

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kurikulum baru dimaksudkan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, sejalan dengan evolusi zaman dan perubahan dalam lingkup pendidikan. Kombinasi mata pelajaran IPA dan IPS di kelas IV, V, dan VI sekolah dasar adalah salah satu reformasi yang dibawa oleh Kurikulum Merdeka (Fitriyah & Wardani, 2022). Kedua mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi satu disiplin ilmu yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam kurikulum ini.

IPAS memiliki kesamaan dengan mata pelajaran lain dari kurikulum sebelumnya, meskipun merupakan mata pelajaran yang relatif baru dan berbeda. Dengan menggabungkan dua bidang ilmu yang memiliki latar belakang beragam yang mungkin bersatu untuk menciptakan kesatuan yang padu, IPAS adalah contoh utama dari aktualisasi pembelajaran (Afifah, Pratama, Setyaningrum, & Mughni, 2023). IPAS muncul sebagai jawaban atas kebutuhan untuk mengaitkan berbagai disiplin ilmu, agar siswa dapat memahami hubungan antara pengetahuan sosial dan ilmiah. Dengan cara ini, siswa bukan hanya menerima informasi melainkan juga belajar bagaimana menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Di era digital yang berkembang pesat, inovasi dalam pendidikan menjadi penting untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Khususnya di pendidikan dasar, dibutuhkan pendekatan yang bukan hanya efektif dalam menyampaikan materi, namun juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Teknologi mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan efektivitas pengajaran (Irawan & Latifah, 2023). Guru dapat menumbuhkan kreativitas dan lingkungan yang menarik dengan memasukkan teknologi ke dalam kelas, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Motivasi kuat akan mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses belajar, maka mereka dapat lebih mudah paham dan

menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Guru perlu menyeimbangkan antara menghadapi tantangan global di era digital dan menggunakan teknologi secara bijak dalam proses pembelajaran (Sugilar, Mangkuwibawa, & Yudhiantara, 2023). Namun demikian, kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, dan faktanya masih banyak guru yang belum menguasainya secara optimal (Alfarizi & Mahmud, 2024). Kurangnya penguasaan ini dapat menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, terutama ketika media digital menjadi bagian penting dari pengajaran. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan teknis dan pemanfaatan alat teknologi yang ada sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Surayya dalam Berliana, Aka, & Wahyudi (2023) Media pembelajaran adalah sarana penting yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Media ini mendukung proses belajar dan memperjelas informasi yang disampaikan, agar tujuan pembelajaran dapat terwujud. Di era modern, pemanfaatan media digital sangat penting karena hampir semua aspek kehidupan terpengaruh oleh teknologi (Iskandar et al., 2022). Dalam pendidikan, penerapan teknologi digital menjadi terobosan yang signifikan, membuat pembelajaran lebih menarik, memperluas akses informasi, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Dengan memanfaatkan media yang tepat, pendidikan dapat menjadi lebih dinamis dan efektif, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia yang terhubung. Oleh karena itu, kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa saat ini.

Salah satu jenis permainan yang bisa mendukung pembelajaran dengan cara yang menghibur dan kreatif adalah *game edukasi*. Melalui media yang menarik, mereka dapat digunakan untuk mengajar atau meningkatkan pengetahuan pengguna (C. B. Yudha, 2018). Dengan permainan, siswa bukan saja memperoleh pengetahuan tambahan tetapi juga mendapat keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan komunikasi. Ini menunjukkan bahwa permainan adalah metode pembelajaran yang menjanjikan. Belajar

melalui permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena sifat permainan yang menyenangkan dan kegembiraan saat menang (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015). Siswa dapat merasa lebih terlibat dan tertarik pada aktivitas pembelajaran mereka jika elemen permainan digital dimasukkan ke dalam pembelajaran (Dicheva et al., 2015).

