



## Pengaruh Media *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 7 Watampone

Mutiara<sup>1</sup>, Suhardiman<sup>2\*</sup>, Ahmad Nurul Ihsan B<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknologi Pendidikan, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, Bone, Indonesia

Email: <sup>1</sup>mutiarabone5@email.com, <sup>2</sup>suhardimanbone@email.com, <sup>3</sup>ahmadnurulihansb@email.com

### Informasi Artikel

Submitted: 24-01-2026

Accepted: 11-02-2026

Published: 15-04-2026

### Keywords:

Students' learning Motivation  
Baamboozle  
Civics Education  
Instructional Media

### Abstract

*This study aims to examine the effect of Baamboozle media on the learning motivation of eighth-grade students in the Pancasila and Civic Education (PKn) subject at SMP Negeri 7 Watampone. The background of this study is the low level of students' learning motivation in PKn learning, which is often perceived as less engaging. To overcome this problem, an interactive game-based learning medium, Baamboozle, was implemented to create a more enjoyable learning atmosphere and to increase students' learning motivation. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research sample consisted of two classes: an experimental class that used Baamboozle media and a control class that used conventional learning media. Data were collected through learning motivation questionnaires, observation, and documentation. The data were analyzed using statistical tests to test the research hypotheses with the assistance of the SPSS program. The results showed that the average learning motivation score of students in the experimental class increased from 55.62 in the pretest to 89.48 in the posttest, while the control class showed an increase from 54.62 to 74.74. The t-test results indicated a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which means there was a significant difference in learning motivation between the experimental and control classes. Therefore, it can be concluded that Baamboozle media has a positive and significant effect on students' learning motivation in PKn learning.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di SMP Negeri 7 Watampone. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn yang cenderung dianggap kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut digunakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif yaitu Baamboozle yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media Baamboozle dan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, bantuan program SPSS. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 55,62 pada pretest menjadi 89,48 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol hanya

mengalami peningkatan dari 54,62 menjadi 74,74. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pkn.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Baamboozle, Mata Pelajaran Pkn, Media Pembelajaran.

## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat dalam suatu proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan serta keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [1]. Penggunaan media hendaknya dijadikan suatu bagian wajib dan mendapat perhatian lebih oleh fasilitator atau guru dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu mengkaji bagaimana cara penggunaan media pembelajaran dengan tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat terwujud. Keller (2010) melalui model ARCS menekankan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan jika pembelajaran mampu menarik perhatian (attention), relevan dengan kebutuhan siswa (relevance), meningkatkan kepercayaan diri (confidence), dan memberikan kepuasan belajar (satisfaction). Yogi Fernando (2024) menjelaskan bahwa Motivasi belajar adalah sangat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran, artinya semakin tinggi motivasi belajar maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. dengan adanya pengaruh hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa, memberikan gambaran bahwa dengan adanya motivasi belajar akan mampu meningkatkan hasil belajar [2]. Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, rajin, dan lebih memahami materi yang diajarkan [3]. Namun kenyataannya banyak siswa yang mengalami rendahnya motivasi belajar khususnya pada mata Pelajaran. Pancasila dan Kewarganegaraan (Pkn). Dalam mata pelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn), motivasi siswa masih sering ditemui. Pembelajaran kewarganegaraan seringkali dianggap sebagai mata pelajaran teoritis, yang menekankan hafalan dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Sari & Putra, 2020) [4]. Situasi ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 7 Watampone, ditemukan bahwa beberapa siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, seperti kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, partisipasi minimal dalam diskusi, dan kurang fokus selama proses pembelajaran. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* dipilih sebagai media pembelajaran karena memungkinkan pembelajaran kewarganegaraan yang terarah, reflektif, dan kolaboratif. Tidak seperti platform kuis cepat seperti Kahoot dan Quizizz, yang menekankan kecepatan dan kompetisi, *Baamboozle* memprioritaskan pemahaman konseptual dan nilai-nilai. Oleh karena itu, *Baamboozle* dianggap relevan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pendidikan kewarganegaraan [5].

*Baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis game interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan, kerja tim, dan kompetisi secara edukatif, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas *Baamboozle* dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Khoiro et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam belajar [6]. Penelitian oleh Kusyani dan Adelina Ray (2023) menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa [7]. Lathifah dan Jupriyanto (2025) melaporkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran sains secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual siswa, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan pada skor pretest ke posttest [8]. Selain itu, Muttaqin et al. (2024) menyatakan bahwa *Baamboozle* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga berdampak positif pada motivasi belajar siswa [9]. Penelitian lain oleh Dani dan Purwandari (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ilmu sosial di tingkat sekolah menengah pertama [10]. Sementara itu, Mufid (2024) menekankan bahwa media pembelajaran berbasis game digital, termasuk *Baamboozle*, memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa [11]. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan keterlibatan, keterampilan pemahaman, atau mata pelajaran selain Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan penelitian, yaitu terbatasnya jumlah studi yang secara spesifik meneliti pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), khususnya di tingkat SMP. Lebih lanjut, penelitian sebelumnya belum mengaitkan penggunaan media Baamboozle dengan aspek motivasi belajar siswa berdasarkan kerangka teori motivasi, seperti model ARCS. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh media Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa kelas delapan pada mata pelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMP Negeri 7 Watampone. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan penelitian sebelumnya dan memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen berupa nonequivalent control group design [12]. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Watampone. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas delapan, dengan sampel dua kelas yang dipilih berdasarkan kemampuan awal yang sama yaitu kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi media pembelajaran berbasis permainan interaktif Baamboozle untuk pembelajaran kewarganegaraan (PKn), sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku teks dan metode ceramah tanpa media interaktif. Pembelajaran di kedua kelas dilakukan menggunakan materi dan alokasi waktu yang sama.

Instrumen penelitian berupa kuesioner motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Instrumen tersebut pertama kali menjalani validasi isi oleh dua dosen ahli Teknologi Pendidikan dan satu guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Setelah direvisi, instrumen tersebut diujicobakan pada 30 siswa kelas VIII G di luar sampel penelitian. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi 23. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua item valid dan reliabel ( $\alpha = 0,903$ ), sehingga instrumen tersebut layak digunakan.

Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan motivasi belajar siswa dan analisis inferensial menggunakan uji normalitas dan homogenitas, serta uji t untuk menguji hipotesis penelitian pada tingkat signifikansi 0,05.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Uji Validitas Instrumen

Untuk memastikan bahwa instrumen angket yang digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa valid, maka dilakukan uji validitas dengan menggunakan metode korelasi Pearson. Uji validitas dilakukan terhadap angket yang diujikan kepada Kelas VIII G 30 siswa diluar dari sampel. Pengujian validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang diuji adalah angket motivasi belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator dari teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Validitas instrumen diuji menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS versi 23.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

No. Butir instrumenn	Person Correlation R hitung	R table	Nilai Signifikan	Keterangan
X1	0,406	0,361	0,026	Valid
X2	0,565	0,361	0,001	Valid
X3	0,637	0,361	0,000	Valid
X4	0,631	0,361	0,000	Valid
X5	0,520	0,361	0,003	Valid
X6	0,613	0,361	0,000	Valid
X7	0,582	0,361	0,001	Valid
X8	0,557	0,361	0,001	Valid

X9	0,633	0,361	0,000	Valid
X10	0,650	0,361	0,000	Valid
Y1	0,605	0,361	0,000	Valid
Y2	0,580	0,361	0,001	Valid
Y3	0,427	0,361	0,019	Valid
Y4	0,446	0,361	0,014	Valid
Y5	0,508	0,361	0,004	Valid
Y6	0,739	0,361	0,000	Valid
Y7	0,721	0,361	0,000	Valid
Y8	0,750	0,361	0,000	Valid
Y9	0,664	0,361	0,000	Valid
Y10	0,671	0,361	0,000	Valid

Sumber : SPSS versi.23

### 3.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk memastikan bahwa instrumen angket yang digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa valid, maka dilakukan uji validitas dengan menggunakan metode korelasi Pearson. Uji validitas dilakukan terhadap angket yang diujikan kepada 30 siswa. Pengujian reliabilitas bertujuan untuk menentukan apakah suatu instrumen pengukuran dapat diandalkan untuk mengukur suatu konsep atau variabel secara konsisten dan akurat.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	Nilai
<i>Cronbach's Alpha</i>	0,903
N item	20

Sumber : SPSS Versi 23.

