

ABSTRAK

Haliza Fadilatulloh Al-Haq, 1222020099, 2026. *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen kelas 1 Intensif Tarbiyatul Mu'allimin Wal Mu'allimat Al-Islamiyyah Pondok Pesantren Al-Basyariyah).*

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi di Pondok Pesantren Al-Basyariyah, motivasi belajar siswa menurun pada tahap evaluasi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) karena penggunaan media evaluasi yang kurang interaktif. Oleh karena itu, aplikasi Bamboozle digunakan sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan aplikasi Bamboozle sebagai media evaluasi dalam model *Project Based Learning*, mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Bamboozle, serta mengetahui pengaruh penerapan aplikasi Bamboozle terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 1 Intensif Tarbiyatul Mu'allimin Wal Mu'allimat Al-Islamiyyah Pondok Pesantren Al-Basyariyah.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Penggunaan aplikasi Bamboozle dalam model PjBL diduga mampu meningkatkan motivasi belajar melalui suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan kolaboratif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* dan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *N-Gain*, dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 49,56 meningkat menjadi 69,67 pada posttest, sedangkan kelas kontrol dari 50,00 menjadi 51,64. (2) Hasil uji *N-Gain* memperoleh nilai 0,7914 dengan kategori tinggi. (3) Hasil uji-t memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan aplikasi Bamboozle dalam model *Project Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Bamboozle, Project Based Learning, Motivasi Belajar