

Pengembangan Media *Baamboozle* Berbasis Kelompok pada Materi Norma: Kelayakan dan Peningkatan Sikap Kerja Sama serta Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar

Wahyuningsih Astuti^{1*}, Mohammad Abduh², Mohamad Subkhan³

^{1,2,3}STKIP Arrahmaniyah, Depok, Indonesia

Abstrak—Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media *Baamboozle* berbasis kelompok pada materi norma, serta menganalisis peningkatan sikap kerja sama dan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah penggunaan media. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi tujuh tahap Borg & Gall, meliputi pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir. Uji coba lapangan utama melibatkan 28 peserta didik kelas IV SD Negeri Tanah Sareal 1 Kota Bogor dengan desain *one-group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, angket sikap kerja sama, dan tes kemampuan berpikir kritis, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif, *paired-samples t-test*, dan *N-Gain*. Hasil validasi menunjukkan skor 92% dari ahli materi, 89% dari ahli media, dan 90% dari ahli pembelajaran, sedangkan respons peserta didik mencapai 94%, sehingga media berada pada kategori sangat layak dan memperoleh respons sangat baik. Kemampuan berpikir kritis meningkat dari skor rata-rata 62 menjadi 84, dengan $t(27) = 7,28$ dan *N-Gain* 0,58 pada kategori sedang. Sikap kerja sama meningkat dari 70% menjadi 88%, dengan $t(27) = 6,79$. Temuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kedua kompetensi setelah penggunaan media. Media *Baamboozle* berbasis kelompok memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan aktivitas permainan, kolaborasi, dan pemecahan persoalan kontekstual.

Kata kunci:

Baamboozle
Berpikir kritis
Kerja sama
Game-based learning.

Histori:

Dikirim: 31 Mei 2026
Direvisi: 12 Oktober 2026
Diterima: 12 Oktober 2026
Online: 14 Oktober 2026

©2026 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

AstutiW., Abduh, M., & Subkhan, N. (2026). Pengembangan Media *Baamboozle* Berbasis Kelompok pada Materi Norma: Kelayakan dan Peningkatan Sikap Kerja Sama serta Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Citizenship Virtues*, 6(2), 272-283.

^{1*}Corresponding author.

E-mail: wahyuningsihastutnew@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan beradaptasi terhadap berbagai persoalan kehidupan. Kompetensi tersebut menjadi penting karena peserta didik perlu dipersiapkan untuk menghadapi lingkungan sosial yang semakin kompleks serta mampu mengambil keputusan secara rasional dan bertanggung jawab. Kerangka keterampilan abad ke-21 menempatkan *critical thinking* dan *collaboration* sebagai dua kompetensi utama yang perlu dikembangkan secara terpadu dalam proses pembelajaran (Partnership for 21st Century Learning [P21], 2019; Trilling & Fadel, 2009). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, kebutuhan tersebut semakin relevan karena pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep kewarganegaraan, tetapi juga pada pembentukan karakter, nilai, dan kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bersama. Pendidikan budaya dan karakter pada hakikatnya mengintegrasikan pengetahuan, nilai, dan tindakan dalam praktik pendidikan, sehingga pembelajaran perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kompetensi kognitif sekaligus sosial (Saryono et al., 2024).

Salah satu kompetensi sosial yang penting dikembangkan sejak sekolah dasar adalah sikap kerja sama. Kerja sama tidak sekadar berarti peserta didik berada dalam kelompok yang sama, tetapi melibatkan ketergantungan positif, tanggung jawab terhadap tugas, interaksi antarpeserta didik, komunikasi, serta keterlibatan dalam mencapai tujuan bersama. *Social Interdependence Theory* menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran kelompok dipengaruhi oleh bagaimana anggota kelompok mempersepsikan keterkaitan antara keberhasilan individu dan keberhasilan kelompok (Johnson & Johnson, 2009). Pandangan tersebut sejalan dengan konstruktivisme sosial yang menempatkan interaksi, dialog, dan negosiasi makna sebagai bagian penting dalam pembentukan pengetahuan (Vygotsky, 1978). Dalam perspektif pendidikan karakter, kerja sama juga beririsan dengan nilai gotong royong, solidaritas, penghargaan terhadap orang lain, dan tanggung jawab bersama yang menjadi bagian penting dalam pendidikan berlandaskan Pancasila (Hardiyanto et al., 2024). Karena itu, proses pembelajaran perlu menyediakan pengalaman yang memungkinkan peserta didik tidak hanya bekerja berdampingan, tetapi benar-benar berkomunikasi, mendiskusikan alternatif, berbagi tanggung jawab, dan mengambil keputusan bersama.

