



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri Bareng Jombang

Dwi Akbar Wahyuni¹⁾, Sri Mastuti Purwaningsih¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Surabaya

*Correspondence: dwi.22057@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *baamboozle* dan pembelajaran konvensional serta mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental tipe non-equivalent pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 66 siswa kelas XI SMA Negeri Bareng Jombang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan 33 siswa sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar, angket respons siswa, dan lembar observasi, kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Samples t-test*, dan uji *effect size* (Cohen's d). Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,017 ($p < 0,05$). Nilai *effect size* sebesar 0,60 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* memberikan pengaruh pada kategori sedang terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sejarah berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Baamboozle*; *Game Based Learning*; Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Pembelajaran Sejarah

This is an open access article under the CC-BY license.



PENDAHULUAN

Transformasi pembelajaran digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan karakteristik peserta didik yang terbiasa memperoleh informasi secara cepat melalui berbagai platform digital. Kondisi tersebut menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka dan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 10 ayat 12 (PP, 2021), yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi kreativitas, kemandirian, dan perkembangan peserta didik sesuai karakteristiknya. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Meskipun penggunaan teknologi di kalangan peserta didik semakin tinggi, kondisi tersebut belum sepenuhnya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran. Berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2024, sebanyak 97,39% siswa SMA telah menggunakan gadget, sedangkan pemanfaatan internet masih didominasi untuk hiburan (90,76%) dan media sosial (67,65%), sementara hanya sebagian yang menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan teknologi belum secara otomatis meningkatkan kualitas proses belajar. Dalam

pembelajaran sejarah, pemanfaatan teknologi hanya digunakan pada media presentasi sehingga belum mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Kondisi tersebut berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan dorongan yang bersumber dari dalam maupun luar diri siswa yang mempengaruhi semangat belajar dan mengarahkan aktivitas belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Hamzah B. Uno, 2011). Beberapa studi empiris menunjukkan motivasi belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Penelitian oleh (Hidayati et al., 2022), menunjukkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih berada pada kategori rendah akibat cara mengajar guru yang kurang tepat. Selanjutnya penelitian oleh (Azzahra et al., 2024), menemukan rendahnya motivasi belajar siswa SMP dengan persentase terendah pada indikator kegiatan yang menarik sebesar 54,29%. Serta penelitian oleh (Mutiarra et al., 2024), menunjukkan motivasi belajar peserta didik hanya mencapai 58,3% pada kategori cukup. Hasil-hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang sama ditemukan pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri Bareng Jombang. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), guru telah memanfaatkan media PowerPoint dan berbagai penugasan seperti presentasi kelompok, *min mapping*, serta *scrapbook*. Namun, pembelajaran masih didominasi kegiatan presentasi sehingga sebagian siswa kurang antusias, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Disisi lain, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memanfaatkan waktu jam kosong pembelajaran untuk bermain game. Data angket awal menunjukkan bahwa 42,9% siswa sering bermain game paada waktu jam kosong, dengan jenis game yang paling banyak dimainkan adalah *Mobile Legends*. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa bermain game mampu mengurangi kebosanan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap aktivitas yang mengandung unsur tantangan, kompetisi, penghargaan, dann interaksi. Karakteristik ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran melalui pendekatan *Game Based Learning*, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga aktivitas bermain tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Untuk menjawab tantangan tersebut, guru perlu memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran dan materi ajar. Salah satu kerangka konseptual yang relevan adalah *Technological Pedaogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK adalah kerangka konseptual yang menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran secara seimbang. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Pemanfaatan game sebagai media pembelajaran telah banyak diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan baik digital maupun non digital. Metode pembelajaran yang mengkolaborasikan permainan dalam proses belajar dikenal sebagai *Game Based Learning*. Menurut (Hayu Ika Anggraini & Nurhayati, 2021), *Game Based Learning* merupakan metode pembelajarann yang mengkolaborasikan pendidikan dengan permainan yang bertujuan menarik minat belajar peserta didik. Penelitian oleh (Aoliyah, 2023), membuktikan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar, motivasi intrinsik, serta partisipasi aktif siswa pada pembelajaran sejarah. Serta penelitian oleh (Fatimah et al., 2024), membuktikan bahwa metode ini terbukti dapat menghilangkan kejenuhan serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *baamboozle* menjadi fokus penelitian ini, karena memiliki karakteristik yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran *baamboozle* merupakan platform permainan digital berbasis web yang mengkolaborasikan unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama antar kelompok. Beberapa penelitian membuktikan efektivitas media pembelajaran *baamboozle* dalam pembelajaran. Penelitian oleh (I's Adelia & Rika Pristian Fitri Astuti, 2025), menunjukkan penggunaan media pembelajaran *baamboozle* secara signifikan meningkatkan prestasi belajar ekonomi dengan peningkatan rata-rata

