

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi, manusia mengalami perkembangan dan perubahan yang sangat pesat, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hak setiap individu dan menjadi faktor penting dalam membentuk generasi yang kompeten dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Pendidikan yang bermutu tidak hanya menekankan kemampuan akademik, tetapi juga pengembangan karakter, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan tuntutan abad 21, di mana generasi penerus perlu memiliki kompetensi holistik agar mampu menghadapi tantangan global.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa transformasi besar dalam proses pembelajaran. Perubahan ini menuntut tenaga pendidik memiliki kemampuan profesional dan pengetahuan memadai agar proses belajar mengajar berlangsung efektif, efisien, dan sesuai tujuan pendidikan (Shulman, 1986). Tenaga pendidik berperan sebagai fasilitator yang merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan media, metode, dan strategi pembelajaran secara optimal (Shulman, 1986).

Teknologi digital memberikan peluang bagi penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satunya adalah *Project Based Learning* (PjBL), yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan proyek nyata, sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar (Rezkiaturahmi, Heri Retnawati, 2025). Keberhasilan PjBL tidak hanya ditentukan oleh proyek itu sendiri, tetapi juga oleh media evaluasi yang digunakan. Evaluasi yang menarik dan interaktif dapat menjaga keterlibatan siswa, memotivasi belajar secara konsisten, dan memberikan umpan balik yang konstruktif (Black & Wiliam, 1998)

Aplikasi Baamboozle dinilai sesuai dengan karakteristik evaluasi berbasis proyek karena menekankan permainan kelompok secara langsung. Pendekatan ini mendorong kolaborasi, diskusi, dan refleksi bersama antar siswa, yang merupakan inti dari penerapan *Project Based Learning* (PjBL). Evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang menjaga keterlibatan dan motivasi siswa.

Berdasarkan pengamatan awal di Pondok Pesantren Al-Basyariyah, fenomena yang ditemukan menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang relatif tinggi, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Namun demikian, motivasi tersebut cenderung mengalami penurunan pada tahap evaluasi pembelajaran, khususnya ketika model PjBL diterapkan. Penurunan ini diduga terjadi karena siswa telah melalui rangkaian proses PjBL yang cukup panjang dan menuntut keterlibatan kognitif, emosional, serta fisik yang intens, sehingga pada tahap evaluasi mereka mengalami kelelahan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya antusiasme dan kesiapan siswa dalam mengikuti evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi yang digunakan belum sepenuhnya mampu mempertahankan semangat belajar siswa secara optimal (Zafar et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan dokumentasi nilai evaluasi siswa, terlihat adanya perbedaan hasil belajar yang berkaitan dengan tingkat motivasi belajar siswa. Siswa yang menunjukkan motivasi belajar tinggi, seperti antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, dan terlibat dalam kerja kelompok, cenderung memperoleh nilai evaluasi yang lebih tinggi. Secara umum, siswa dengan motivasi belajar tinggi memperoleh nilai evaluasi pada rentang 78–90.

Sebaliknya, siswa yang menunjukkan motivasi belajar rendah, seperti kurang antusias dan pasif dalam kegiatan pembelajaran, cenderung memperoleh nilai evaluasi yang lebih rendah, dengan nilai berada pada rentang 62–75. Perbedaan rentang nilai tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan hasil evaluasi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media evaluasi

yang mampu mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa menyukai materi yang menantang dan inovatif, tetapi evaluasi yang konvensional atau kurang interaktif sering kali menurunkan antusiasme belajar mereka. Fenomena ini menjadi tantangan penting dalam menjaga konsistensi motivasi belajar selama proses PjBL. Media evaluasi berbasis gamifikasi seperti Baamboozle menawarkan pendekatan alternatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui unsur permainan yang adaptif dan interaktif.

Sejalan dengan permasalahan yang ditemukan, peneliti berupaya menghadirkan alternatif solusi melalui pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi Baamboozle sebagai media evaluasi. Dengan fitur-fitur seperti pemberian poin, kompetisi antar kelompok, serta variasi format pertanyaan, Baamboozle berpotensi mengubah kegiatan evaluasi dari sekadar penilaian hasil belajar menjadi pengalaman reflektif yang menyenangkan (Hamari et al., 2014). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memperkuat keterlibatan aktif mereka dalam proses evaluasi. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Melalui Baamboozle, guru dapat merancang kuis interaktif yang mendukung efektivitas PjBL, menjaga motivasi siswa, dan meningkatkan kualitas proses belajar (Hamari et al., 2014).

