

ABSTRAK

Suci Amalia. 1212090179. 2025. "Implementasi *Game* Edukasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV MI Nurul Yakin)".

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin. Hasil penelitian awal menunjukkan dari 31 siswa, sebanyak 23 siswa (74%) berada dalam kategori sangat kurang, 6 siswa (19%) dalam kategori kurang, dan 2 siswa (6%) dalam kategori cukup.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin sebelum menggunakan *game* edukasi *Baamboozle*, 2) Pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin pada setiap siklus, dan 3) Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin setelah implementasi *game* edukasi *Baamboozle* pada akhir siklus.

Baamboozle adalah platform pembelajaran daring yang membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan. *Game* ini membantu guru dalam menguatkan pemahaman materi serta meningkatkan keterlibatan siswa. *Baamboozle* memungkinkan siswa belajar sambil bermain, dan diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes unjuk kerja, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa serta motivasi belajar setelah penerapan *game* edukasi *Baamboozle*. Aktivitas guru meningkat dari 65% menjadi 75% pada siklus I, dan dari 83% menjadi 90% pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I naik dari 64% ke 72%, dan siklus II meningkat dari 79% menjadi 87%. Motivasi belajar siswa yang awalnya 42% (kategori rendah) meningkat menjadi 60% pada siklus I dan 73% pada siklus II, keduanya termasuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: *Baamboozle*, *Game* Edukasi, Motivasi Belajar, IPAS