



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Salsanila*¹, Emil El Faisal²

^{1,2}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: salsanila211@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-02	This study examines the effectiveness of <i>Baamboozle</i> in enhancing students' motivation in Pancasila Education at SMP Negeri 19 Palembang. A quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design was used, with class VII.1 as the experimental group and VII.3 as the control group. The results indicate a significant increase in learning motivation. Observational data show a rise from 63% in the second session to 89% in the fourth. Questionnaire results confirm an improvement from 69% (pretest) to 82% (posttest). The Independent Sample t-Test yielded a significance value of < 0.001, proving <i>Baamboozle</i> 's effectiveness. These findings suggest that interactive media like <i>Baamboozle</i> can enhance student engagement and motivation. Therefore, integrating technology into learning should be further explored to create more effective and engaging educational experiences.
Keywords: <i>Baamboozle</i> ; <i>Learning Motivation</i> ; <i>Learning Media</i> .	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-02	Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan <i>Baamboozle</i> dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> . Sampel penelitian terdiri dari kelas VII.1 sebagai kelompok eksperimen dan VII.3 sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Data observasi mencatat kenaikan dari 63% pada pertemuan kedua menjadi 89% pada pertemuan keempat. Hasil angket juga menunjukkan peningkatan rata-rata dari 69% (pretest) menjadi 82% (posttest). Uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi < 0,001, membuktikan efektivitas <i>Baamboozle</i> dalam meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa media interaktif seperti <i>Baamboozle</i> dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.
Kata kunci: <i>Baamboozle</i> ; <i>Motivasi Belajar</i> ; <i>Media Pembelajaran</i> .	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara optimal. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan, tetapi juga membentuk karakter, nilai keagamaan, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, proses pembelajaran menjadi salah satu komponen utama yang harus diperhatikan dan dikembangkan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada inovasi yang dilakukan dalam metode pembelajaran agar materi dapat disampaikan dengan efektif dan menarik. Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diyakini mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar (Firmadani, 2020).

Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu, seperti Pendidikan Pancasila. Berdasarkan penelitian Zahro dkk. (2021), banyak peserta didik menganggap mata pelajaran ini kurang menarik karena metode yang digunakan cenderung

konvensional, seperti ceramah dan tugas tertulis. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran dapat menyebabkan kejenuhan dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran digital berbasis game edukasi, seperti *Baamboozle*. Media ini memungkinkan guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan interaktif yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan lebih aktif dalam proses belajar (Iskandar dkk., 2022). *Baamboozle* adalah platform digital yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengemas materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Keunggulan *Baamboozle* tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga fleksibilitasnya dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Dengan fitur-fitur yang dapat disesuaikan, guru dapat menciptakan soal-soal interaktif yang mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan berkompetisi secara sehat dalam kelas. Selain itu, *Baamboozle* dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok, sehingga meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik (Sa'diyah dkk., 2021).

Dengan berbagai manfaat tersebut, penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan adanya inovasi dalam pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan peserta didik dalam dunia pendidikan.

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* masih tergolong sedikit karena media ini relatif baru. Namun, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian pertama

dilakukan oleh Dewi Mariani dkk. (2022) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul "*Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dalam hybrid learning berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan minat siswa. Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 66,32, sedangkan posttest meningkat menjadi 85,15, dengan rata-rata n-gain sebesar 0,56 dalam kategori sedang. Angket juga menunjukkan bahwa 44% siswa memiliki minat belajar sangat tinggi, sementara 56% berada dalam kategori tinggi.

Penelitian kedua dilakukan oleh Murti dkk. (2023) dari Universitas Muhammadiyah Makassar, berjudul "*Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media evaluasi berdampak positif pada hasil belajar siswa. Uji-t menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Baamboozle* meningkatkan keaktifan, semangat belajar, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Darmawan dkk. (2024) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji sample t-test independen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian. Penelitian terdahulu lebih menekankan pada *hybrid learning*, evaluasi pembelajaran, minat belajar, serta keterampilan kolaborasi. Sementara itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan pada 16 Agustus 2024 dengan guru Pendidikan

Pancasila, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah. Wawancara lanjutan pada 22 Agustus 2024 mengungkap bahwa dalam pembelajaran masih dominan menggunakan buku cetak, *PowerPoint*, media audio, dan internet, tanpa adanya variasi media seperti *Baamboozle*. Akibatnya, siswa kerap merasa bosan, kurang fokus, dan tidak termotivasi. Oleh karena itu, penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang”.