skor 51,32 menjadi 88,09. Selanjutnya (Ritonga et al., 2025), membuktikan media pembelajaran *baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI SMA dengan uji t-test sig. $0,015 < 0,05$. Penelitian oleh (Anwar et al., 2025), juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* memiliki pengaruh kuat terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa pada kelas XI SMA dengan koefisien korelasi 0,740. Serta penelitian oleh (Alfiah & Sholihah, 2025), membuktikan media pembelajaran *baamboozle* efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan peningkatan partisipasi dari 30% menjadi 60%.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa mayoritas penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* memberikan hasil yang positif. Namun, belum terdapat penelitian yang secara spesifik menguji pengaruh media pembelajaran *baamboozle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di jenjang SMA. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) menganalisis perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *baamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, serta (2) mengukur besaran pengaruh penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri Bareng Jombang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental tipe non-equivalent pretest-posttest control group design* untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan (randomisasi) subjek penelitian secara penuh mengingat pembagian kelas telah ditetapkan oleh sekolah sebelum penelitian dilaksanakan. Meskipun demikian, desain ini tetap memungkinkan peneliti membandingkan perubahan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui pengukuran sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

Tabel 1. Desain Penelitian

No	Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
1	Kelas Eksperimen	O1	X	O2
2	Kelas Kontrol	O3	-	O4

Penelitian ini menerapkan rancangan *non-equivalent pretest-posttest control group design* yang tergolong dalam kategori eksperimen semu. Desain tersebut melibatkan dua kelompok yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *baamboozle* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, kedua kelas dilakukan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, kemudian dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) setelah perlakuan guna melihat perubahan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Skema ini memungkinkan peneliti melakukan perbandingan motivasi belajar antar kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok yang tidak menerima perlakuan. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2015), desain ini digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil sebagai dampak dari penerapan suatu perlakuan dalam penelitian eksperimen.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2025/2026 di SMA Negeri Bareng Jombang. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang terdiri dari 232 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Penentuan sampel dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah serta hasil observasi awal peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Kelas XI-4 dipilih sebagai kelas eksperimen karena sebagian besar siswanya aktif mengikuti kegiatan organisasi sekolah maupun pembinaan Olimpiade Sains Nasional (OSN). Tingginya keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan tersebut menyebabkan partisipasi mereka selama pembelajaran sejarah belum optimal, yang ditunjukkan oleh rendahnya keaktifan dalam diskusi, kurangnya antusiasme mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan belajar yang belum konsisten. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sementara itu, kelas XI-6 dipilih sebagai kelas kontrol berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas tersebut relatif rendah. Hal ini didukung oleh rendahnya tingkat ketuntasan hasil Ujian Akhir Semester (UAS), di mana persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) masih kurang dari 20%. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kedua kelas dinilai memiliki karakteristik yang sesuai untuk digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penentuan sampel tersebut, kelas XI-4 yang berjumlah 33 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XI-6 yang berjumlah 33 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol. Selanjutnya kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum perlakuan. Setelah itu, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran Baamboozle, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Pada akhir pembelajaran, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah perlakuan diberikan.