Selain kerja sama, kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran sejak jenjang sekolah dasar. Ennis (2018), memandang berpikir kritis sebagai proses berpikir reflektif dan rasional yang berorientasi pada penentuan apa yang layak dipercaya atau dilakukan. Dalam pembelajaran, kemampuan ini tercermin dalam aktivitas mengidentifikasi persoalan, menganalisis informasi, mempertimbangkan alasan, mengevaluasi alternatif, serta menarik kesimpulan secara logis. Pengembangan kemampuan tersebut membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya meminta peserta didik mengingat informasi, tetapi juga menghadapkan mereka pada persoalan yang harus dianalisis dan didiskusikan. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih kuat pada pengalaman konkret juga menjadikan konteks kehidupan sehari-hari penting dalam membantu mereka memahami persoalan secara lebih bermakna

(Piaget, 1972). Pada materi norma dalam Pendidikan Pancasila, pendekatan ini relevan karena peserta didik tidak cukup hanya mengetahui jenis dan pengertian norma, tetapi perlu mampu menilai situasi sosial, mengidentifikasi perilaku yang sesuai atau tidak sesuai dengan norma, mempertimbangkan konsekuensinya, dan menentukan tindakan yang bertanggung jawab.

Salah satu pendekatan yang berpotensi menyediakan pengalaman belajar tersebut adalah *game-based learning*. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan unsur tantangan, aturan, umpan balik, keputusan, dan keterlibatan aktif diintegrasikan ke dalam proses belajar sehingga aktivitas kognitif berlangsung dalam suasana yang lebih interaktif (Plass et al., 2015). Perkembangan teknologi digital semakin memperluas kemungkinan penggunaan permainan sebagai medium pembelajaran, termasuk dalam pendidikan kewarganegaraan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak semestinya berhenti pada penyampaian informasi secara digital, tetapi perlu diarahkan pada penciptaan pengalaman belajar yang interaktif, kritis, dan partisipatif (Saryono et al., 2025). Salah satu platform yang dapat digunakan dalam konteks tersebut adalah *Baamboozle*, yaitu platform permainan kuis digital yang memungkinkan pertanyaan dan tantangan disajikan dalam format permainan serta dapat diorganisasikan melalui aktivitas kelompok. Ketika penggunaan *Baamboozle* dipadukan dengan diskusi dan pengambilan keputusan kelompok, media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi berpotensi menjadi ruang untuk melatih argumentasi, interaksi sosial, dan tanggung jawab bersama.

Sejumlah penelitian menunjukkan potensi *Baamboozle* dalam mendukung pembelajaran. Wardani & Kiptiyah (2024), menemukan bahwa penggunaan *Baamboozle* dalam *game-based learning* dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, sedangkan Hilda & Prasetyaningtyas (2024), menunjukkan potensinya dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah. Dalam konteks pengembangan kemampuan berpikir kritis, Putriani et al. (2025) melaporkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Baamboozle* dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Temuan yang lebih mutakhir juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar setelah pembelajaran menggunakan *Baamboozle* (Setiawan et al., 2026). Di sisi lain, penggunaan *Baamboozle* dalam konteks Pendidikan Pancasila telah menunjukkan kontribusi positif terhadap minat belajar peserta didik (Saffitri et al., 2024). Bukti-bukti tersebut memperlihatkan bahwa *Baamboozle* memiliki potensi pedagogis yang melampaui fungsi kuis digital, terutama ketika aktivitas permainan dihubungkan dengan pemecahan masalah, diskusi, dan interaksi belajar.

