementary School, Aceh Besar. Thesis, Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor I. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Supervisor II. Haris Munandar, M.Pd.

This study aims to examine the Effect of Implementing the Baamboozle Game on the Critical Thinking Skills of Fifth Grade Students at Lamreung Public Elementary School in the material of the Human Digestive System. The Baamboozle learning media aims to enhance students' critical thinking skills through enjoyable technology-based interaction. This research employs a quantitative approach with a pre-experimental design using the one group pretest posttest method, involving 31 students without a control group. Data were collected through pretest posttest, observation sheets, and student response questionnaires. The collected data were analyzed using statistical tests (t-tests). Validity tests and reliability tests yielded results showing that r calculated $> r$ table, indicating that each item in the pretest posttest is considered valid. Also, Cronbach Alpha > 0.06 indicates that it is reliable or trustworthy. The results of the normality test showed a pretest significance value of $0.099 > 0.06$, and a posttest result of $0.094 > 0.06$, indicating that the data is normally distributed. The hypothesis test showed a Sig. score (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, leading to the conclusion that H_a is accepted and H_0 is rejected. Based on the N-Gain test, there were varied results, namely 13 students in the high category, 13 students in the medium category, and 5 students in the low category, which means the Baamboozle game has a positive impact on students' critical thinking skills. Based on the observation sheet, students' critical thinking skills showed 77.5% with a good category. The student response questionnaire on the Baamboozle Game indicated an 84% response rate in the very good category. Therefore, the implementation of the Baamboozle Game can enhance students' critical thinking skills on the topic of the Human Digestive System in grade V at SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

Keywords: *Baamboozle Game, Critical Thinking, Human Digestive System*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Deskripsi Teoritik	12
2.1.1 Media Pembelajaran	12
2.1.2 <i>Game Baamboozle</i>	14
2.1.3 Berpikir Kritis.....	24
2.1.4 Pembelajaran IPA.....	29
2.1.5 Materi Sistem Pencernaan Manusia	30
2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif Learning.....	31
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	39
5.1 Pendekatan Penelitian	39
5.2 Populasi dan Sampel	40
5.3 Variabel Penelitian.....	41
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	43
3.6 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52

4.1 Hasil Penelitian	52
4.2 Pembahasan.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil PISA Siswa Indonesia Tahun 2009-2022	2
Tabel 3. 1 <i>One Group Pre-Test Post-Test Desaign</i>	40
Tabel 3. 2 Skala Likert	45
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian skor N-Gain	50
Tabel 3. 4 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	50
Tabel 3. 5 Pedoman Interpretasi Observasi Berpikir Kritis	51
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Angket Respon Peserta Didik	51
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Soal Pre-test	55
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Soal Post-test	55
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pre-test dan Post-test	56
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest	57
Tabel 4. 5 Perbedaan Nilai Pretest dan Posttest	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis	59
Tabel 4. 7 Uji N-Gain	60
Tabel 4. 8 Uji NGain dengan SPSS	61
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Pre-test dan Post-test	61
Tabel 4. 10 Rekap Analisis N-Gain	62
Tabel 4. 11 Pre-Test dan Post-Test	63
Tabel 4. 12 Lembar Observasi Berpikir Kritis Siswa	65
Tabel 4. 13 Nilai Angket Respon Peserta Didik	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	38
Lampiran 11 Dokumentasi Foto-foto Penelitian	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Modul Ajar.....	84
Lampiran 2 Modul Ajar	86
Lampiran 3 Asesment Penilaian.....	93
Lampiran 4 Validasi Soal.....	102
Lampiran 5 Soal Pretest Posttest Beserta Kunci Jawaban	104
Lampiran 6 Lembar Soal Pretest Posttest Siswa	108
Lampiran 7 Validasi Observasi Berpikir kritis.....	114
Lampiran 8 Lembar Observasi Berpikir Kritis.....	116
Lampiran 9 Validasi Angket Respon Siswa.....	120
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa.....	121
Lampiran 11 Dokumentasi Foto-foto Penelitian	124
Lampiran 12 SK Pengkaji I.....	127
Lampiran 13 SK Pengkaji 2	128
Lampiran 14 Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Universitas Bina Bangsa Getsempena	129
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian dari Kantor Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Aceh Besar	130
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian dari SD Negeri Lamreung Aceh Besar	131
Lampiran 17 Biodata Pribadi	132