Data dalam penelitian ini berupa skor motivasi belajar peserta didik yang diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* menggunakan angket. *Pretest* diberikan untuk menilai kondisi awal motivasi belajar siswa sekaligus memastikan kesetaraan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *baamboozle* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Instrumen penelitian terdiri atas tiga jenis. Pertama, angket motivasi belajar siswa sebanyak 18 butir pernyataan dengan skala likert (1-4) yang disusun berdasarkan indikator teori motivasi David McClelland mencakup kebutuhan akan prestasi, kebutuhan akan pengaruh, dan kebutuhan akan afiliasi. Kedua, angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *baamboozle* sebanyak 18 butir pernyataan dengan skala likert (1-4) yang disusun berdasarkan fungsi media Levie & Lentz meliputi fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Ketiga, lembar observasi yang digunakan sebagai instrumen pendukung untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa secara langsung selama proses pembelajaran. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator teori motivasi David McClelland dan digunakan selama tiga pertemuan pada kelas eksperimen. Data hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat dan memverifikasi data angket, sehingga gambaran peningkatan motivasi belajar siswa dapat dideskripsikan secara lebih komprehensif dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Penyusunan instrumen angket dimulai dengan pembuatan kisi-kisi yang mengacu pada indikator konseptual dari masing-masing variabel, kemudian dilanjutkan dengan pengujian validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen sebagai alat ukur penelitian. Uji validitas dilakukan secara empiris menggunakan metode *korelasi product moment person*, yaitu dengan menggabungkan skor setiap butir soal dengan skor total guna melihat tingkat validitas tiap item. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk mengetahui konsistensi instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas berada pada kategori tinggi yang layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Setelah instrumen penelitian dinyatakan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, kemudian data dianalisis menggunakan pendekatan statistik. Tahap awal analisis dilakukan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas guna memastikan data memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis parametrik. Apabila seluruh asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* pada signifikansi 0,05. Dan perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d. hipotesis penelitian dirancang sebagai berikut: H_0 (tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kontrol) dan H_a (terdapat perbedaan motivasi belajar antara kedua kelas). Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi, di mana nilai kurang dari 0,05 membuktikan adanya perbedaan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol mengikuti pola distribusi normal. Analisis dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,06. Hasil pengujian tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-Post Test

No	Kelompok	Jenis Tes	Sig. (Shapirp-Wilk)	Keterangan
1	Eksperimen	Pretest	0,109	Normal
2	Eksperimen	Posttest	0,064	Normal
3	Kontrol	Pretest	0,229	Normal
4	Kontrol	Posttest	0,243	Normal

Melalui hasil yang dipaparkan pada Tabel 2, seluruh nilai signifikansi berada diatas 0,05. Hal ini membuktikan bahwa data penelitian telah mencukupi asumsi normalitas. Dengan demikian, skor *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikategorikan sebagai data yang terdistribusi normal, sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap analisis statistik selanjutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan agar mencukupi apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat kesamaan. Uji coba yang dilakukan bertujuan memastikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang relatif setara sebelum dilakukan analisis lanjutan. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilaksanakan memakai *Levenes's Test* dengan bantuan program SPSS. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk menilai apakah data dari kedua kelas mencukupi asumsi homogenitas, yang menjadi salah satu prasyarat melalui analisis statistik inferensial.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

No	Jenis Uji	Nilai Sig.	Taraf Sig.	Keterangan
1	<i>Levenes's Test</i>	0,501	0,05	Varians Homogen

Berdasarkan data pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,501, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama atau tidak berbeda secara substansial. Dengan demikian, data dari kedua kelas dapat dikategorikan **homogen**. Kondisi yang terjadi mengindikasikan bahwa salah satu asumsi dalam analisis statistic telah tercapai, sehingga data layak dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji Independent Sample t test

Pengujian hipotesis yang ada pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t test* untuk menilai perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Analisis dilaksanakan dengan membandingkan rata-rata nilai *posttest* kedua kelas setelah penerapan perlakuan. Melalui pendekatan tersebut, dapat ditentukan apakah perlakuan sikap yang diberikan pada kelas eksperimen membuktikan perbedaan yang substansial secara statistik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil pengujian ini menjadi dasar untuk mengevaluasi akibat penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample t test*