Potensi tersebut menjadi semakin penting apabila permainan digital dirancang dalam kerangka pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar pandangan, memberikan alasan, mendengarkan perspektif teman, serta menyelesaikan persoalan secara bersama-sama. Penelitian pada konteks sekolah dasar menunjukkan bahwa *cooperative learning* berpotensi mendukung perkembangan keterampilan sosial peserta didik (Hank & Huber, 2024), sedangkan pembelajaran kolaboratif dalam Pendidikan Kewarganegaraan dapat mendorong partisipasi aktif siswa melalui aktivitas diskusi dan keterlibatan kelompok (Apriliani et al., 2024). Penggunaan teknologi juga memungkinkan pengalaman kolaboratif tersebut diperluas melalui lingkungan pembelajaran digital (Latifah & Kartika, 2023; Lin et al., 2025). Pada saat yang

sama, penelitian mengenai permainan digital menunjukkan bahwa aktivitas permainan yang melibatkan pemecahan persoalan dapat mendukung perkembangan berpikir kritis peserta didik (Chainilpan et al., 2024). Dengan demikian, pengintegrasian game-based learning dan pembelajaran berbasis kelompok mempunyai dasar konseptual untuk mempertemukan dua kebutuhan pembelajaran sekaligus, yaitu pengembangan kemampuan berpikir kritis sebagai kompetensi kognitif dan kerja sama sebagai kompetensi sosial.

Meskipun demikian, telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan *Baamboozle* masih cenderung menempatkan hasil belajar, keterlibatan, minat, pemecahan masalah, atau kemampuan berpikir kritis sebagai keluaran yang dikaji secara terpisah (Hilda & Prasetyaningtyas, 2024; Saffitri et al., 2024; Wardani & Kiptiyah, 2024; Putriani et al., 2025; Setiawan et al., 2026). Dalam literatur yang ditelaah pada penelitian ini, masih terbatas penelitian pengembangan yang secara khusus mendesain *Baamboozle* sebagai media berbasis kelompok dan sekaligus mengintegrasikan pengembangan sikap kerja sama serta kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma di sekolah dasar. Kesenjangan tersebut penting karena penggunaan permainan digital tanpa desain interaksi kelompok belum tentu memberikan ruang yang memadai bagi pembentukan kerja sama, sementara aktivitas kelompok yang tidak disertai persoalan yang menuntut analisis juga belum tentu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan desain media yang mengintegrasikan unsur permainan, diskusi kelompok, penyelesaian persoalan kontekstual, dan pengambilan keputusan bersama dalam satu pengalaman pembelajaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Baamboozle* berbasis kelompok pada materi norma yang mengintegrasikan prinsip *game-based learning*, pembelajaran kolaboratif, dan aktivitas berpikir tingkat tinggi untuk memfasilitasi sikap kerja sama dan kemampuan berpikir kritis secara simultan. *Baamboozle* dalam penelitian ini tidak ditempatkan semata-mata sebagai kuis digital, tetapi dikembangkan sebagai bagian dari desain pembelajaran kelompok yang memberi ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, mengemukakan alasan, mempertimbangkan alternatif jawaban, dan mengambil keputusan bersama ketika menghadapi persoalan mengenai penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *Baamboozle* berbasis kelompok pada materi norma serta menganalisis peningkatan sikap kerja sama dan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, penelitian diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media digital dalam Pendidikan Pancasila sekaligus menyediakan bukti empiris mengenai perubahan dua kompetensi penting peserta didik sekolah dasar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall (1983), untuk mengembangkan media *Baamboozle* berbasis kelompok pada materi norma, menilai kelayakan produk, serta menganalisis perubahan sikap kerja sama dan kemampuan berpikir kritis