Dalam dunia pendidikan, motivasi memainkan peran penting dalam membantu siswa belajar. Motivasi untuk belajar adalah keinginan dalam meraih tujuan pembelajaran, seperti pemahaman material dan peningkatan pembelajaran. Motivasi untuk belajar sebagai faktor pendukung dapat membantu siswa untuk memaksimalkan tujuan dan hasil belajar mereka (Hasanah, Mangkuwibawa, & Muhamadi, 2021). Namun, kadang-kadang motivasi dapat menurun seiring waktu dan pada akhirnya mempengaruhi kualitas belajar mereka. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan motivasi negatif termasuk kurangnya perubahan dalam metode pengajaran yang digunakan oleh guru, minimnya media belajar yang digunakan dan terbatasnya sumber daya belajar yang tersedia (Sanjaya, Misdalina, & Suryani, 2023). Ini dapat membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk kehilangan antusiasme dan bosan selama belajar dan, pada akhirnya, mempengaruhi pemahaman mereka tentang konsep dan kemajuan belajar.

Motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin dapat dikatakan masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian awal yang telah dilakukan oleh peneliti melalui metode unjuk kerja siswa, yaitu dari total 31 siswa, sebanyak 23 siswa (74%) berada dalam kategori sangat kurang, 6 siswa (19%) dalam kategori kurang, dan 2 siswa (6%) dalam kategori cukup. Tidak ada seorang pun siswa yang mencapai kategori baik atau sangat baik. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari kurangnya kesungguhan mengerjakan tugas, minimnya keaktifan bertanya, rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan lemahnya fokus belajar. Salah satu faktor lain yang memengaruhi rendahnya motivasi adalah pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kurangnya variasi media

pembelajaran menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Temuan dari penelitian studi pendahuluan, menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin masih sangat rendah dan belum mencapai standar optimal. Rendahnya motivasi belajar siswa menandakan kebutuhan untuk melakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Diperlukan upaya untuk mendorong motivasi siswa agar belajar dengan mengembangkan media yang lebih inovatif, interaktif, dan atraktif. Tidak hanya untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga untuk membangkitkan minat, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Seiring kemajuan teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif telah menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Gurning, 2024). *Baamboozle* merupakan platform *game* edukasi digital yang mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dirancang mirip lomba cerdas cermat, aplikasi ini membantu mengatasi kebosanan siswa dengan mengemas materi pelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan mendidik. *Game* edukasi ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat lebih banyak dalam pelajaran.

Mirip dengan studi yang dilakukan oleh Rizal & Rosiyanti (2024) memperlihatkan bahwa pengaplikasian *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis *game* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Setelah serangkaian pengujian, nilai rata-rata motivasi siswa mengalami peningkatan dari 51,7 pada pra-siklus menjadi 75,6 pada siklus pertama, dan kembali meningkat ke 83,8 pada siklus kedua. Dengan *Baamboozle*, lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Selain meningkatkan motivasi, *Baamboozle* juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan analisis, serta memperpanjang durasi fokus siswa berkat format permainan yang menyenangkan dan mendekatkan materi pembelajaran dengan minat mereka.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui keberhasilan teknologi dalam pendidikan serta bagaimana *game* edukasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian “Implementasi *Game* Edukasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumuskan masalah yang diajukan peneliti adalah

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin sebelum implementasi *game* Edukasi *Baamboozle*?
2. Bagaimana proses implementasi *game* edukasi *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV MI Nurul Yakin pada setiap siklus?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin setelah implementasi *game* edukasi *Baamboozle* pada akhir siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin sebelum implementasi *game* Edukasi *Baamboozle*.
2. Untuk mengetahui proses implementasi *game* edukasi *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV MI Nurul Yakin pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Yakin setelah implementasi *game* edukasi *Baamboozle* pada akhir siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi melalui *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Memperluas informasi tentang efektivitas *game* edukasi digital, seperti *Baamboozle*, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

- c. Menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait pemanfaatan teknologi berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS melalui pembelajaran dengan *game* edukasi yang menarik dan interaktif menggunakan *Baamboozle*.
- b. Memberikan panduan bagi guru tentang penerapan pembelajaran *game* edukasi *Baamboozle* sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, serta membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.
- c. Memberikan rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- d. Melalui *Baamboozle*, peneliti dapat memperoleh pengalaman dan wawasan baru dalam mengkaji efektivitas penerapan pembelajaran dengan *game* edukasi.