Selain aspek motivasi, PjBL juga menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi kompetensi yang sangat dibutuhkan di abad 21. Dalam konteks pesantren, evaluasi juga harus mendukung pembinaan karakter dan spiritual yang seimbang dengan kompetensi akademik. Integrasi Baamboozle dalam PjBL mendukung penilaian autentik, seperti portofolio, proyek, dan presentasi. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang kompetensi siswa dibandingkan evaluasi konvensional berbasis ujian tertulis, sehingga evaluasi tidak hanya mengukur hasil, tetapi juga meningkatkan proses belajar (Wiliam Dylan, 2011).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan siswa, diketahui bahwa meskipun mereka telah mengenal aplikasi Baamboozle, implementasinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Baamboozle sebagai media evaluasi pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Hal tersebut mengindikasikan adanya resistensi terhadap penggunaan teknologi serta keterbatasan dalam pemanfaatan media digital di lingkungan pesantren. Selain itu, ketersediaan perangkat serta kompetensi guru dalam mengintegrasikan media evaluasi digital menjadi faktor penting yang turut memengaruhi keberhasilan implementasi (Guspian dkk., 2024).

Penelitian ini sangat relevan dan cocok dilakukan karena menitikberatkan pada pemanfaatan media evaluasi digital berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar dalam PjBL di pesantren. Fokus penelitian ini adalah pada efektivitas aplikasi Baamboozle sebagai media evaluasi yang interaktif, menarik, dan mampu mempertahankan motivasi siswa selama proses pembelajaran berbasis proyek (Aji, 2023). Dengan begitu, hasil penelitian dapat memberikan kontribusi praktis dan empiris bagi pengembangan pembelajaran di lingkungan pesantren.

Dapat disimpulkan bahwa integrasi media evaluasi digital berbasis gamifikasi dalam PjBL di Pondok Pesantren Al-Basyariyah berpotensi meningkatkan motivasi belajar, kolaborasi, kreativitas, dan penanaman nilai karakter serta spiritual. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi praktis bagi pengembangan media evaluasi inovatif, sehingga kualitas pembelajaran dan motivasi siswa dapat meningkat secara menyeluruh, sejalan dengan prinsip pendidikan Islam modern yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, moral, dan spiritual (Rezkilaturahmi, Heri Retnawati, 2025).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan aplikasi Baamboozle sebagai media pembelajaran pada pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di Pondok Pesantren Al-Basyariyah Bandung ?
2. Bagaimana kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Baamboozle?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan media Baamboozle terhadap peningkatan motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan aplikasi Baamboozle sebagai media pembelajaran pada pembelajaran berbasis proyek di Pondok Pesantren Al-Basyariyah Bandung.
4. Untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Baamboozle di Pondok Pesantren Al-Basyariyah Bandung.
5. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media Baamboozle terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di Pondok Pesantren Al-Basyariyah Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi dan bukti empiris mengenai integrasi gamifikasi (Aplikasi Baamboozle) sebagai media evaluasi yang efektif dalam Model PjBL terhadap peningkatan motivasi belajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi kajian bahan diskusi di bidang Teknologi Pendidikan dan Psikologi Belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Memberikan alternatif media evaluasi digital yang inovatif dan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat menggunakan Baamboozle sebagai panduan praktis untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Siswa

Mendorong pengalaman belajar yang lebih positif dan mengurangi ketegangan dalam proses evaluasi. Diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi mereka melalui elemen permainan Baamboozle.

c. Kepala Sekolah

Memberikan masukan konstruktif dalam pengambilan kebijakan terkait adopsi teknologi pembelajaran dan pengembangan kurikulum. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengoptimalkan penggunaan perangkat digital yang tersedia.

E. Kerangka Berpikir

Fenomena motivasi belajar di kalangan siswa Pondok Pesantren Al-Basyariyah sering kali mengalami fluktuasi yang berdampak pada kualitas hasil belajar. Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi Baamboozle yang dipadukan dengan model PBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran aktif dan evaluasi yang menarik. Dengan konteks ini, menjadi penting untuk mengkaji secara sistematis aplikasi Baamboozle sebagai media evaluasi dalam model PBL yang potensial meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model PjBL diakui sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks, investigasi mendalam, dan penghasilan produk nyata (Nayono dkk., 2013) .