peserta didik setelah penggunaan media. Prosedur pengembangan terdiri atas tujuh tahap, yaitu: (1) *research and information collecting*; (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*; (5) *main product revision*; (6) *main field testing*; dan (7) *final product revision*. Tahap awal dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, dan analisis dokumen untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk menyusun tujuan pembelajaran, materi, soal, mekanisme permainan berbasis kelompok, modul ajar, dan LKPD. Pada tahap pengembangan produk awal, media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk memperoleh masukan mengenai kesesuaian isi, tampilan, keterbacaan, interaktivitas, dan implementasi pembelajaran. Produk selanjutnya diuji pada kelompok kecil, direvisi berdasarkan hasil validasi dan uji coba awal, kemudian diterapkan pada uji coba lapangan utama sebelum dilakukan penyempurnaan produk akhir (Borg & Gall, 1983; Sugiyono, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tanah Sareal 1 Kota Bogor selama empat bulan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Uji coba lapangan utama melibatkan 28 peserta didik kelas IV dengan desain satu kelompok pengukuran sebelum dan sesudah (*one-group pretest-posttest*), tanpa kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, angket sikap kerja sama, lembar observasi, dan tes kemampuan berpikir kritis. Angket sikap kerja sama digunakan untuk memperoleh skor sebelum dan sesudah pembelajaran, sedangkan observasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan perilaku kolaboratif peserta didik selama pembelajaran. Tes kemampuan berpikir kritis diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menyelesaikan persoalan kontekstual mengenai norma. Setiap instrumen digunakan sesuai konstruk yang diukur sehingga data observasi, angket, dan tes tidak diperlakukan sebagai triangulasi terhadap konstruk yang berbeda.

Data validasi ahli dan respons peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan kategori kelayakan (Riduwan, 2020). Perubahan kemampuan berpikir kritis dan sikap kerja sama dianalisis menggunakan *paired-samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05 karena pengukuran dilakukan terhadap peserta didik yang sama sebelum dan sesudah pembelajaran. Khusus untuk kemampuan berpikir kritis, tingkat peningkatan juga dihitung menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* (Hake, 1999). Hasil analisis inferensial ditafsirkan sebagai perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media, bukan sebagai bukti bahwa seluruh perubahan secara kausal hanya disebabkan oleh *Baamboozle*, mengingat penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding. Dengan demikian, analisis penelitian difokuskan pada kelayakan produk dan perubahan yang teramati setelah penggunaan media *Baamboozle* berbasis kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian menghasilkan media *Baamboozle* berbasis kelompok pada materi norma yang mengintegrasikan unsur *game-based learning*, aktivitas kolaboratif, dan soal yang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan perencanaan,

pengembangan produk awal yang disertai validasi ahli, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, dan penyempurnaan produk akhir. Dalam penerapannya, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan persoalan kontekstual mengenai norma, mempertimbangkan alternatif jawaban, menyampaikan alasan, dan menentukan jawaban bersama. Dengan demikian, *Baamboozle* tidak hanya digunakan sebagai media kuis digital, tetapi sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran yang menggabungkan proses kognitif dan interaksi sosial.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 92% dari ahli materi, 89% dari ahli media, dan 90% dari ahli pembelajaran, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Validasi materi menunjukkan kesesuaian isi dan soal dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Validasi media menunjukkan kelayakan tampilan, keterbacaan, navigasi, dan interaktivitas, sedangkan validasi pembelajaran menunjukkan kesesuaian media dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis kelompok. Respons peserta didik terhadap penggunaan media mencapai 94% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dari aspek materi, media, dan pembelajaran serta memperoleh penerimaan yang sangat baik dari peserta didik.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Produk dan Respons Peserta Didik

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Validasi ahli materi	92	Sangat layak
Validasi ahli media	89	Sangat layak
Validasi ahli pembelajaran	90	Sangat layak
Respons peserta didik	94	Sangat baik

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* berbasis kelompok. Rata-rata skor pretest sebesar 62 meningkat menjadi 84 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 22 poin. Hasil paired-samples t-test menunjukkan nilai $t(27) = 7,28$, lebih besar daripada nilai kritis $t = 2,052$ pada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, perhitungan *N-Gain* sebesar 0,58 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelompok yang diteliti setelah penggunaan media.