E. Kerangka Berpikir

Pengajaran IPAS di jenjang sekolah dasar diarahkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan bermakna dalam konteks kehidupan sehari-hari. Meski demikian, motivasi belajar yang rendah kerap menjadi tantangan dalam mewujudkan tujuan tersebut. Dorongan utama bagi siswa agar aktif dalam pembelajaran adalah motivasi belajar yang menjadi bagian penting dari proses tersebut. Sardiman (2020) mengemukakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran, media yang digunakan, dan lingkungan belajar. Sayangnya, penerapan media yang minim daya tarik sering kali menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa dapat diukur melalui enam indikator yang diungkapkan oleh Uno (2011) yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar,

adanya, adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan yang kondusif. Masing-masing dari enam indikator ini saling terkait dan membentuk keseluruhan yang mewakili tingkat motivasi belajar secara keseluruhan, menjadikannya acuan yang penting untuk mengukur seberapa termotivasi siswa selama proses pembelajaran.

Di era digital ini, siswa memiliki minat tinggi terhadap teknologi, yang seharusnya dimanfaatkan untuk memaksimalkan pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah *game* edukasi, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Game* edukasi menjadi sebuah cara inovatif untuk membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Najuah, Sidiq, & Simamora, (2022) *game* edukasi adalah sumber belajar canggih yang menyediakan lingkungan belajar yang menarik dengan memadukan hiburan dan materi pembelajaran. Meskipun termasuk dalam kategori permainan digital, *game* edukasi memiliki ciri khas yang membedakannya dari *game* biasa. Perbedaannya terletak pada isi dan tujuan, di mana *game* edukasi dirancang khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran sambil tetap memberikan hiburan yang bermanfaat. Selain sebagai sarana hiburan, *game* edukasi berfungsi membantu siswa memahami materi secara interaktif dan menyenangkan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan minat belajar siswa melalui kombinasi bermain dan belajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pemahaman materi pelajaran (Najuah et al., 2022).

Salah satu platform yang dapat mendukung pembelajaran interaktif adalah *Baamboozle*, yang menawarkan fitur untuk memfasilitasi pembelajaran aktif. *Game Baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau melakukan kuis. *Game Baamboozle* merupakan alat pembelajaran digital dan sejenis permainan edukasi seperti lomba cerdas (Iskandar et al., 2022). Tersedianya satu permainan dasar yaitu kuis, yang berusaha agar pembelajaran terasa menyenangkan dan menggugah semangat siswa untuk antusias saat memulai proses pembelajaran, membuat *game* ini