No	Komponen	Nilai
1	T Hitung	-2,447
2	df	64
3	Sig. (2-tailed)	0,017
4	Mean Difference	4,394
5	Interval Kepercayaan 95%	-7,981 s.d -0,807
6	Keputusan	H ₀ Ditolak

Hasil analisis yang disajikan pada Tabel 4, menunjukkan bahwa nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,017, yaitu lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Nilai t hitung sebesar -2,447 dengan df = 64 dan selisih rerata kedua kelompok sebesar 4,394, yang mencerminkan perbedaan motivasi belajar antara keduanya. Selain itu, **interval kepercayaan 95%** berada pada rentang -7,981 hingga -0,807

dan tidak mencakup nol, sehingga semakin memperkuat bukti adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok penelitian.

Perhitungan *Effect Size*

Perhitungan *effect size* digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen. Perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's *d* menghasilkan nilai $d = 0,60$ yang tergolong dalam kategori sedang ($0,050 \leq d < 0,80$). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* memberikan pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan motivasi belajar siswa meskipun besarnya masih dalam kategori sedang.

Uji Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam pembelajaran sejarah. Data respon siswa diperoleh dari angket yang telah diisi oleh 33 siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan selama 3 pertemuan. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS, diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Analisis Deskriptif

No	Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
1	Eksperimen	33	54,00	72,00	62,06	5,48

Hasil analisis yang disajikan pada Tabel.5 menunjukkan bahwa nilai minimum sebesar 54,00 dan nilai maksimum sebesar 72,00 dengan rata-rata sebesar 62,06 serta standar deviasi sebesar 5,48. Hasil perhitungan persentase respon diperoleh dengan membandingkan nilai *mean* terhadap skor maksimal ideal, sehingga diperoleh 86,19%. Merujuk pada table interpretasi kategori, nilai presentase 86,19% berada pada rentang 81%-100% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam pembelajaran sejarah.

Pembahasan

Pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media pembelajaran *baamboozle* terbukti mampu menciptakan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,017 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *baamboozle* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 61,97 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 57,58 dengan selisih mean sebesar 4,394. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *baamboozle* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh *Levie & Lentz* (1982) menjadi landasan dalam menjelaskan bagaimana media pembelajaran *baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Teori ini menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif mampu memenuhi empat fungsi utamanya, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.

Pertama, fungsi atensi, *Levie & Lentz* (1982) menyatakan bahwa fungsi atensi media adalah kemampuannya untuk memusatkan dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *baamboozle*, fungsi atensi memperoleh persentase 86,36% dan tergolong dalam kategori sangat baik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *baamboozle* terbukti menjalankan fungsi atensi dengan sangat efektif. Tampilan visual yang menarik berupa papan tulis digital warna-warni, adanya sistem poin yang berubah secara otomatis, serta fitur *Double Points* dan *Take 20 Points* berhasil membuat siswa terus memfokuskan perhatian pada layar proyektor selama pembelajaran berlangsung.

kedua, fungsi afektif memperoleh persentase 81,82% dan tergolong sangat baik. Media pembelajaran *baamboozle* berhasil menciptakan pengalaman emosional yang positif selama proses pembelajaran. Sensasi kompetisi dalam kelompok, perasaan bangga ketika tim berhasil menjawab soal dengan benar, serta kegembiraan saat mendapatkan poin kejutan membangkitkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi bagi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian *Ritonga et al., (2025)* yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran

baamboozle dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan tidak bosan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Ketiga, fungsi kognitif memperoleh persentase 85,23% dan tergolong dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran *baamboozle* berhasil menjalankan fungsi kognitif melalui penyajian soal sejarah dalam format kuis interaktif yang menuntut pemikiran kritis, penalaran cepat, dan pemahaman konsep. Penyusunan soal yang dilakukan secara bertahap dari tingkat kesulitan rendah hingga tinggi memungkinkan siswa membangun pemahaman secara sistematis. Selain itu, batasan waktu menjawab pada setiap pertanyaan menciptakan tantangan kognitif yang melatih ketangkasan berpikir dan memperkuat pemahaman terhadap materi sejarah.

