

**PERAN GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI
SMP ISLAM QURANI (SMPIQu) AL BAHJAH CIREBON**

SKRIPSI

OLEH

UMI NURUL KHOLISAH

NIM.210102110016



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG 2025**



**PERAN GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI
SMP ISLAM QURANI (SMPIQu) AL BAHJAH CIREBON**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)**

Oleh

Umi Nurul Kholisah

NIM. 210102110016



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Peran Game Interaktif Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon” oleh Umi Nurul Kholisah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan sidang.

Pembimbing,



Dr. Dwi Sulistiani,SE.,MSA.,AK

NIP. 197910022015032001

Mengetahui

Kepala Program Studi,



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Peran Game Interaktif Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon" oleh Umi Nurul Kholisah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 26 September 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji	Tanda Tangan
Ketua Sidang <u>Dr. Aniek Rahmaniah, S.Sos, M.Si</u> NIP. 197203202009012004	
Sekretaris Sidang <u>Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., AK</u> NIP. 197910022015032001	
Pembimbing <u>Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., AK</u> NIP. 197910022015032001	
Penguji Utama <u>Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si</u> NIP. 197312122006042001	

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr.Dwi Sulistiani,SE.,MSA.,AK
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 11 September 2025

Hal : Skripsi Umi Nurul Kholisah

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr.Wb.

Sesudah beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Umi Nurul Kholisah
NIM : 210102110016
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : PERAN GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP ISLAM QURANI (SMPIQu) AL BAHJAH
CIREBON

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diuji. Demikian, mohom dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Dr.Dwi Sulistiani,SE.,MSA.,AK

NIP. 197910022015032001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Umi Nurul Kholisah
Nim : 210102110016
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Peran Game Interaktif Bamboozle Dalam
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al
Bahjah Cirebon

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 11 September 2025



Umi Nurul Kholisah
NIM.210102110016

MOTTO

"Kemauanmu akan membuatmu menemukan seribu jalan untuk sampai ke tujuan.
Sedangkan kemalasanmu akan membuatmu memakai seribu alasan untuk tidak
berjalan sampai ke tujuan."

(Mutiara Hikmah Buya Yahya ke-137)

LEMBAR PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillah rabbi 'aalamiin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karya sederhana ini saya persembahkan dengan penuh rasa terima kasih khususnya untuk kedua orang tua saya, Ayah Ansori dan Ibu Suharni, serta adik saya Isnaini Hidayah, atas kasih sayang tanpa batas, doa yang tiada henti, dan dukungan yang tulus, baik moril maupun materiil. Juga kepada keluarga besar yang selalu memberi doa dan semangat.

Kepada para guru dan dosen Pendidikan IPS di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta semua pendidik yang telah membimbing dan memberi ilmu baik yang berada di lingkungan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang maupun di luar, saya ucapkan terima kasih atas dedikasi dan inspirasinya.

Ucapan Terima kasih yang sebesar besarnya saya sampaikan kepada dosen pembimbing saya, Ibu Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak., atas kesabaran, arahan, dan bimbingan yang tak ternilai selama proses penyusunan skripsi ini.

Untuk sahabat dan teman seperjuangan, terutama Oktavia Amalia, Lilatul ulfiyah, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang membuat perjalanan ini penuh makna.

Skripsi ini lebih dari sekadar tugas akhir, melainkan ungkapan syukur atas perjalanan panjang penuh ilmu dan pengalaman yang akan saya kenang sepanjang hidup.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbi ‘aalamiin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta’ala atas segala limpahan rahmat, karunia, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peran Game Interaktif Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Terselesainya penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, arahan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M..Si., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Aniek Rahmaniah, S.Sos, M.Si, selaku Dosen Wali, yang dengan tulus telah membimbing dan mendampingi penulis selama masa perkuliahan.
5. Dr. Dwi Sulistiani,SE.,MSA.,AK, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang dengan penuh ketelatenan dan keteguhan hati telah membimbing, mengarahkan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Pendidikan IPS dan Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah berbagi ilmu, memberikan wawasan, serta mendidik dengan penuh dedikasi selama proses pembelajaran.