Peningkatan juga ditemukan pada sikap kerja sama peserta didik. Persentase skor angket sikap kerja sama meningkat dari 70% sebelum pembelajaran menjadi 88% setelah pembelajaran, atau mengalami kenaikan sebesar 18 poin persentase. Hasil paired-samples t-test menunjukkan nilai $t(27) = 6,79$, lebih besar daripada nilai kritis $t = 2,052$ pada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sikap kerja sama sebelum dan sesudah penggunaan media *Baamboozle* berbasis kelompok.

Tabel 3. Perubahan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Kerja Sama

Variabel	Sebelum	Sesudah	Perubahan	<i>t</i> (27)	<i>N-Gain</i>	Variabel
Kemampuan berpikir kritis	62	84	+22 poin	7,28	0,58 (sedang)	Kemampuan berpikir kritis
Sikap kerja sama	70%	88%	+18 poin persentase	6,79	–	Sikap kerja sama

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa pada kelompok peserta didik yang sama terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir kritis dan sikap kerja sama setelah penggunaan media. Namun, karena uji coba lapangan utama menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol atau pembandingan, hasil tersebut dipahami sebagai perubahan yang teramati setelah penggunaan media, bukan sebagai bukti bahwa seluruh perubahan secara eksklusif disebabkan oleh *Baamboozle*.

Pembahasan

Tingkat kelayakan yang tinggi dari aspek materi, media, dan pembelajaran menunjukkan bahwa *Baamboozle* dapat dikembangkan melampaui fungsi dasarnya sebagai kuis digital. Media dalam penelitian ini dirancang dengan menggabungkan unsur permainan, persoalan kontekstual mengenai norma, diskusi kelompok, dan pengambilan keputusan bersama. Desain tersebut sesuai dengan prinsip *game-based learning* yang menempatkan tantangan, aturan, umpan balik, dan keterlibatan aktif sebagai bagian penting dalam pengalaman belajar (Plass et al., 2015). Temuan ini juga berkaitan dengan penelitian Wardani & Kiptiyah (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung keterlibatan peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, Saffitri et al. (2024) juga menunjukkan potensi *Baamboozle* dalam membangun pengalaman pembelajaran yang lebih menarik.

Karakter pembeda media yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan *Baamboozle* secara berbasis kelompok, bukan hanya sebagai sarana memilih jawaban secara individual. Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan persoalan, mempertimbangkan pandangan anggota kelompok, mengemukakan alasan, dan mencapai keputusan bersama sebelum menentukan jawaban. Mekanisme tersebut sejalan dengan *Social Interdependence Theory*, yang menempatkan ketergantungan positif dan tanggung jawab individu sebagai unsur penting dalam kerja kelompok (Johnson & Johnson, 2009). Interaksi tersebut juga sejalan dengan konstruktivisme sosial yang memandang pengetahuan berkembang melalui dialog, interaksi, dan negosiasi makna dengan orang lain (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, desain *Baamboozle* berbasis kelompok mempertemukan keterlibatan melalui permainan dengan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis dari skor rata-rata 62 menjadi 84 menunjukkan bahwa peserta didik mencapai skor yang lebih tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle* berbasis kelompok. *N-Gain* sebesar 0,58 menunjukkan tingkat peningkatan pada kategori sedang. Pola tersebut relevan dengan karakter media yang tidak hanya menyajikan pertanyaan faktual,