Keempat, fungsi kompensatoris memperoleh persentase tertinggi yaitu 90,40% dan tergolong dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran *baamboozle* berhasil menjalankan fungsi ini melalui mekanisme permainan berkelompok yang memungkinkan siswa yang kurang memahami materi untuk belajar dari teman sebayanya. Ketika kelompok berdiskusi untuk menentukan jawaban, terjadi *peer learning* dimana siswa yang lebih memahami materi secara sukarela membantu menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum memahami. Fitur umpan balik langsung setiap pertanyaan juga membantu siswa mengidentifikasi kesalahan pemahaman dan melakukan koreksi secara mandiri.

Secara keseluruhan, keempat fungsi media *Levie & Lentz* (1982) terpenuhi dengan sangat baik oleh media pembelajaran *baamboozle* dalam penelitian ini. Hal ini tercermin dari persentase respon siswa sebesar 85,95% dan diperkuat dengan hasil analisis deskriptif yang menghasilkan persentase 86,19%, keduanya tergolong kategori sangat baik. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran *baamboozle* bukan sekadar media hiburan, melainkan media pembelajaran yang secara komprehensif mampu mengoptimalkan dimensi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris, sehingga relevan dan efektif diterapkan dalam pembelajaran sejarah di era digital.

Perbedaan tersebut sejalan dengan kondisi yang teramati selama pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *baamboozle*, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Pada saat sesi diskusi kelompok berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan kesungguhan dalam menentukan pilihan kotak soal serta mendiskusikan jawaban yang dianggap paling tepat. Setiap anggota kelompok berupaya memberikan kontribusi berupa pendapat, ide, maupun argumentasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya dorongan dalam diri siswa untuk mencapai hasil yang optimal bagi kelompoknya.

Ketika sesi pemberian soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi ditampilkan, siswa justru semakin tertantang untuk menentukan jawaban yang tepat. Mereka saling bertukar pendapat, mencari alasan yang mendukung jawaban, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum mengambil keputusan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta dorongan untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Semakin sulit soal yang dihadapi, semakin besar pula usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh jawaban yang benar dan mendapatkan skor bagi kelompoknya.

Motivasi belajar siswa juga terlihat dari sikap pantang menyerah yang ditunjukkan selama permainan berlangsung. Ketika suatu kelompok tidak memperoleh skor pada soal sebelumnya, siswa tidak menunjukkan sikap putus asa. Sebaliknya, mereka tetap bersemangat mengikuti putaran soal berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki perolehan skor kelompok. Adanya fitur *reward boxes* berupa *Double Points* dan *Take Points* semakin memperkuat kompetisi yang sehat antar kelompok, di mana setiap kotak soal yang dipilih memberikan konsekuensi langsung terhadap posisi kelompok dalam permainan. Situasi ini membuat siswa tetap termotivasi meskipun sebelumnya mengalami ketertinggalan skor, karena masih terdapat peluang untuk mengejar maupun mempertahankan posisi melalui fitur yang tersedia.

Suasana pembelajaran juga menunjukkan kerja sama kelompok yang baik. Setiap anggota kelompok berusaha berkontribusi dalam proses pemilihan kotak soal dan penentuan jawaban, sehingga tercipta kekompakan dan komunikasi yang kondusif. Tidak hanya itu, ketika kelompok lain memberikan jawaban yang kurang tepat, kelompok lain berusaha mengambil alih dengan memberikan sanggahan yang logis, sehingga tercipta interaksi dua arah yang aktif dan suasana kompetisi yang sehat di dalam kelas. Kompetisi yang muncul selama permainan menjadi salah satu faktor yang mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa, di mana keinginan untuk memperoleh skor tertinggi membuat siswa lebih fokus, lebih aktif berdiskusi, dan lebih bersemangat menjawab pertanyaan.