7. Keluarga besar SMPIQu Al Bahjah Cirebon, khususnya para guru dan staf yang telah memberikan izin serta dukungan penuh dalam proses pelaksanaan penelitian ini.
8. Kedua orang tua saya, Ayah Ansori dan Ibu Suharni, serta adik penulis, Isnaini Hidayah, yang selalu menjadi sumber kekuatan, cinta, kasih sayang, doa tiada henti dan pengorbanan yang tak terbalas dalam setiap langkah dalam perjuangan penulis.
9. Rekan-rekan dan sahabat seperjuangan, yang telah menjadi sumber semangat, diskusi, dan saling menguatkan dalam menghadapi tantangan selama masa studi.
10. Dan kepada diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan, belajar, dan terus berproses sampai tahap ini.

Penulis juga memohon maaf kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan ke depannya. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan menjadi salah satu kontribusi dalam dunia pendidikan.

Malang, 11 September 2025

Penulis



Umi Nurul Kholisah

NIM.210102110016

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
LEMBAR PENGAJUAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
MOTTO.....	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN SKRIPSI	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT.....	xix
ملخص.....	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	9
F. Batasan Masalah	14
G. Definisi Istilah.....	15
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Game Interaktif	17

2. Bamboozle.....	18
3. Motivasi Belajar	27
B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	36
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	36
2. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	37
3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	39
C. Perspektif Teori Dalam Islam	40
D. Kerangka Berfikir	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
B. Lokasi Penelitian.....	51
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
H. Pengecekan Keabsahan Data	59
I. Analisis Data.....	62
J. Prosedur Penelitian	65
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	67
A. Paparan Data	67
1. Profil SMPIQu Al Bahjah Cirebon.....	67
2. Sejarah Singkat SMPIQu Al Bahjah Cirebon.....	68
3. Visi, Misi dan Tujuan SMPIQu Al Bahjah Cirebon	69
4. Sarana dan Prasarana SMPIQu Al Bahjah Cirebon.....	70
B. Hasil Penelitian.....	71
C. Kebijakan Dokumentasi.....	91
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	79
A. Penerapan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS	79
B. Peran Game Interaktif Bamboozle terhadap peningkatan Motivasi Belajar Siswa	86
C. Tantangan dalam Penggunaan Bamboozle	89
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Data dan Sumber Data.....	55
Tabel 3.2 Jumlah Informan Penelitian	58
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Umum Sekolah.....	70
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Ruang Kelas	70
Tabel 4.3 Tabel Hasil Ringkasan Penelitian.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	43
Gambar 3. 1 Model Analisis Interaktif Miles, Huberman dan Saldana 2014	65
Gambar 4.1 Dokumen Modul Ajar IPS oleh Ibu Evanti Adriani, S.Pd. (Guru IPS SMPIQu Al Bahjah Cirebon)	73
Gambar 4.2 Tampilan Awal Game Bamboozle Berisi Soal IPS tentang Jenis Keragaman Budaya	76
Gambar 4.3 Siswa kelas VII D saat menjawab pertanyaan melalui permainan Bamboozle.....	77
Gambar 4.4 Dokumentasi Nilai Kelas VII C Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle – Guru IPS	81
Gambar 4.5 Suasana Kelas VII E saat Penerapan Game Interaktif Bamboozle pada Pembelajaran IPS	82
Gambar 4.6 Dokumentasi Nilai Kelas VII C Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle – Guru IPS	87

DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Format Data Penelitian Kualitatif.....	116
Lampiran 2 Pedoman Observasi	127
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	132
Lampiran 4 Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII C	134
Lampiran 5 Lembar Observasi Saat Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII C	137
Lampiran 6 Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII D	140
Lampiran 7 Lembar Observasi Saat Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII D	143
Lampiran 8 Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII E.....	146
Lampiran 9 Lembar Observasi Saat Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII E.....	149
Lampiran 10 Transkrip Wawancara dengan Waka Kurikulum.....	152
Lampiran 11 Transkrip Wawancara dengan Guru IPS	155
Lampiran 12 Transkrip wawancara dengan Siswa kelas VII C.....	159
Lampiran 13 Transkrip wawancara dengan Siswa kelas VII D.....	163
Lampiran 14 Transkrip wawancara dengan Siswa kelas VII E	167
Lampiran 15 Dokumentasi	171
Lampiran 16 Surat Izin Observasi.....	185