Keberhasilan PjBL tidak hanya dilihat dari hasil proyeknya, tetapi juga dari proses penanaman nilai-nilai yang terjadi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972) dan Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi diri. Dalam konteks penelitian ini, siswa dituntut untuk terlibat dalam proyek nyata dan mengeksplorasi materi melalui aktivitas yang menantang. Penggunaan Baamboozle sebagai media evaluasi interaktif memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif, dan menerima umpan balik secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi pengalaman yang bermakna dan mendukung konstruksi pengetahuan.

Menurut Thomas (2000), PjBL menekankan pembelajaran yang berbasis proyek autentik dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. PjBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan masalah, melakukan penelitian, dan menghasilkan produk yang nyata, sehingga mereka belajar secara mendalam melalui pengalaman langsung. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Baamboozle sebagai media evaluasi mendukung proses PjBL dengan menyediakan evaluasi yang interaktif, menarik, dan memberikan umpan balik instan, sehingga siswa tetap termotivasi untuk berpartisipasi aktif sepanjang proyek.

Penggunaan media evaluasi yang menarik seperti Baamboozle memberikan feedback interaktif dan mendukung evaluasi formatif yang memperkuat motivasi tersebut. Oleh karena itu, integrasi media Baamboozle dalam PjBL diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Penelitian ini memfokuskan pada penerapan dan pengaruh dari dua variabel utama, yaitu aplikasi Baamboozle sebagai media evaluasi dalam PjBL dan motivasi belajar siswa.

1. Variabel X

Variabel yang pertama adalah penerapan Aplikasi Baamboozle dalam Model PjBL. Model PjBL merupakan kerangka pembelajaran yang sistematis, menuntut siswa merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek sebagai inti pembelajaran (Nayono *et al.*, 2013). Baamboozle adalah game edukasi berbasis web yang menyediakan kuis interaktif dan menarik yang menggunakan kuis sebagai permainannya.

Nana Sudjana dalam Muminah (2016), menyatakan bahwa pemahaman (termasuk pada pemahaman instruksi media) dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu: Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip. Tingkat kedua, adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya. Dan tingkat ketiga merupakan tingkat pemaknaan ekstrapolasi.

Dari uraian tersebut, peneliti merumuskan indikator dari variabel Baamboozle sebagai media evaluasi dalam PjBL:

- a. Baamboozle digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa selama proyek.
- b. Penerapan Baamboozle menciptakan suasana interaktif dan kompetitif.
- c. Baamboozle memfasilitasi kolaborasi dan kerja sama kelompok