Meskipun demikian, pada sesi penyampaian jawaban, masih terdapat beberapa siswa, khususnya pada kelompok 1 dan 2, yang terlihat ragu-ragu dan kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan jawaban di depan kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru masih perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif serta strategi pengelompokan yang lebih terencana guna mendorong peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan jawaban atau pendapat. Temuan ini sejalan dengan penelitian [Iis Adelia et al. \(2025\)](#) dan [Faisal et al. \(2025\)](#) yang juga menyimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media *baamboozle* sangat dipengaruhi oleh karakteristik siswa dan pengelolaan kelas oleh guru.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket motivasi belajar siswa yang dianalisis berdasarkan tiga indikator teori David McClelland (1961), yaitu kebutuhan akan prestasi, kebutuhan akan pengaruh, dan kebutuhan akan afiliasi, dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 85% yang tergolong sangat baik.

Indikator pertama, kebutuhan akan prestasi (*need for achievement*) memperoleh persentase tertinggi yaitu 88% (sangat baik). Hal ini mencerminkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* berhasil mendorong semangat siswa untuk berprestasi dalam pembelajaran sejarah. Sejalan dengan temuan observasi, pada pertemuan kedua dan ketiga siswa mulai tampak tertantang untuk menjawab soal yang sulit dan menunjukkan semangat untuk terus memperbaiki performa kelompoknya. Dorongan kompetitif yang diciptakan melalui sistem poin dan tantangan dalam media pembelajaran *Baamboozle* terbukti efektif dalam membangkitkan kebutuhan berprestasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator kedua, kebutuhan akan pengaruh (*need for power*) memperoleh persentase 81% (sangat baik), namun merupakan yang terendah di antara tiga indikator. Indikator ini mencerminkan kemampuan siswa dalam mengambil peran aktif dalam kelompok, seperti percaya diri mengemukakan pendapat dan mengarahkan anggota kelompok dalam mengambil keputusan. Persentase yang lebih rendah ini sejalan dengan temuan observasi bahwa aspek keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan jawaban atau pendapat belum tampak konsisten pada semua siswa. Bahkan hingga pertemuan ketiga, masih ditemukan beberapa siswa yang ragu dan belum sepenuhnya berani dalam menyampaikan jawabannya.

Indikator ketiga, kebutuhan akan afiliasi (*need for affiliation*) memperoleh persentase 87% (sangat baik). Indikator ini mencerminkan kebutuhan siswa untuk menjalin hubungan sosial yang positif dalam pembelajaran, seperti antusias dalam bekerja sama dan saling membantu anggota kelompok.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh teori Vygotsky dalam Isjoni (2010) yang menekankan bahwa perkembangan kognitif siswa tidak berlangsung secara individual, melainkan melalui interaksi sosial yang bermakna. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*, konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) terwujud secara nyata melalui aktivitas diskusi kelompok, di mana siswa yang lebih mampu membantu siswa lainnya untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Suasana permainan yang kompetitif sekaligus kolaboratif mendorong siswa untuk saling berkomunikasi, bertukar pikiran, dan membangun strategi bersama. Hal ini diperkuat oleh temuan observasi bahwa mulai dari pertemuan kedua siswa sudah tampak aktif berdiskusi bersama kelompoknya, dan pada pertemuan ketiga diskusi kelompok sudah tampak konsisten.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* juga terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's *d* yang menghasilkan nilai $d = 0,60$ dan tergolong dalam kategori sedang.

Menariknya, meskipun nilai *effect size* berada pada kategori sedang, hal tersebut tidak berarti bahwa pemahaman siswa secara individual rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai LKPD yang dikerjakan secara individu, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 86,48 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,15, dengan selisih 5,33 poin. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa sesungguhnya telah memahami materi dengan baik, namun kepercayaan diri dalam mengekspresikan pemahaman secara lisan dalam kelompok masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, nilai *effect size* sedang ini bukan berarti media pembelajaran *baamboozle* tidak efektif, melainkan mencerminkan bahwa aspek keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat secara verbal merupakan kompetensi yang membutuhkan waktu dan pembiasaan yang lebih intensif.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam pembelajaran sejarah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan melalui pendekatan *Game Based Learning* yang