tetapi juga menghadirkan persoalan kontekstual mengenai penerapan norma yang menuntut peserta didik untuk menganalisis situasi, mempertimbangkan alternatif, memberikan alasan, dan menentukan pilihan tindakan.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui konsep berpikir kritis sebagai proses berpikir reflektif dan rasional dalam menentukan apa yang layak dipercaya atau dilakukan (Ennis, 2018). Ketika peserta didik menghadapi persoalan mengenai norma, mereka tidak hanya dituntut mengingat konsep, tetapi juga menghubungkan konsep dengan situasi kehidupan sehari-hari, mengevaluasi alternatif, dan mempertimbangkan alasan di balik suatu tindakan. Diskusi kelompok selanjutnya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendengar perspektif berbeda, menyampaikan argumen, mempertimbangkan kembali jawaban, dan mencapai keputusan bersama. Dengan demikian, nilai pedagogis permainan tidak hanya terletak pada unsur kompetisinya, tetapi juga pada kualitas persoalan dan proses interaksi yang menyertai permainan.

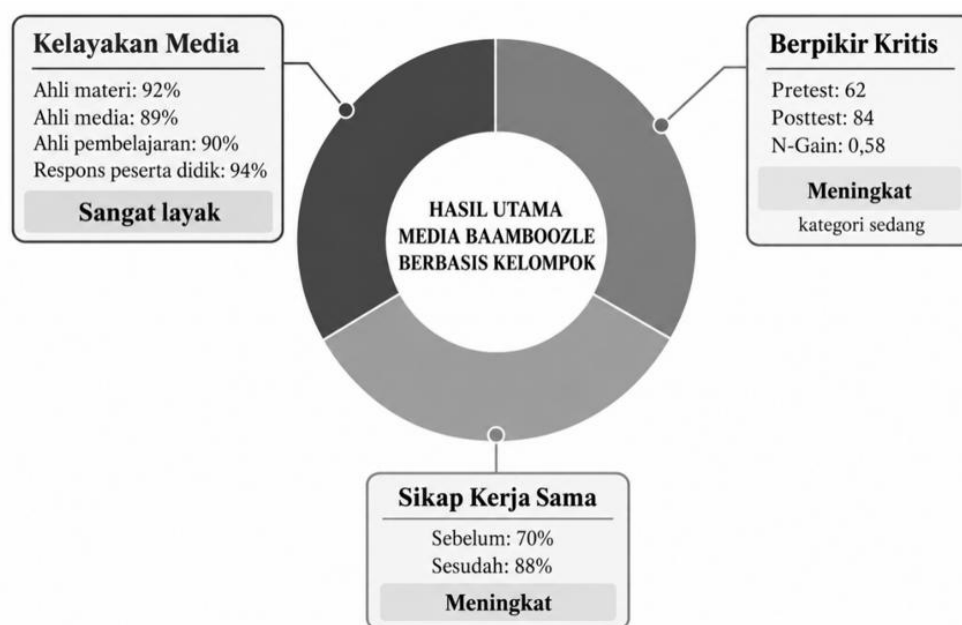
Temuan penelitian ini juga memperluas hasil Putriani et al. (2026), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran berbasis masalah dapat mendukung kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil penelitian Setiawan et al. (2026), juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran menggunakan *Baamboozle*. Dibandingkan penelitian tersebut, media dalam penelitian ini secara khusus ditempatkan dalam desain berbasis kelompok, sehingga aktivitas analitis berlangsung bersamaan dengan proses komunikasi dan pengambilan keputusan bersama. Karakter tersebut relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila karena pemahaman norma tidak hanya menuntut peserta didik mengenali aturan, tetapi juga memberikan pertimbangan rasional terhadap tindakan dalam kehidupan sosial.