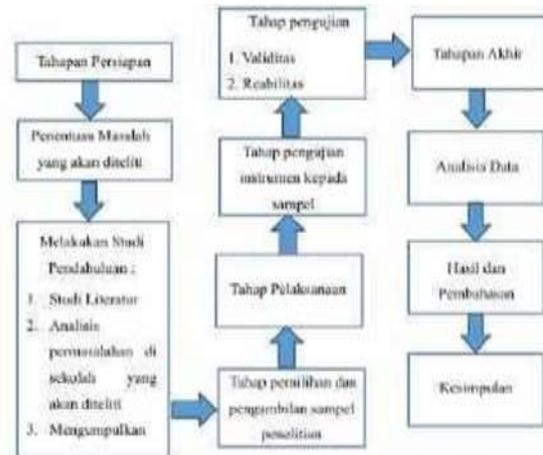
II. METODE PENELITIAN

Pada Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022:16), metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel, serta pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, serta bersifat angka atau statistik yang ditujukan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dengan bentuk desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Palembang dengan menggunakan sampel yaitu kelas VII.1 yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.3 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik yaitu teknik angket, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas data menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian adalah: H_0 diterima jika $Asymp\ Sig \geq 0,05$ (data berdistribusi normal) dan H_0 ditolak jika $Asymp\ Sig < 0,05$ (data tidak berdistribusi normal). Kemudian uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent*

Samples t-Test dengan bantuan SPSS versi 27 untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila. Kriteria pengujian adalah: H_0 diterima jika $sig. (2-tailed) > 0,05$, dan H_a diterima jika $sig. (2-tailed) < 0,05$.

Alur penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 1. Alur Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 3–28 Februari 2025 di SMP Negeri 19 Palembang dengan melibatkan peserta didik kelas VII melalui metode *purposive sampling*, di mana kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan VII.3 sebagai kelas kontrol. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, angket, dan observasi, dengan observasi dilakukan selama pembelajaran untuk mengidentifikasi motivasi peserta didik.

Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan *Baamboozle*. Guru Pendidikan Pancasila bertindak sebagai observer pertama, sementara peneliti sebagai observer kedua. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali selama proses pembelajaran. Kegiatan diawali dengan doa, pengecekan kehadiran, serta sesi tanya jawab sebagai pemantik sebelum penyampaian materi Bab 4 menggunakan *PowerPoint*. Setelah itu, peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya dan mengikuti kuis interaktif *Baamboozle*, yang ditampilkan melalui proyektor dengan format menyerupai kompetisi cerdas cermat. Setiap kelompok

secara bergantian menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin tertinggi.

Di akhir sesi, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan hingga mencapai 89%, yang tergolong dalam kategori baik. Rekapitulasi keseluruhan persentase hasil observasi pada pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Observasi

Observer	Pertemuan					
	Kedua		Ketiga		Keempat	
	Total Skor	Persentase	Total Skor	Persentase	Total Skor	Persentase
Observer 1	34	62%	40	75%	47	89%
Observer 2	32	60%	38	73%	46	89%
Rata-rata persentase		63%		75%		89%