2. Variabel Y

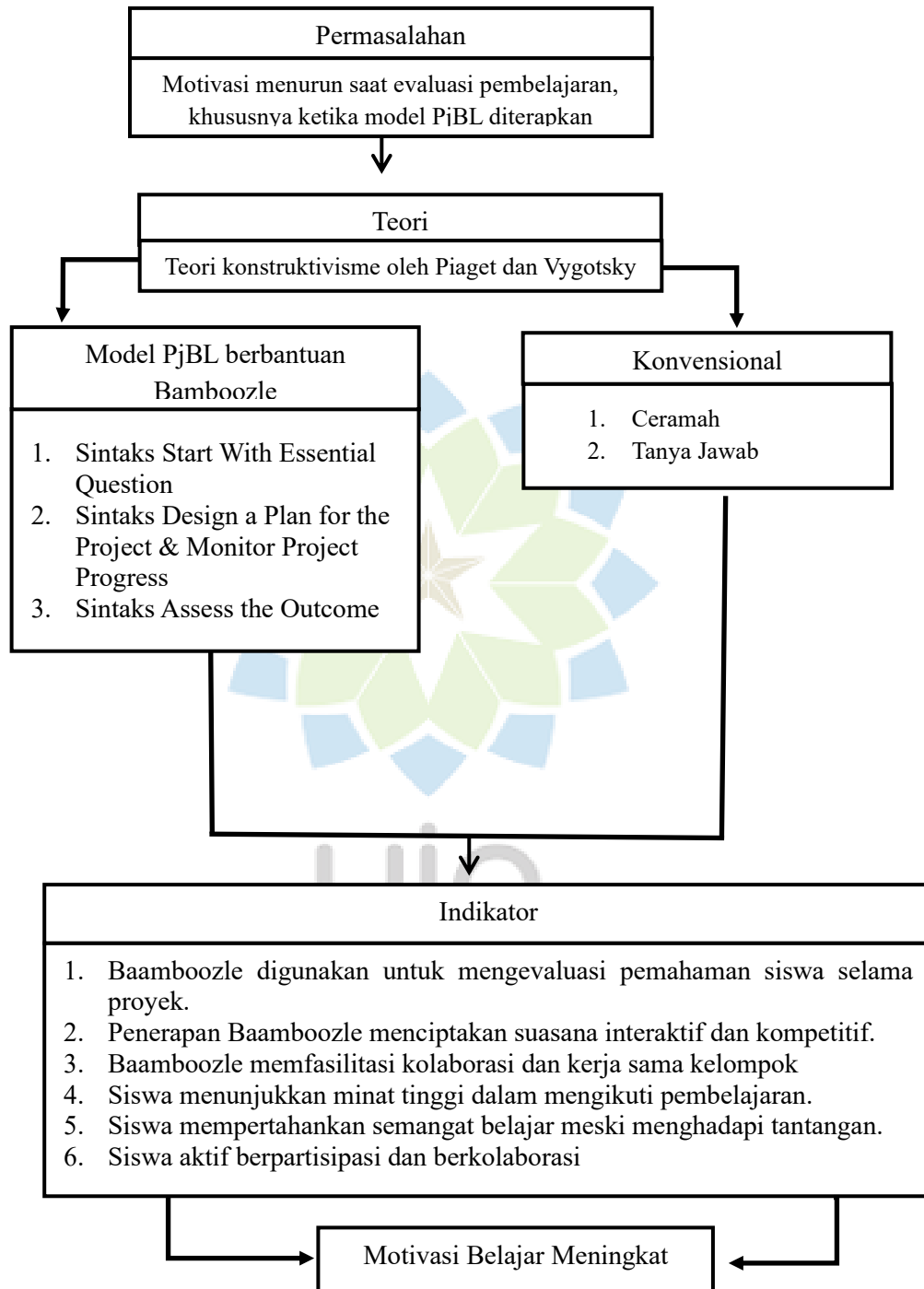
Variabel yang kedua adalah Motivasi Belajar siswa. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak (internal dan eksternal) yang menimbulkan, mengarahkan, dan menjamin kelangsungan tingkah laku belajar (siswa) sehingga tujuan yang dicita-citakan dapat tercapai. Cara kita merespons kegiatan belajar dan evaluasi dapat memengaruhi sikap kita secara keseluruhan. Karena itu, dalam ajaran pendidikan, dorongan untuk tekun dan antusias dalam menuntut ilmu adalah nilai yang penting.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan Effendy *et al.* (2023) yang menjelaskan bahwa motivasi berperan sebagai langkah cerdas untuk memastikan proses belajar berjalan efektif. Dalam Azizah *et al.* (2024), dijelaskan bahwa motivasi yang tinggi tercermin dari perilaku yang menunjukkan minat, antusiasme, dan daya tahan yang kuat terhadap tantangan akademik. Perilaku ini merupakan bentuk implementasi dari engagement dan rasa ingin tahu yang berhasil dipicu oleh media pembelajaran berbasis game.

Berdasarkan penelitian di lingkungan pesantren, indikator pada variabel y siswa meliputi :

1. Siswa menunjukkan minat tinggi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Siswa mempertahankan semangat belajar meski menghadapi tantangan.
3. Siswa aktif berpartisipasi dan berkolaborasi

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat diasumsikan bahwa tingkat motivasi belajar siswa terkait erat dengan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi Baamboozle dalam model PjBL. Siswa yang merasa termotivasi oleh media evaluasi yang menarik dan interaktif cenderung menunjukkan minat dan antusiasme tinggi dalam proses pembelajaran dan evaluasi, mampu mempertahankan semangat belajar meski menghadapi tantangan akademik, serta lebih aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi cenderung mengalami penurunan daya tahan dan minat belajar, sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan evaluasi juga berkurang.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa semakin optimal pemanfaatan aplikasi Baamboozle sebagai media evaluasi dalam model Project Based Learning, maka akan semakin meningkat motivasi belajar siswa. Sebaliknya, apabila penggunaan aplikasi Baamboozle tidak optimal, motivasi belajar siswa cenderung tidak menunjukkan peningkatan yang berarti.

Hipotesis ini akan diuji secara empiris dengan pendekatan kuantitatif. Pengukuran dilakukan melalui instrumen seperti angket motivasi belajar dan observasi, yang berfokus pada dua variabel utama, yaitu variabel X (penggunaan aplikasi Baamboozle pada model Project Based Learning) dan variabel Y (motivasi belajar siswa).