Lampiran 17 Surat Izin Penelitian.....	186
Lampiran 18 Surat Balasan Izin Penelitian	187
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	188
Lampiran 20 Bukti Konsultasi Skripsi	189
Lampiran 21 Bukti Turnitin.....	190
Lampiran 22 Biodata Penulis	191

ABSTRAK

Kholisah, Umi Nurul. 2025. *Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr.Dwi Sulistiani,SE.,MSA.,AK

Kata Kunci: Game Interaktif, Bamboozle, Motivasi Belajar, IPS

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, bersemangat, dan mudah mencapai tujuan belajar. Namun, pada kenyataannya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon masih rendah. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran tradisional, jadwal belajar pesantren yang padat sehingga siswa sering mengantuk dan sulit fokus, serta keterbatasan penggunaan media visual karena aturan sekolah. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Game interaktif *Bamboozle* dipilih karena mampu menghadirkan suasana kompetitif, menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan game interaktif Bamboozle dalam mata pelajaran IPS di SMPIQU Al Bahjah, mengetahui peran Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPIQU Al Bahjah Cirebon, serta mengidentifikasi berbagai tantangan yang muncul selama penggunaan game interaktif Bamboozle dalam proses pembelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek Waka Kurikulum, guru IPS, dan enam siswa kelas VII. Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi terhadap aktivitas pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi. lalu dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle* menjadikan pembelajaran IPS lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang tercermin dari meningkatnya partisipasi, keberanian berpendapat, antusiasme, serta peningkatan nilai hasil belajar. Kendala yang ditemui meliputi keterbatasan perangkat, akses internet, serta adaptasi guru terhadap media baru, namun dapat diatasi melalui strategi alternatif dan dukungan sekolah. Dengan demikian, *Bamboozle* berperan positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPIQU Al Bahjah Cirebon.

ABSTRACT

Kholisah, Umi Nurul. 2025. *The Role of Bamboozle Interactive Games in Increasing Student Motivation in Social Studies at Al Bahjah Cirebon Islamic Junior High School (SMPIQu)*. Thesis. Social Sciences Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., AK

Keyword: Interactive Games, Bamboozle, Learning Motivation, Social Sciences

Learning motivation is one of the important factors that influence student success in the educational process. Students who are highly motivated tend to be more active, enthusiastic, and easily achieve their learning goals. However, in reality, student motivation in social studies at SMPIQU Al Bahjah Cirebon is still low. This is due to the dominance of traditional learning methods, a busy boarding school schedule that often makes students sleepy and difficult to focus, and limited use of visual media due to school rules. This condition calls for innovative, interactive, and enjoyable learning media. The interactive game Bamboozle was chosen because it creates a competitive and enjoyable atmosphere while encouraging active student participation.

The purpose of this study is to describe the implementation of the interactive game Bamboozle in Social Studies subjects at SMPIQU Al Bahjah, to examine the role of Bamboozle in enhancing students' learning motivation in Social Studies at SMPIQU Al Bahjah Cirebon, and to identify the various challenges that arise during the use of the interactive game Bamboozle in the Social Studies learning process.

This study employs a descriptive qualitative approach with the Deputy Head of Curriculum, a Social Studies teacher, and six seventh-grade students as the research subjects. The data were collected using three techniques, namely classroom observations of learning activities, in-depth interviews with teachers and students, and documentation. The collected data were then analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing.

The results of the study show that the use of Bamboozle makes social studies learning more lively, interactive, and enjoyable. Students showed an increase in learning motivation, which was reflected in increased participation, courage to express opinions, enthusiasm, and improved learning outcomes. The obstacles encountered included limitations in equipment, internet access, and teachers' adaptation to new media, but these could be overcome through alternative strategies and school support. Thus, Bamboozle plays a positive role in increasing student motivation in social studies at SMPIQU Al Bahjah Cirebon.