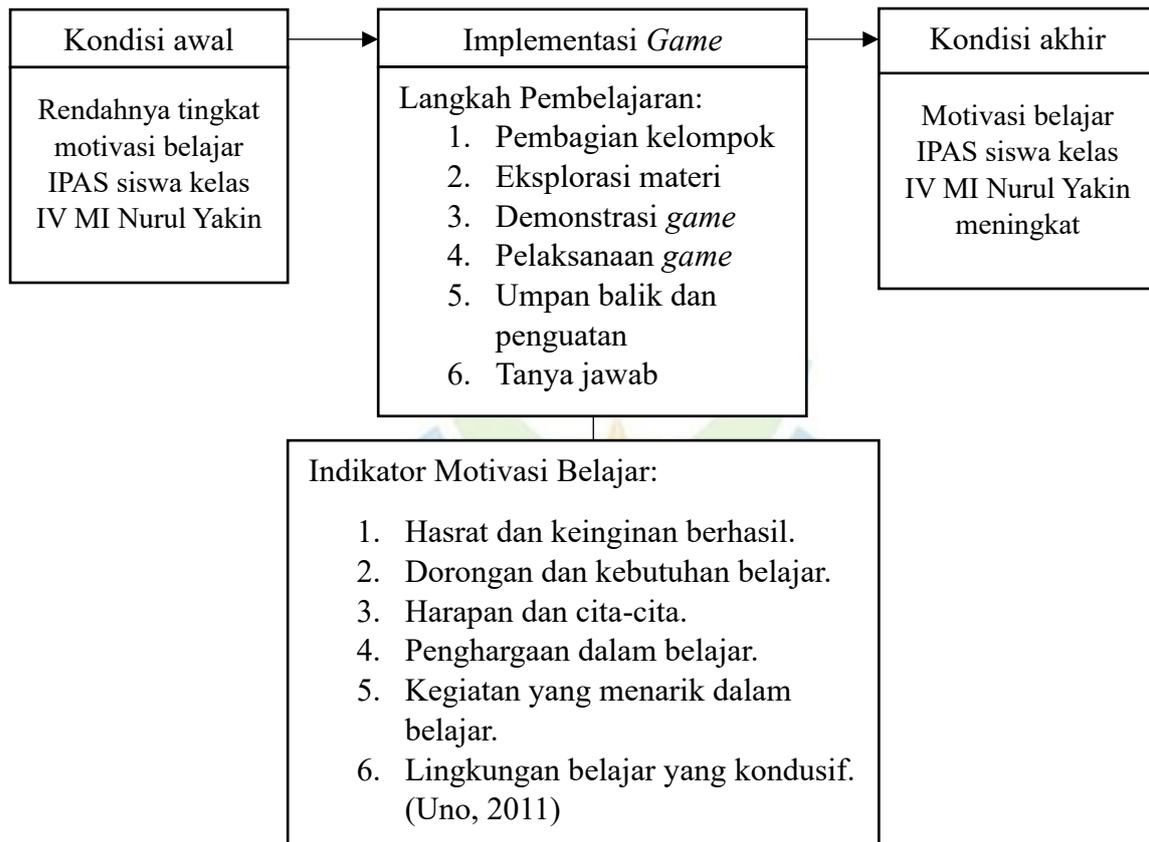
cocok digunakan sebagai media pembelajaran (Gultom, Firman, & Wahyuni, 2023).

Dalam penelitian ini, *game Baamboozle* akan diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas IV di MI Nurul Yakin untuk meningkatkan dan memperkuat motivasi belajar siswa secara konsisten dan terencana, dengan fokus utama pada bab "Kebutuhan Hidup" dengan materi Kebutuhan Manusia, Uang Sebagai Alat Tukar, serta Perniagaan Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan, yang akan diimplementasikan melalui pembelajaran menggunakan *game Baamboozle* guna mengoptimalkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari materi IPS. Penerapan ini dirancang secara konsisten dan terencana melalui beberapa langkah berikut:

1. Pembagian Kelompok: Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menciptakan suasana belajar kolaboratif. Pembagian kelompok ini juga memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama dan saling mendukung.
2. Eksplorasi Materi: Siswa diarahkan untuk membaca buku teks atau sumber belajar terkait materi IPS yang akan dipelajari, dengan guru memberikan panduan dan memfasilitasi proses pemahaman materi. Sehingga siswa dapat membangun pemahaman mendalam sebelum memasuki tahap permainan *Baamboozle*.
3. Demonstrasi *Game*: Guru terlebih dahulu menunjukkan cara bermain *game Baamboozle* kepada siswa. Demonstrasi ini bertujuan untuk memperkenalkan aturan permainan dan memberikan gambaran tentang mekanisme pembelajaran.
4. Pelaksanaan *Game*: Kelompok siswa bermain *Baamboozle* dengan bimbingan guru. Guru berperan sebagai fasilitator, memastikan bahwa permainan berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5. Umpan Balik dan Penguatan: Setelah permainan selesai, guru memberikan umpan balik kepada siswa mengenai jawaban mereka serta menguatkan materi yang telah dipelajari. Langkah ini penting untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

6. Tanya Jawab: Sesi ini digunakan untuk menjawab pertanyaan siswa dan merefleksikan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Diagram berikut menunjukkan kerangka berpikir pada penelitian ini.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2013). Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Implementasi *game* edukasi diduga dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV MI Nurul Yakin.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa studi sebelumnya yang dianggap relevan dan dijadikan referensi oleh peneliti, diantaranya:

1. Penelitian dengan judul "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran *Baamboozle*." disusun oleh Rizal & Rosiyanti (2024) dari Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penelitian ini menitikberatkan pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *game*, *Baamboozle*. Sasaran dari penelitian ini adalah siswa kelas 4.4 di SD Lab School FIP UMJ dengan jumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, dan dianalisis secara deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif serta kuantitatif. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan skala Likert, serta pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan motivasi sebelum dan sesudah penggunaan *Baamboozle*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar setelah penggunaan *Baamboozle*. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata motivasi siswa berada di angka 51,7. Setelah penerapan *Baamboozle* pada siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,6, dan pada siklus kedua naik lagi menjadi 83,8. Peningkatan ini ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme siswa, lamanya durasi fokus, serta peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan analisis. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *game* seperti *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian yang telah ada dengan yang akan dilakukan penulis adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game*, terutama *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran dan pendekatannya. Penelitian penulis berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas IV untuk meningkatkan aspek motivasi belajar. Sebaliknya, penelitian sebelumnya tidak secara spesifik menyebutkan mata pelajaran tertentu, namun mengukur motivasi belajar siswa melalui skala Likert yang mencakup indikator-indikator seperti antusiasme, fokus selama pembelajaran, serta

keterampilan berpikir kritis dan analisis setelah menggunakan aplikasi *Baamboozle*.

2. Penelitian berjudul "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Platform *Baamboozle* Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik" oleh Demokratis, Dinata, & Arifin, (2024) dari Universitas Negeri Surabaya, bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan memanfaatkan platform *edugames Baamboozle*. Penelitian ini melibatkan 20 siswa dan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan model Kemmis dan Taggart, yang dilakukan dalam dua siklus selama periode 20 Februari hingga 5 Mei 2023. Pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan *Baamboozle* ke dalam pembelajaran, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok untuk berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan, sementara peneliti berperan sebagai fasilitator. Selama proses, peneliti juga mengamati perilaku siswa dan mencatat tingkat keaktifan serta antusiasme mereka. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket yang dibagikan setelah siklus I dan II untuk mengukur motivasi belajar siswa. Setelah pengumpulan data, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil yang diperoleh, membandingkan motivasi siswa sebelum dan sesudah tindakan, dan mengevaluasi keberhasilan berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Hasil dari penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, dari 54% pada pra siklus menjadi 74% setelah siklus I, dan mencapai 89% setelah siklus II, yang menegaskan efektivitas penggunaan platform *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Penelitian penulis dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan dalam fokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan platform *game* edukasi, khususnya *Baamboozle*. Keduanya menekankan pentingnya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk menarik perhatian siswa, serta berusaha menciptakan lingkungan

belajar yang lebih aktif. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam konteks yang digunakan. Penelitian penulis berfokus pada siswa kelas IV di MI Nurul Yakin dengan mata pelajaran IPAS, sementara penelitian terdahulu lebih berkaitan dengan pembelajaran PJOK pada siswa kelas yang lebih rendah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun kedua studi memiliki tujuan yang serupa, cara dan konteks penerapannya memberikan nuansa yang berbeda dalam memahami efektivitas *game* edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

3. Penelitian berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT" oleh Iffada & Efendi (2024) dari Universitas Muhammadiyah Jakarta bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran statistika. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas VII di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, mengikuti model Kurt Lewin yang mencakup empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Proses penelitian dimulai dengan perencanaan pembelajaran yang memadukan media PowerPoint dan *Baamboozle*. Selama siklus I, pembelajaran dilakukan dengan presentasi PowerPoint, di mana hasilnya menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 74%. Setelah evaluasi, pada siklus II diterapkan *Baamboozle*, yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 88,88%, dengan peningkatan signifikan sebesar 14,88%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperbaiki hasil belajar mereka secara keseluruhan, yang menunjukkan potensi besar media edukasi berbasis permainan dalam konteks pendidikan.

Penelitian penulis dan penelitian sebelumnya memiliki beberapa kesamaan, keduanya menekankan peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya

game edukasi *Baamboozle*, dan keduanya menerapkan pendekatan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar. Perbedaannya yaitu dalam fokus materi penulis menggunakan *Baamboozle* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan *Baamboozle* untuk mata pelajaran Statistika. Selain itu, penulis menganalisis motivasi belajar berdasarkan indikator yang dikembangkan oleh Uno (2011), yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa.