Peningkatan sikap kerja sama dari 70% menjadi 88% menunjukkan perubahan positif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle* berbasis kelompok. Pola tersebut sejalan dengan karakter aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang bagi komunikasi, keterlibatan anggota kelompok, pertukaran pendapat, pembagian tanggung jawab, dan pengambilan keputusan bersama. Dalam desain tersebut, penyelesaian permainan tidak hanya bergantung pada jawaban seorang peserta didik, tetapi juga pada kemampuan kelompok dalam membangun kesepakatan dan menyelesaikan tugas bersama. Temuan tersebut dapat dipahami melalui teori interdependensi sosial Johnson & Johnson (2009), yang menjelaskan bahwa pembelajaran kelompok berkembang secara konstruktif ketika anggota kelompok memiliki tujuan yang saling berkaitan dan masing-masing memiliki tanggung jawab terhadap pencapaian kelompok. Kajian Hank & Huber (2024), juga menunjukkan potensi cooperative learning dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan, pembelajaran kolaboratif juga dapat menyediakan ruang partisipasi aktif melalui diskusi dan keterlibatan kelompok (Apriliani et al., 2024).

Dalam perspektif Pendidikan Pancasila, kerja sama memiliki dimensi pendidikan karakter karena berkaitan dengan nilai gotong royong, solidaritas, penghargaan terhadap orang lain, dan tanggung jawab bersama. Nilai-nilai tersebut merupakan bagian penting dari pembentukan karakter warga negara melalui pendidikan yang berlandaskan Pancasila (Hardiyanto et al., 2024; Saryono et al.,

2024). Oleh karena itu, penggunaan *Baamboozle* berbasis kelompok dapat dipahami bukan sekadar sebagai inovasi teknologi pembelajaran, tetapi sebagai sarana pedagogis yang menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan nilai kerja sama secara langsung dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dan aktivitas kelompok juga relevan dengan perkembangan pembelajaran kewarganegaraan di era digital. Teknologi memiliki nilai pedagogis yang lebih besar ketika digunakan untuk membuka ruang partisipasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan pembentukan kemampuan berpikir kritis, bukan hanya memindahkan aktivitas konvensional ke dalam media digital (Saryono et al., 2025). Dalam penelitian ini, *Baamboozle* menunjukkan bagaimana teknologi dapat diorganisasikan dalam pengalaman belajar yang menghubungkan kompetensi kognitif dengan kompetensi sosial.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan tiga temuan utama. Pertama, media *Baamboozle* berbasis kelompok memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran serta memperoleh respons sangat baik dari peserta didik. Kedua, kemampuan berpikir kritis meningkat dari skor rata-rata 62 menjadi 84 dengan *N-Gain* 0,58. Ketiga, sikap kerja sama meningkat dari 70% menjadi 88%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa desain yang menggabungkan *game-based learning*, aktivitas kelompok, dan persoalan kontekstual mengenai norma memiliki potensi digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung perkembangan dimensi kognitif dan sosial secara bersamaan.



Gambar 1. Tiga Temuan Utama Penggunaan Media *Baamboozle* Berbasis Kelompok

Catatan. Diagram merangkum tiga temuan utama penelitian, yaitu kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi (92%), ahli media (89%), ahli pembelajaran (90%), dan respons peserta didik (94%); peningkatan kemampuan berpikir kritis dari skor rata-rata 62 menjadi 84 dengan *N-Gain* 0,58; serta peningkatan sikap kerja