ملخص

خالصة، أمي نورول ٢٠٢٥ دور اللعبة التفاعلية بامبوزل في تعزيز دافعية التعلّم لدى الطلاب في مادة .
الجميلة – شيربون. رسالة جامعية (SMPIQu) الدراسات الاجتماعية بمدرسة الإسلام القرآنية
برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم التربوية وإعداد المعلمين، جامعة الدولة
الإسلامية مولانا مالك إبراهيم – مالانغ. مشرفة الرسالة: الدكتورة دوي سوليسثياني، بكالوريوس
الاقتصاد، ماجستير المحاسبة، محاسبة قانونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التفاعلية، بامبوزل، دافعية التعلّم، الدراسات الاجتماعية

إنّ دافعية التعلّم تُعدُّ أحدَ العوامل المهمّة التي تؤثرُ في نجاح الطلاب في العملية التعليمية. فالطلاب الذين يمتلكون دافعيةً عاليةً يميلون إلى أن يكونوا أكثرَ نشاطاً وحماساً، وأسهلَ في تحقيق الأهداف التعليمية. ولكن الجميلة – شيربون SMPIQu في الواقع، إنّ دافعية التعلّم لدى الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية بمدرسة ما زالت منخفضةً. ويعود ذلك إلى هيمنة طرائق التدريس التقليدية، وإلى جدول الدراسة المكثف في نظام المعهد الإسلامي الذي يجعل الطلاب يشعرون بالنعاس ويصعبُ عليهم التركيز، فضلاً عن محدودية استخدام الوسائل البصرية بسبب أنظمة المدرسة. وهذه الحالُ تتطلبُ ابتكارَ وسائلٍ تعليميةٍ تفاعليةٍ وممتعةٍ وقد تمَّ اختيارُ اللعبة التفاعلية بامبوزل لأنها قادرةٌ على إيجاد جوِّ تنافسيٍّ وممتعٍ، وفي الوقت نفسه تدفَعُ الطلاب إلى المشاركة النشطة.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق لعبة بامبوزل التفاعلية في مادة الدراسات الاجتماعية في مدرسة البهجة، ومعرفة دورها في تعزيز دافعية التعلّم لدى الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية SMPIQU البهجة بمدينة تشيربون، وكذلك تحديد التحديات المختلفة التي تظهر أثناء استخدام لعبة SMPIQU بمدرسة بامبوزل التفاعلية في عملية تعلّم الدراسات الاجتماعية.

تستخدم هذه الدراسة المنهج النوعي الوصفي، حيث تشمل عينة البحث وكيل المناهج، ومعلم مادة الدراسات الاجتماعية، وستة طلاب من الصف السابع. وقد جُمعت بيانات البحث من خلال ثلاث تقنيات، وهي: الملاحظة لأنشطة التعلّم، والمقابلات المتعمقة مع المعلم والطلاب، وكذلك التوثيق. ثم جرى تحليل البيانات من خلال مراحل اختزال البيانات، وعرضها، واستخلاص الاستنتاجات.

أظهرت نتائج البحث أنّ استخدام لعبة بامبوزل جعلَ تدريسَ مادة الدراسات الاجتماعية أكثرَ حيويةً وتفاعليةً، وممتعةً. وقد أظهر الطلاب ارتفاعاً في دافعية التعلّم تمثل في زيادة المشاركة، والجرأة في إبداء الرأي والحماس، إضافةً إلى تحسّن درجات التحصيل الدراسي. أمّا الصعوباتُ التي وُجدت فتتمثل في محدودية الأجهزة، وضعف الوصول إلى شبكة الإنترنت، وكذلك تكيف المعلم مع الوسائل الجديدة، غير أنّه أمكن التغلب عليها من خلال استراتيجياتٍ بديلةٍ ودعمٍ من المدرسة. وبناءً على ذلك فإنّ لعبة بامبوزل تؤدي دوراً إيجابياً في تعزيز دافعية التعلّم لدى الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية بمدرسة الإسلام البهجة "شيربون" (SMPIQu) القرآنية المتوسطة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki landasan utama untuk mencetak generasi masa depan yang unggul. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, belajar merupakan proses interaktif antara pendidik, peserta didik serta materi pendidikan dalam lingkungan kelas. Kegiatan mengajar dan belajar saling terkait erat, sehingga setiap pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran perlu memahami pengelolaan pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran merupakan elemen kunci dalam motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif, dan bersemangat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu menemukan teknik yang efisien untuk meningkatkan motivasi siswa.¹

Berdasarkan observasi awal di SMPIQu Al Bahjah, guru IPS telah berupaya meningkatkan semangat belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan kuis yang sederhana. Namun, hasil pembelajaran belum menunjukkan perubahan signifikan. Siswa terlihat kurang bersemangat dan cepat kehilangan konsentrasi saat proses belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai karakter siswa di lingkungan pesantren.