Hasil uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* diperoleh nilai sebesar 0,903 yang berarti instrumen tersebut berada pada kategori reliabel. Dengan demikian, instrumen angket layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan dalam angket motivasi belajar siswa telah memenuhi kriteria valid dan reliabel. Oleh karena itu, instrumen dinyatakan layak digunakan untuk mengumpulkan data pretes dan posttes pada kelas eksperimen dan kontrol.

### 3.3 Uji Data Angket Pre-test dan Posttest

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen setelah penerapan media pembelajaran Baamboozle. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat dari 55,62 pada pretest menjadi 89,48 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional, nilai rata-rata motivasi belajar siswa juga meningkat, tetapi tidak sebanyak kelas eksperimen, yaitu dari 54,62 pada pretest menjadi 74,74 pada posttest.

Hasil analisis deskriptif data pretest menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol berada dalam kategori yang relatif serupa. Mayoritas siswa di kedua kelas berada dalam kategori motivasi sedang, dengan persentase 88,33% di kelas eksperimen dan 90% di kelas kontrol. Dalam kategori motivasi tinggi, kelas eksperimen memiliki 4 siswa (11,66%), sedangkan kelas kontrol memiliki 2 siswa (10%). Tidak ada siswa dalam kategori motivasi tinggi, motivasi rendah, atau tidak termotivasi di kedua kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa kondisi awal motivasi belajar siswa di kedua kelas relatif serupa sebelum perlakuan diberikan. Sedangkan Hasil analisis deskriptif data posttest menunjukkan perbedaan yang jelas dalam distribusi tingkat motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, mayoritas siswa berada dalam kategori sangat termotivasi, yaitu 25 siswa (89,55%), dan sisanya berada dalam kategori termotivasi, yaitu 2 siswa (10,45%). Tidak ada siswa yang berada dalam kategori termotivasi sedang, kurang termotivasi, atau tidak termotivasi. Sebaliknya, di kelas kontrol, mayoritas siswa berada dalam kategori termotivasi, yaitu 24 siswa (73,33%), dan 3 siswa (26,67%) berada dalam kategori termotivasi sedang, tanpa ada siswa yang berada dalam kategori sangat termotivasi. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol, baik dari segi nilai rata-rata maupun distribusi kategori motivasi belajar pada hasil posttest.

Secara rinci deskriptif skor nilai *pre-test* motivasi belajar siswa berdasarkan pengkategorian sebagai berikut;

Tabel 3 Distribusi Frekuensi, Persentase dan Kategori Tingkat Motivasi Belajar Siswa *Pre-Test* angket/ kuesioner

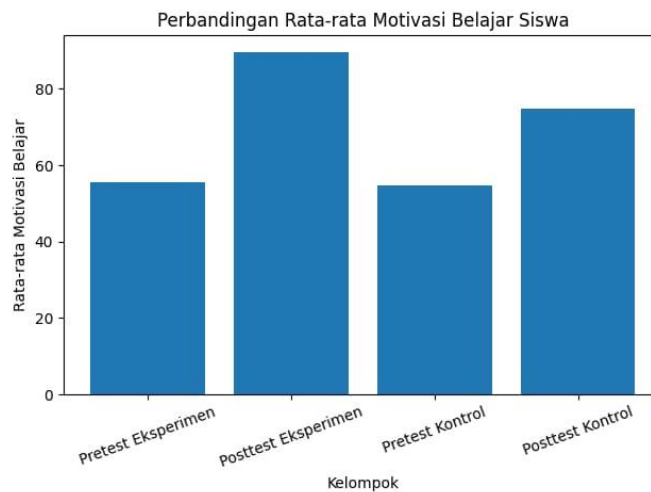
Rentang skor	Kontrol (VIII E)		Eksperimen (VIII F)		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
81-100	0	0%	0	0%	Sangat Termotivasi
61-80	2	10%	4	11,66%	Termotivasi
41-60	25	90%	23	88,33%	Cukup Termotivasi
21-40	0	40%	0	0%	Kurang Termotivasi
≤ 20	0	0%	0	0%	Tidak Termotivasi
Jumlah	27	100%	27	100%	

Secara rinci deskriptif skor nilai *post-test* motivasi belajar siswa berdasarkan pengkategorian sebagai berikut;

Tabel 4 Distribusi Frekuensi, Persentase dan Kategori Tingkat Motivasi Belajar Siswa *Post-Test* angket/ kuesioner