sama dari 70% menjadi 88%. Ketiga bagian diagram merepresentasikan kategori temuan secara konseptual dan bukan proporsi statistik dari satu keseluruhan.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu ditafsirkan sesuai dengan batas desain yang digunakan. Uji coba lapangan utama hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran belum dapat mengisolasi pengaruh *Baamboozle* dari faktor lain, seperti proses pembelajaran, interaksi dengan guru dan teman, pengalaman mengerjakan tes, maupun perkembangan peserta didik selama intervensi. Oleh karena itu, penelitian ini tidak menyimpulkan bahwa *Baamboozle* merupakan satu-satunya penyebab peningkatan yang ditemukan. Kontribusi empiris penelitian terletak pada bukti bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan diikuti oleh peningkatan kemampuan berpikir kritis serta sikap kerja sama pada kelompok yang diteliti. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan kelompok pembanding, sampel yang lebih luas, serta instrumen pengukuran yang lebih kuat untuk menguji efektivitas komparatif dan konsistensi hasil pada konteks pembelajaran yang berbeda.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media *Baamboozle* berbasis kelompok pada materi norma yang dinilai sangat layak berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta memperoleh respons sangat baik dari peserta didik. Setelah penggunaan media, kemampuan berpikir kritis meningkat dari skor rata-rata 62 menjadi 84 dengan *N-Gain* sebesar 0,58, sedangkan sikap kerja sama meningkat dari 70% menjadi 88%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *Baamboozle* berbasis kelompok memiliki potensi sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan *game-based learning*, aktivitas kolaboratif, dan persoalan kontekstual untuk mendukung pengembangan dimensi kognitif dan sosial peserta didik secara bersamaan. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok pembanding, peningkatan yang ditemukan perlu dipahami sebagai perubahan yang teramati setelah penggunaan media dan belum dapat diinterpretasikan sebagai efek kausal yang sepenuhnya berasal dari *Baamboozle*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok pembanding, jumlah sampel yang lebih besar, serta pengukuran instrumen yang lebih kuat untuk menguji efektivitas dan konsistensi hasil pada konteks pembelajaran yang lebih luas.

REFERENSI

- Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction (4th ed.)*. Longman.
- Chainilpan, T., Prommas, N., & Plangsorn, B. (2024). Effects of educational digital games with phenomenon-based learning to enhance critical thinking skills of

- 4th grade students. *Information Technology Journal KMUTNB*, 20(1), 51–60. <https://doi.org/10.14416/j.it.2024.v1.005>
- Ennis, R. H. (2018). Critical thinking across the curriculum: A vision. *Topoi*, 37(1), 165–184. <https://doi.org/10.1007/s11245-016-9401-4>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hank, C., & Huber, C. (2024). Do peers influence the development of individuals' social skills? The potential of cooperative learning and social learning in elementary schools. *International Journal of Applied Positive Psychology*, 9, 747–773. <https://doi.org/10.1007/s41042-024-00151-8>
- Hardiyanto, L., Iriansyah, H. S., & Saryono, S. (2024). Landasan filosofis pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Jurnal Citizenship Virtues*, 4(1), 733–741. <https://doi.org/10.37640/jcv.v4i1.1973>
- Hilda, H., & Prasetyaningtyas, F. D. (2024). The effectiveness of Baamboozle game as a learning media for flat geometry in improving students' problem-solving skills. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(3), 533–543. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.82754>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Latifah, A., & Kartika, I. (2023). Collaborative learning in the digital era: Strategies to prepare primary school students to face the challenges of the 21st century. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 7(1), 67–76. <https://doi.org/10.14421/skijier.2023.71.07>
- Lin, C.-W., Hsieh, Y.-F., Ou Yang, C.-P., Chen, S.-S., Yang, C.-C., & Chang, C. (2025). Effectiveness of cooperative learning on English learning using experimental design in elementary school: A case study of the Quizlet online platform. *Engineering Proceedings*, 98(1), Article 7. <https://doi.org/10.3390/engproc2025098007>
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st century learning*. Battelle for Kids.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Putriani, C., Marta, R., Aprinawati, I., Fadhilaturrahmi, F., & Sumianto, S. (2026). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan Bamboozle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39796>
- Riduwan. (2020). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan media pembelajaran Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1233–1240. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9519>
- Saryono, S., Iriansyah, H. S., & Hardiyanto, L. (2024). Konsep dasar pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Jurnal Citizenship Virtues*, 4(1), 661–673. <https://doi.org/10.37640/jcv.v4i1.1959>
- Saryono, S., Sunandi, I., & Dede, D. (2025). Pendidikan politik kaum milenial di era digital: Peluang, tantangan, dan strategi penguatan literasi. *Jurnal PAKAR*

- “Pancasila dan Kewarganegaraan”, 1(2), 119–128. <https://pakar.stkip-arrahmaniyah.com/index.php/jurnal/article/view/38>
- Setiawan, S., Dewi, S. M., & Anwar, A. S. (2026). Pengaruh media Baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44452>
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>