¹ Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Inovasi media pembelajaran interaktif muncul sebagai jawaban atas perkembangan teknologi komunikasi dan informasi masa kini. Melalui media ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dengan menggunakan platform online, permainan, komputer edukasi, dan film.² Dalam konteks pembelajaran IPS, salah satu tantangan terbesar adalah menciptakan suasana belajar yang menarik, karena metode tradisional seperti ceramah dan penggunaan buku teks sering menimbulkan kebosanan dan menurunkan motivasi belajar.³

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Islam Qur'ani (SMPIQu) Al Bahjah Boarding School memiliki karakteristik tersendiri. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan formal dalam naungan pondok pesantren Al Bahjah Cirebon oleh guru mulia Buya Yahya yang memadukan antara kurikulum Tahfidzul Quran, Madrasah Diniyah, dan kurikulum dasar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Selain itu, siswa juga mendapatkan pembelajaran bahasa Arab dan Inggris secara intensif. Kombinasi kurikulum yang padat ini menciptakan lingkungan belajar yang unik, namun juga menuntut strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa tetap termotivasi.

² Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 63–71.

³ Andi Putri Kumala Sari, Dian Novian, and Rahman Takdir, "Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi," *Inverted: Journal of Information Technology Education* 2, no. 1 (2022): 13–25, <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.12794>.

Siswa SMPIQu Al Bahjah memiliki jadwal belajar padat dari pagi hingga malam, termasuk kegiatan pesantren, sehingga sering lelah dan mengantuk selama pelajaran IPS. Waktu belajar IPS sering terpotong oleh kegiatan pesantren. Kondisi ini berdampak pada konsentrasi, partisipasi aktif, dan pemahaman materi yang luas.⁴ Selain tantangan waktu belajar yang padat, faktor lain yang memengaruhi motivasi siswa adalah keterbatasan penggunaan media visual di lingkungan pesantren. Penggunaan media visual, seperti gambar dan video diberlakukan untuk menjunjung nilai-nilai lembaga. Kondisi ini menegaskan pentingnya inovasi metode pembelajaran yang tetap menghormati kebijakan pesantren namun dapat membangkitkan minat dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru IPS, Ibu Evanti Adriani, S.Pd., penelitian ini memiliki beberapa batasan yang ditetapkan sesuai kebijakan sekolah. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas VII karena mereka masih memiliki minat tinggi terhadap aktivitas bermain, dan materi yang digunakan merupakan materi akhir semester yang cenderung membosankan sehingga lebih sesuai disampaikan melalui metode permainan. Selain itu, penelitian ini hanya melibatkan siswa perempuan sesuai kebijakan lembaga yang menyesuaikan jenis kelamin antara peneliti dan peserta didik. Pemilihan informan wawancara pun mempertimbangkan variasi tingkat motivasi belajar, mencakup siswa dengan motivasi tinggi dan rendah dari masing-masing kelas.

⁴ Siti Nurh alizah, "Teknik Pembelajaran Ceramah Yang Inovatif Pada Mata Pelajaran Ips," *Journal Pendidikan*, 2022, hal. 120.

Menurut teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, setiap orang memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi secara bertahap, mulai dari yang paling dasar hingga kebutuhan yang lebih kompleks. Seseorang akan termotivasi oleh orang lain atau oleh sesuatu yang secara khusus dirancang untuk memenuhi kebutuhan mereka.⁵ Jika kebutuhan dasar seperti rasa aman dan penghargaan belum terpenuhi, siswa akan kesulitan untuk fokus belajar. Hal ini terlihat pada siswa SMPIQu Al Bahjah yang kerap mengalami kelelahan dan kurang antusias dalam belajar.

Sejalan dengan itu, Sardiman menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan internal yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang mampu memenuhi kebutuhan siswa sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif seperti Bamboozle dapat menjadi sarana yang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, karena memberikan ruang bagi kreativitas, kolaborasi, serta penghargaan atas pencapaian belajar.

Sebelum menggunakan media interaktif seperti Bamboozle, guru IPS di SMPIQu Al Bahjah telah menerapkan berbagai metode tradisional seperti penggunaan gambar, video, serta metode diskusi. Namun, upaya tersebut belum memberikan hasil yang maksimal karena siswa sering mengalami kebosanan, kehilangan konsentrasi, dan cenderung pasif selama proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan akan inovasi dalam metode

⁵ Deandra Khoiro M and Ami Samsiah, "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan," *Journal Pendidikan Sosiologi* 6 (2023).

pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakter siswa di konteks pesantren.