Berdasarkan rekapitulasi data tersebut, persentase motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pertemuan kedua hingga pertemuan keempat. Pada pertemuan kedua, motivasi belajar tercatat sebesar 63%. Kemudian, pada pertemuan ketiga terjadi kenaikan menjadi 75%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada pertemuan keempat, di mana motivasi belajar peserta didik mencapai 89%, yang masuk dalam kategori baik. Instrumen angket diberikan sebelum penggunaan *Baamboozle* dan setelah tiga kali pertemuan untuk mengukur perubahan motivasi, sementara dokumentasi digunakan untuk memperoleh data terkait siswa, pendidik, dan kegiatan pembelajaran. Angket dengan 24 pernyataan berbasis skala Likert diberikan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa motivasi belajar di kelas eksperimen meningkat dari 69% menjadi 82% setelah menggunakan *Baamboozle*, sedangkan di kelas kontrol hanya naik dari 66% menjadi 69% tanpa perlakuan khusus. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Baamboozle* berkontribusi dalam meningkatkan kepuasan dan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 2. Rekapitulasi Keseluruhan Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Persentase (%)			
		Eksperimen		Kontrol	
		Pre	Post	Pre	Post
1	Perhatian (Attention)	70%	83%	67%	74%
2	Relevansi/Hubungan (Relevance)	70%	82%	66%	68%
3	Percaya Diri (Confidence)	68%	81%	65%	66%
4	Kepuasan (Satisfaction)	69%	83%	65%	68%
	Rata-Rata	69%	82%	66%	69%

Berdasarkan data tersebut, sebelum diterapkan media pembelajaran *Baamboozle*, rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai 69%, yang tergolong dalam kategori cukup. Setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan *Baamboozle*, terjadi peningkatan. Kemudian berikut rekapitulasi hasil uji normalitas data yang dilakukan menggunakan SPSS versi 27:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre-Test Kontrol	0,147	36	0,548	0,946	36	0,77
	Post-Test Kontrol	0,138	36	0,682	0,963	36	0,259
	Pre-Test Eksperimen	0,064	36	0,206	0,977	36	0,668
	Post-Test Eksperimen	0,101	36	0,210	0,977	36	0,642

^a. This is a lower bound of the true significance.
^b. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan data hasil uji pretest menunjukkan bahwa kelas kontrol ($0,077 > 0,05$) dan kelas eksperimen ($0,660 > 0,05$) berdistribusi normal. Begitu juga dengan hasil uji posttest, di mana kelas kontrol ($0,269 > 0,05$) dan kelas eksperimen ($0,642 > 0,05$) menunjukkan distribusi normal. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*, berikut rekapitulasi hasil uji hipotesis:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test												
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
9001	Equal Variances Assumed	1,172	0,341	-0,258	70	< 0,001	-12,583	2,899	-17,556	-7,611		
	Equal Variances Not Assumed			-0,258	67,741	< 0,001	-12,583	2,899	-17,559	-7,610		

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*, diperoleh nilai signifikansi $< 0,001$. Sesuai dengan kriteria uji hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima jika signifikansi $< 0,05$. Karena hasil penelitian menunjukkan $< 0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 19 Palembang.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, penelitian ini menunjukkan perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (peserta didik). Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hasan dkk, 2021:29). penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dengan lebih efektif kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat menyesuaikan kebutuhan media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Wulandari dkk, 2023). Menurut Levie dan Lentz (dalam Nasron, 2024) meliputi: 1) menarik perhatian peserta didik (fungsi atensi), 2) menggerakkan emosi dan sikap peserta didik (fungsi afektif), 3) mempermudah tujuan pembelajaran (fungsi kognitif), dan 4) mengakomodasi peserta didik yang lambat menyerap informasi (fungsi kompensatoris). Dengan kemajuan teknologi, terdapat berbagai variasi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Menurut Wityastuti (2022), media pembelajaran terbagi dalam tujuh kategori, yakni objek nyata, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, serta mesin pembelajaran. Salah satu bentuk media yang menarik dan interaktif adalah permainan edukatif, karena mampu mendorong kolaborasi, komunikasi, serta meningkatkan interaksi antar siswa (Hapsari & Putri, 2023).