Rentang skor	Kontrol (VIII E)		Eksperimen (VIII F)		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
81-100	0	0%	25	89,55%	Sangat Termotivasi
61-80	24	73,33%	2	10,45%	Termotivasi
41-60	3	26,67%	0	0%	Cukup Termotivasi
21-40	0	0%	0	0%	Kurang Termotivasi
≤ 20	0	0%	0	0%	Tidak Termotivasi
Jumlah	27	100%	27	100%	

Adapun grafik batang antara *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa berdasarkan pada gambar sebagai berikut;



Gambar 1 Grafik Batang Pretest dan Posttest

Grafik batang pada Gambar menunjukkan perbandingan rata-rata motivasi belajar siswa antara pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kontrol. Grafik menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa di kedua kelas setelah proses pembelajaran, tetapi peningkatan di kelas eksperimen lebih besar daripada di kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle secara signifikan berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

### 3.4 Uji Prasyarat

Hasil uji analisis prasyarat menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa terdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi persyaratan pengujian hipotesis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa dapat diterima.

### 3.5 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada hasil pretest, mayoritas siswa di kelas eksperimen dan kontrol berada dalam kategori motivasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, motivasi belajar siswa di kedua kelas relatif serupa. Observasi awal juga menunjukkan bahwa selama sesi pertama aplikasi media Baamboozle, beberapa siswa masih menunjukkan keraguan untuk berpartisipasi, seperti enggan menjawab pertanyaan dan khawatir melakukan kesalahan. Fenomena ini mencerminkan kurangnya kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis game. Namun, seiring berjalannya proses pembelajaran, Baamboozle secara bertahap meningkatkan motivasi siswa dengan memenuhi komponen motivasi berdasarkan model ARCS. Aspek perhatian terlihat jelas pada peningkatan fokus dan keterlibatan siswa yang dipicu oleh tampilan visual, format permainan, dan elemen kompetitif yang disajikan dalam media. Aspek relevansi tercermin dalam hubungan antara materi Pendidikan Kewarganegaraan yang disajikan dalam bentuk kuis dan konteks pembelajaran, sehingga siswa merasa materi yang dipelajari memiliki makna dan relevansi dengan kebutuhan belajar mereka. Selain itu, kepercayaan diri berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, menerima umpan balik langsung, dan secara bertahap mengalami keberhasilan. Hal ini membantu mengurangi keraguan awal dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Kepuasan tercermin dalam perasaan puas dan antusiasme siswa setelah menerima nilai, pengakuan, dan apresiasi atas partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Dari segi dinamika kelas, penggunaan media Baamboozle menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif [13]. Interaksi antar siswa dan antara siswa dan guru menjadi lebih intens, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan kolaboratif. Dinamika kelas yang positif ini berkontribusi mengurangi kecemasan belajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi komponen perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan ke dalam media pembelajaran Baamboozle dapat merangsang motivasi belajar psikologis siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran kewarganegaraan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar individu tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas dinamika pembelajaran di kelas.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati & Putra (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa secara signifikan [14]. Penelitian Syarif 2022 menegaskan Tingkat Aktivitas Siswa Saat Pembelajaran, Meningkatkan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Bamboozle, Respon siswa lebih positif dibandingkan dengan metode konvensional [15]. Temuan lain dari Andriyani, Safitri, dan Yuniar (2024) menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar ketika pembelajaran menggunakan media Baamboozle dibandingkan dengan media konvensional [16]. Adapun temuan lain menurut Rizal & Rosiyanti (2025) menyatakan bahwa penggunaan Baamboozle tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, yang menunjukkan kemampuan media untuk memfasilitasi pemahaman konseptual [17]. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *baamboozle* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn sebagai salah satu sarana yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini layak direkomendasikan sebagai *alternatif* inovatif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