Game interaktif yaitu media edukasi yang populer karena dengan visualnya menarik yang membuat materi mudah dipahami. Game interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan kompetisi yang sehat.⁶ Media ini tidak hanya meningkatkan fokus dan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama antar siswa. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang relevan digunakan dalam pembelajaran IPS adalah Bamboozle.

Bamboozle merupakan platform *edugame* berbasis web yang menggabungkan permainan kuis dengan unsur pembelajaran aktif. Guru dapat membuat kuis sendiri atau menggunakan kuis yang telah tersedia, kemudian memainkan permainan tersebut secara berkelompok. Kegiatan ini menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap hasil kelompok dan memperkuat kerja sama tim. Media ini juga fleksibel digunakan, baik secara daring dengan bantuan *Zoom* atau *Google Meet*, maupun secara luring dengan bantuan proyektor. Dengan demikian, *Bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi siswa.⁷

⁶ Dwi Nugraheny and Ayuningtias Destiranti, "Penerapan Edugame Interaktif Untuk Pengenalan Pakaian Adat Nasional Indonesia," *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi* 8, no. 1 (2017): 137, <https://doi.org/10.28989/angkasa.v8i1.139>.

⁷ Rahmat Darmawan and Rizqi Ilyasa Aghni, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga," *POLYGOT: Jurnal Ilmiah* 20, no. 1 (2024): 77–97.

Penerapan Bamboozle mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi. Di era digital, siswa lebih tertarik pada pembelajaran visual, seperti gambar, video, dan permainan interaktif, dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau hafalan. Keunggulan Bamboozle terletak pada kemampuannya menyesuaikan gaya belajar siswa modern dengan pendekatan yang menyenangkan dan bermakna. Namun demikian, penggunaannya juga menghadapi kelemahannya seperti ketergantungan pada koneksi internet, kesiapan guru dalam mengelola permainan, serta keterbatasan fasilitas teknis di sekolah tertentu.

Penggunaan media belajar berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih umum dalam beberapa tahun terakhir. Bamboozle merupakan salah satu inovasi yang terbukti mampu mendorong semangat belajar, terutama dalam pembelajaran IPS.⁸ Melalui pendekatan yang partisipatif dan visual, siswa menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Bamboozle diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar IPS siswa di SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Penelitian sebelumnya menunjukkan Bamboozle efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di berbagai sekolah, namun belum ada penelitian Bamboozle yang penerapannya di sekolah pesantren seperti di SMPIQu Al Bahjah dengan karakteristik khusus, yaitu kombinasi kurikulum pesantren, tahfidz, dan pendidikan umum. Penelitian ini penting untuk mengisi kesenjangan literatur dan menilai efektivitas Bamboozle dalam konteks tersebut. Berdasarkan hal

⁸ Lia Nurhayati, "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPA Di SD," 2021, 77–85.

ini, peneliti tertarik meneliti peran Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon?
2. Bagaimana peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon?
3. Bagaimana tantangan penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS di SMPIQU Al Bahjah Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan game interaktif Bamboozle dalam mata pelajaran IPS di SMPIQU Al Bahjah,
2. Untuk mengetahui peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPIQU Al Bahjah Cirebon.
3. Untuk mengidentifikasi tantangan yang muncul dalam penggunaan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan pengetahuan tentang penggunaan teknologi, khususnya game interaktif, yang dapat digunakan sebagai alat guna meningkatkan motivasi belajar siswa. dan diharapkan memberikan pengetahuan baru mengenai pembelajaran di lingkungan pendidikan yang memiliki keterbatasan penggunaan media visual dan waktu yang padat lingkungan pendidikan berbasis pesantren. dengan menggunakan platform Bamboozle dalam pelajaran IPS dapat meningkatkan ilmu pengetahuan bagi para pendidik, siswa dan peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Diharapkan bisa memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik serta tidak monoton, yang akan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi penuh dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan sebuah masalah.