Di zaman sekarang banyak media yang dapat digunakan oleh guru, inovasi media pembelajaran yang menarik dan dapat diterapkan oleh guru adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* adalah platform digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memungkinkan penggunanya membuat dan memainkan game dengan berbagai topik. Ini juga memungkinkan guru melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran (Iskandar dkk., 2022). *Baamboozle* ialah salah satu jenis media pembelajaran yang berfokus pada permainan atau *edugames* yang serupa dengan lomba cerdas cermat, dapat dikatakan

juga sebagai sarana untuk menarik peserta didik untuk belajar karena memiliki banyak fitur yang dapat membantu belajar dan mencegah peserta didik merasa jenuh (Khoiro dkk., 2023) Kelebihan yang ada pada *Baamboozle*, di antaranya: 1) dapat menggunakan *Baamboozle* tanpa harus membuat akun, 2) memiliki soal yang beragam, 3) *Baamboozle* dapat digunakan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, 4) memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk berbicara secara berkelompok melalui keseruan di *Baamboozle*, 5) mudah untuk dijangkau, 6) dapat digunakan sebagai media belajar mandiri, dan 6) dapat dijangkau melalui laptop atau ponsel (Amalinda, 2024). Selain itu terdapat pula kekurangannya yaitu: 1) Fitur yang tidak banyak bagi pengguna *Baamboozle* gratis, 2) tidak membedakan pembuat akun soal dan penjawab soal, 3) tidak memiliki izin akses untuk memulai permainan, 4) hanya memiliki background ketika memilih jawabannya tidak memiliki instrumen, dan 5) memiliki peluang untuk beberapa peserta didik pasif dalam tim (Tsurayya dan Sukmawati 2023).

Dari uraian sebelumnya dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan dorongan yang dihasilkan oleh rangsangan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku atau aktivitas yang lebih baik daripada sebelumnya (Uno, 2021:9). Manusia memiliki fungsi motivasi untuk mendorong tindakan, menetapkan tujuan tindakan, dan memilih tindakan (Farida, 2021). Ada beberapa peran penting yang dipegang oleh motivasi dalam pembelajaran yaitu: 1) menentukan hal-hal yang dapat membantu belajar, 2) memperjelas tujuan belajar yang ingin dicapai, 3) menentukan jenis kendali atas rangsangan belajar, dan 4) menentukan ketekunan belajar. (teori fungsi motivasi belajar) (Uno, 2021:27).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan Berdasarkan analisis data dan pembahasan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 19 Palembang. Peningkatan ini terlihat dari observasi yang menunjukkan tren positif dari

pertemuan kedua hingga keempat, dengan persentase motivasi belajar berturut-turut 63%, 75%, dan 89%, yang dikategorikan sebagai motivasi belajar sangat baik.

Selain itu, hasil angket juga memperkuat temuan ini, di mana rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat dari 69% (*pretest*) menjadi 82% (*posttest*) setelah penggunaan Baamboozle. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Implikasi dari temuan ini adalah Baamboozle dapat menjadi alat bantu efektif bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya media interaktif seperti Baamboozle, dapat diintegrasikan sebagai strategi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran kepada berbagai pihak terutama kepada guru dan peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Baamboozle sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan adanya media interaktif seperti Baamboozle, peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta lebih termotivasi dalam memahami materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14 (1), 15 - 31.
- Farida, N. (2022). Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2 (2), 118. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i2.133>
- Firmadani, F. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Hapsari, S. T., & Putri, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Tts) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 35 Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 587. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.14932>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG*. 4(7), 2024. <https://doi.org/10.17977/um065.v4i.7.2024.2>
- Iskandar, S., Rosmana, P, S., Agnia A., Farhatunnisa. G., Fireli, P., Salfitri, R. (2022). *Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Pendidikan, J., & Konseling, D (Vol. 4).
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Kegiatan, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*.
- Nasron., Nurhasanah., Suranda, N., Khadafi, M. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. Vol 4, No 4
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., Wicaksono, F., Danny, A., & Wibisono, R. (2021). *Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle*. 11, 2021. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. 6(2), 81-92.

- Uno, H, B. (2021). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39-46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928-3936
- Zahro, N, A, Q., (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Mahasiswa*. Vol 2 No 2