Penggunaan media Baamboozle terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa karena siswa merasa belajar dalam suasana bermain yang menyenangkan, bukan hanya menerima materi secara pasif. Peningkatan keaktifan ini juga didukung oleh sifat media *Baamboozle* yang *interaktif*, *visual*, dan *berbasis* skor, sehingga memberikan umpan balik secara langsung yang memicu antusiasme siswa [18]. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dan bersosialisasi dengan teman

satu kelompoknya, yang pada akhirnya meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dari hasil observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* tidak hanya berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar kognitif, tetapi juga berdampak langsung pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain angket dan observasi, data dokumentasi juga digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran, rekaman proses penggunaan media *Baamboozle*, dan catatan administrasi seperti daftar hadir siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dokumentasi selama empat kali pertemuan, terlihat bahwa siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan perubahan perilaku belajar yang positif. Pada dokumentasi pertemuan pertama, sebagian besar siswa masih tampak pasif dan cenderung menunggu arahan guru. Namun, pada dokumentasi pertemuan kedua hingga keempat, terlihat bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan suasana pembelajaran yang interaktif. Mereka tampak lebih antusias, bersemangat, dan terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, serta menunjukkan ekspresi ketertarikan dan kegembiraan saat mengikuti permainan kuis *Baamboozle* [19]. Dokumentasi juga menunjukkan adanya kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tantangan kuis, serta interaksi yang baik antara guru dan siswa selama pembelajaran. Suasana kelas tampak lebih dinamis dan hidup dibandingkan dengan kelas kontrol, di mana proses pembelajaran masih berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dan suasananya cenderung monoton. Kegiatan juga memperlihatkan siswa mengangkat tangan secara sukarela, tersenyum saat menjawab pertanyaan, dan aktif bergerak untuk berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa media *baamboozle* tidak hanya memberikan dampak terhadap motivasi belajar individu, tetapi juga mendorong partisipasi sosial dan interaksi positif antar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil dokumentasi yang diperoleh mendukung temuan angket dan observasi bahwa media *baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan mendorong aktivitas siswa secara keseluruhan. Dokumentasi ini menjadi bukti konkret bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara signifikan.

Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang secara langsung memengaruhi antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [20]. Media ini memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik generasi Z, yang menyukai teknologi dan interaksi visual.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh media Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII mata pelajaran PKn di SMP Negeri 7 Watampone. Dari hasil pengelolaan data menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Baamboozle. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata nilai pre-test 55,62 menjadi nilai rata-rata post-test 89,48 dengan selisih -33,86 poin. Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan dari rata-rata pre-test 54,62 menjadi nilai post-test 74,74, dengan selisih hanya -20,12 poin. Namun rata-rata pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Sedangkan hasil uji-t skor post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberikan perlakuan. H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Secara umum penggunaan media Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam hal perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan.

#### REFERENCES

- [1] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- [2] Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- [3] Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196. <https://jurnal.bbpmjpteng.id/index.php/jpw/article/view/17/20>
- [4] Sari, D., & Putra, A. (2020). *Pembelajaran PPKN dan Motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan.

- [5] Rosdiana, S. N. F., & Wicaksono, V. D. (2025). *Pengaruh media Baamboozle terhadap motivasi belajar kewarganegaraan pada siswa kelas lima sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(7).
- [6] Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- [7] Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 465–480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- [8] Lathifah, I., & Jupriyanto, J. (2025). *Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berbasis Game yang Didukung oleh Media Baamboozle*. *JPP Useda*
- [9] Muttaqin, A. Khaeril, Nurwahida, N., & Irmayanti, I. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Tenaga Pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63–72. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.509>
- [10] Dani, M. N., & Purwandari, D. A. (2024). *Bamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta* *Bamboozle to Increase The Activity of Class VIII Students in Social Studies Subjects at SMP Negeri 172 Jakarta*. 4084–4087.
- [11] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- [12] Keterampilan, P., Kosa, M., Bahasa, K., Mufid, M., & Anwar, M. S. (2024). *Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab Program Studi Bahasa dan Sastra Arab di UNUGIRI / The Impact of Comprehension Skills Among Students in the Arabic Language and*. 5(2). <https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>4>
- [13] Siti Marwah, S., & Zulfa Nurul Ain, Z. (2024). *Tinjauan Pustaka: Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal PGMI UNIGA*
- [14] Rahmawati, D., & Putra, R.A. (2021). *Pengaruh media Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 45-60.
- [15] Winaningsih, ET, & Syarif, F. (2022). *Efektivitas Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Agama Islam*. Tarbawiyah.
- [16] Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). *Penggunaan media interaktif Baamboozle pada motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Penas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>
- [17] Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2025). *Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran Baamboozle*. *SEMNASFIP*.
- [18] Tasmara, A., Wahyuni, D., & Furwanti, I. (2025). *Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan FKIP*.
- [19] Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>
- [20] Muhammad Lutfi, P. L. (2021). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP N 30 Semarang. *Sosiolium*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>