b. Manfaat bagi guru

Diharapkan penelitian ini akan menginspirasi para pendidik untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif serta menarik. sekaligus memberikan alternatif metode pembelajaran interaktif melalui penggunaan game Bamboozle. Penggunaan game interaktif akan menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi. Dalam hal ini dapat memberi manfaat bagi para pendidik agar siswa termotivasi dalam belajar dan membuat proses pembelajaran IPS lebih dinamis.

c. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan bisa memberikan kesan positif dan gambaran luas tentang menggunakan inovasi pembelajaran seperti permainan interaktif Bamboozle yang dapat dengan tepat meningkatkan minat siswa untuk belajar. serta diharapkan penelitian ini memberikan solusi bagi sekolah-sekolah pesantren, yang mempunyai tantangan menggunakan media visual karena aturan-aturan tertentu. Sekolah dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal tanpa melanggar peraturan pesantren jika mereka memiliki akses ke pilihan media interaktif yang sesuai.

d. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat memahami lebih dalam tentang efektivitas game interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran IPS.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian adalah Tinjauan terhadap temuan penelitian sebelumnya yang menjelaskan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya dan relevan dengan penelitian saat ini. Penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk mendapatkan bahan pembanding dan referensi agar peneliti dapat berjalan dengan lancar. Sehingga peneliti dapat menggabungkan beberapa temuan dari penelitian sebelumnya, seperti berikut ini :

Pertama, Penelitian yang di lakukan oleh Nabhana Aida Tsurayya dan Fitria Sukmawati pada tahun 2023. dengan judul “Pemanfaatan Media Interaktif Bamboozl Pada Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diimplementasikan melalui media interaktif berbasis web, khususnya Bamboozle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis web pada Bamboozle meliputi pembuatan pertanyaan dengan membuat akun Bamboozle gratis dan menawarkan kesempatan untuk belajar mandiri. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif dengan data berupa kata-kata.⁹

Kedua, Penelitian yang di lakukan oleh Gus Muliadi Gultom, Firman Anny Wahyuni pada tahun 2023. Dengan judul “Implementasi Media Game Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media permainan bamboozle di kelas F4 SMA N 10 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas F4 SMAN 10 Kota Jambi dapat terinspirasi untuk belajar lebih banyak tentang sejarah dengan menggunakan bamboozle.¹⁰

⁹ Nabhana Aida Tsurayya, “Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* 6, no. 2 (2023):81, <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.

¹⁰ Muliadi Gus Gultom, Firman, and Anny Wahyuni, “Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMAN 10 Kota Jambi,” *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 3, no.1 (2023): 31–41, <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>.

Ketiga, Penelitian yang di lakukan oleh Rizkyta Amalinda pada tahun 2024. Dengan judul “Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS yang diterapkan melalui media interaktif yaitu Bamboozle. Hasil penelitian ini adalah guru sebagai penentu dalam mengatasi kegiatan belajar mengajar harus berinovasi serta berkreasi dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.¹¹

Keempat, Penelitian yang di lakukan oleh Sinta Ari Susanti pada tahun 2024. Dengan judul “Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta”. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan media pembelajaran interaktif Bamboozle untuk meningkatkan motivasi pelajar bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi peserta didik meningkat dalam segala hal setelah menggunakan Bamboozle.¹²

Kelima, Penelitian yang di lakukan oleh Bila May, Dian Uli Anatasia L. Tobing, Nadila Septiani Ritonga, Jamaludin, Sri Yunita pada tahun 2024. Dengan judul “Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan metode

¹¹ Rizkyta Amalinda, “Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 24 Malang,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, no. 7 (2021), <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.

¹² Ari Susanti, Sinta Ari Susanti, and Deni Setiawan, “Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta,” *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 3 (2024): 930–42, <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>.

kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keefektifan teknik kreativitas Baamboozle dalam proses belajar PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan ketika Baamboozle digunakan di kelas kewarganegaraan.¹³

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

N o.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nabhana Aida Tsurayya dan Fitria Sukmawati. Jurnal sastra, bahasa, pembelajarannya. pada tahun 2023	Pemanfaatan Media Interaktif Bamboozle Pada Pelajaran Bahasa Indonesia	Memfaatkan media interaktif berbasis Bamboozle dalam proses pembelajaran	Fokus pada Pelajaran Bahasa Indonesia	- Fokus pada mata pelajaran IPS
2.	Gus Muliadi Gultom, Firman Anny Wahyuni. Jurnal pendidikan sejarah. pada tahun 2023	Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi	Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif Bamboozle	fokus pada mata pelajaran sejarah di Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi	- Menggunakan game interaktif Bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
3.	Rizkyta Amalinda. Jurnal pembelajaran, bimbingan dan pengelolaan pendidikan.	Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan	Menggunakan Bamboozle sebagai media interaktif dalam pembelajaran	Berfokus untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS	- Berlokasi di di SMPIQu Al Bahjah Cirebon - penelitian dilakukan