interaktif dan menyenangkan. Meskipun besarnya pengaruh berada pada kategori sedang, hal ini bukan mencerminkan ketidakefektifan media, melainkan menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan pemahaman secara lisan merupakan kompetensi yang berkembang secara bertahap. Pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap kurang menarik berubah menjadi pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam pembelajaran sejarah terbukti mampu menciptakan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji *Independent Sample T-Test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,017 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 61,97 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 57,58. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran *baamboozle* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Adapun besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d menghasilkan nilai $d = 0,60$ yang tergolong dalam kategori sedang. Nilai ini mencerminkan bahwa meskipun media pembelajaran *baamboozle* berhasil mendorong peningkatan motivasi belajar secara signifikan, pengaruhnya belum sepenuhnya merata pada seluruh siswa, khususnya pada aspek keberanian dan kepercayaan diri dalam menyampaikan jawaban atau pendapat secara lisan yang masih membutuhkan waktu dan pembiasaan yang lebih intensif. Kondisi ini tidak mencerminkan rendahnya pemahaman siswa secara individual, sebagaimana dibuktikan oleh hasil nilai LKPD individu kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata 86,48 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,15.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* dapat menjadi alternatif media yang efektif untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan *Game Based Learning* yang interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Namun demikian, efektivitas penggunaan media ini sangat dipengaruhi oleh kondisi dan karakteristik siswa di dalam kelas, sehingga guru perlu merancang pembagian kelompok secara lebih cermat dan merata serta memberikan pendampingan yang intensif agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan cakupan sampel yang lebih luas dan durasi pertemuan yang lebih panjang agar pengaruh *baamboozle* terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa dapat terukur secara lebih komprehensif. Serta diharapkan dapat menggunakan pendekatan kualitatif, mengingat penelitian ini hanya terbatas pada data kuantitatif agar hasilnya lebih fokus dan menggali lebih dalam. Juga dapat menggunakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kondisi-kondisi di kelas atau dengan pendekatan *mixed method* agar memberikan gambaran yang lebih kuat dan nyata serta metode R&D dengan membuat bahan ajar yang menyelipkan game interaktif didalamnya.

Daftar Pustaka

- Alfiah, A., & Sholihah, M. (2025). Boosting elementary science engagement: A qualitative study of baamboozle-based game learning in Indonesian classrooms. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*, 6(2), 132–146.
- Anwar, N., Sidoarjo, M., Info, A., & History, A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 169–176.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Azzahra, A. N., Istiqomah, N., & Mei, V. N. (2024). Faktor Motivasi Belajar Rendah Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(5), 165–170.
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83.

<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>

- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, S. R. K. (2021). Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) * Correspondence Info Artikel Diajukan Diterima Diterbitkan Kata kunci : Hayu Ika Anggraini , Nurhayati Keywords : Pendahuluan Teknolo. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- I'is Adelia, Rika Pristian Fitri Astuti, D. R. P. (2025). Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Sman 1 Kalitidu. *De Journal (Dharmas Education Journal)*, 6(1), 187–194.
- Isjoni. (2010). *Cooperatif Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. ALFABETA cv.
- Lenny Maryam AB Possumah, Rudi Wibowo, Anita Rinawa , Sep na Rahmawa , Eko Sudarmanto, Dwi Sloria Suhar , Nurul Fajriyah, Wawan Se awan, Supriadi, A.F. Suryaning A MZ, Deki Wibowo, Erpin Harahap, Hendera, L. H. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Era Society 5.0* (M. P. Sumiyani, M.Pd , Yenni (ed.)). Minhaj Pustaka 2024.
- Mutiara, A., Simanjuntak, S., Nasution, K., Angel, S. M., Vina, M., Br, E., Desmeria, A., Ginting, B., Maharaja, S., Nadeak, R. M., Shafira, R., & Rahayu, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 106811 Bandar Setia. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 31–35.
- PP. (2021). *Peraturan Pemerintah*. 184, 1–27.
- Ritonga, N. S., Dharma, S., Putri, A., & Muallimah, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pealajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Swasta Pab 5 Klumpang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA cv.