Berdasarkan hal tersebut, hipotesis yang diajukan adalah :

1. Hipotesis Alternatif (H_a) :

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan aplikasi Baamboozle sebagai media evaluasi dalam model Project Based Learning terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, semakin efektif aplikasi Baamboozle digunakan, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

2. Hipotesis Nol (H_0) :

Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan aplikasi Baamboozle dalam model Project Based Learning terhadap motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, efektivitas penggunaan Baamboozle tidak berhubungan secara signifikan dengan motivasi belajar siswa.

Interpretasi keputusan pengujian hipotesis dilakukan sebagai berikut :

- a. Jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak
- b. Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

G. Penelitian Terdahulu

Meninjau penelitian sebelumnya penting untuk melihat posisi penelitian ini dalam konteks penelitian serupa, serta untuk menemukan celah penelitian (research gap) yang dapat digunakan sebagai dasar keaslian dan kontribusi ilmiah penelitian ini. Berikut ini penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini :

1. Penelitian Maulana Murti (2023)

Maulana Murti meneliti “Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba”. Penelitian ini berangkat dari belum optimalnya media evaluasi yang digunakan guru sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan pencapaian belajar siswa. Dengan menggunakan desain pretest–posttest pada 28 siswa, peneliti menerapkan Baamboozle sebagai media evaluasi untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar. Instrumen yang dipakai meliputi observasi dan tes.

Hasil analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan, dari nilai rata-rata pretest 38,32 menjadi 72,32 pada posttest. Uji-t memperkuat bahwa Baamboozle memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian ini menegaskan bahwa Baamboozle mampu menghadirkan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta menghasilkan belajar yang lebih efektif. (MURTI, 2024)

2. Penelitian Sitti Fatimah (2025)

Dalam skripsinya berjudul “Penggunaan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang”, Sitti Fatimah memfokuskan penelitian pada bagaimana media berbasis permainan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Menggunakan model One-Group Pretest–Posttest, peneliti mengumpulkan data melalui angket motivasi, observasi aktivitas belajar, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle berdampak positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memperlihatkan bahwa suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan melalui

Baamboozle mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, lebih fokus, serta lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PAI. (FATIMAH, 2025)

3. Penelitian Fitri Maimunah (2025)

Dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Baamboozle Berbasis Teams Game Tournament (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara di Kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat”, Fitri mengembangkan media Baamboozle yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif TGT.

Penelitian ini menegaskan bahwa Baamboozle tidak hanya berfungsi sebagai media kuis, tetapi juga mampu dikembangkan menjadi instrumen pembelajaran kooperatif yang menstimulasi partisipasi, kerja tim, serta kemampuan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. (Maimunah, 2025)

4. Penelitian Salsanila (2025)

Salsanila dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang” meneliti bagaimana Baamboozle memengaruhi motivasi belajar dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menemukan bahwa Baamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, terutama karena media ini menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih antusias dalam menjawab pertanyaan melalui permainan Baamboozle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis game ini sangat relevan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. (Salsanila, 2025)

Dari empat penelitian tersebut, tampak jelas bahwa seluruhnya menyoroti efektivitas Baamboozle sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar dalam berbagai mata pelajaran. Baik dalam bentuk penerapan langsung, eksperimen, maupun pengembangan media, Baamboozle selalu dikaitkan dengan

peningkatan antusiasme siswa dan penguatan aktivitas belajar. Meski demikian, sebagian besar penelitian ini masih berfokus pada pembelajaran di kelas dengan metode pengajaran umum atau kooperatif, dan belum menyentuh integrasi Baamboozle pada model pembelajaran berbasis proyek.

Hampir semua penelitian dilakukan pada konteks sekolah umum di tingkat SD dan SMP, sehingga belum ada studi yang mengkaji penerapan Baamboozle pada lingkungan pendidikan pesantren, yang memiliki karakteristik, kultur belajar, serta dinamika motivasi yang berbeda. Hal ini membuka ruang bagi penelitian baru yang lebih spesifik, yakni mengkaji bagaimana Baamboozle dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi dalam Project Based Learning, serta bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa SMA di pondok pesantren.

Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah penting yang belum dijangkau oleh studi sebelumnya, yaitu melakukan kajian kuantitatif berbasis kuasi-eksperimen untuk melihat efektivitas Baamboozle sebagai media evaluasi pada model PjBL dalam meningkatkan motivasi belajar di lingkungan pesantren.