¹³ Bila May et al., "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 62–69, <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>.

	pada tahun 2024	Sosial di SMP Negeri 24 Malang	an mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	di SMP Negeri 24 Malang	di sekolah pesantren dengan jadwal yang padat dalam kegiatan sehari-harinya serta memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran
4.	Sinta Ari Susanti. Jurnal sains student research. pada tahun 2024	Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta	Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif Bamboozle .	Fokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas XI SMKN 2 Surakarta	
5.	Bila May, Dian Uli Anatasia L. Tobing, Nadila Septiani Ritonga, Jamaludin, Sri Yunita. Jurnal educations and develoment research. pada tahun 2024	Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Menggunakan game interaktif bamboozle saat pembelajaran	Fokus pada mata pelajaran PPKN dalam meningkatkan minat belajar siswa	

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, Media interaktif Bamboozle telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran. penggunaan media interaktif Bamboozle sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan antusiasme atau motivasi siswa untuk belajar dalam berbagai konteks mata pelajaran menjadi kesamaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Sedangkan yang menjadi perbedaan

disetiap penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang dilakukan yaitu berfokus pada mata pelajaran yang berbeda dan lokasi yang berbeda.

Orisinalitas penelian pada Penelitian ini yaitu memperlihatkan karakteristik tersendiri dalam penerapan Bamboozle di SMPIQu Al Bahjah Cirebon dengan fokus pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini berbeda dari sebelumnya karena menargetkan pada peningkatan motivasi belajar dalam lingkungan sekolah berbasis pondok pesantren yang memiliki jadwal padat dalam kegiatan sehari-harinya serta memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran.

F. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru IPS, Ibu Evanti Adriani, S.Pd, penelitian ini memiliki beberapa batasan yang ditetapkan berdasarkan pertimbangan dan kebijakan lembaga. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas 7 karena mereka masih senang bermain dan materi yang digunakan merupakan materi terakhir semester yang tidak diujikan serta materi yang membosankan, sehingga lebih cocok disampaikan dengan metode permainan agar tidak membosankan.

Penelitian ini hanya melibatkan siswa perempuan sebagai partisipan, sesuai kebijakan sekolah yang mengatur penyesuaian jenis kelamin antara peneliti dan peserta didik demi menjaga etika dan aturan lembaga. Selain itu, pemilihan informan wawancara didasarkan pada tingkat motivasi belajar siswa, dengan melibatkan siswa bermotivasi tinggi dan rendah dari masing-masing kelas.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan agar membantu pembaca memahami arti istilah dalam penelitian ini, yang tercantum berikut ini :

1. Game interaktif

Game interaktif adalah sebuah alat pembelajaran yang banyak diterapkan saat ini dengan memiliki visual menarik untuk membuat materi mudah dipahami oleh khalayak yang lebih luas. Game interaktif berbentuk aplikasi edukatif, yang memungkinkan proses pembelajaran dengan ide belajar dan bermain secara bersamaan, untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat belajar lebih menyenangkan.¹⁴

2. Bamboozle

Adalah game edukasi yang berjalan di web dan menawarkan pilihan permainan yang menarik dan interaktif. Bamboozle merupakan Permainan yang menghibur dan penuh aksi untuk pemain dari semua tingkat keterampilan. Guru atau fasilitator dapat dengan mudah memulai dengan platform ini karena mudah digunakan.

3. Motivasi

Motivasi adalah keinginan, baik baik sengaja maupun tidak sengaja, berperilaku dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Perilaku manusia

¹⁴ Melita Sumomba, Abdul Hakim, and Farida Febriati, "Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii Di Ddi Alliritengae Maros," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 54–71, <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12253>.

diketahui dipengaruhi oleh motivasi, atau keinginan untuk melakukan aktivitas yang memenuhi kebutuhan pribadi.¹⁵

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini memiliki tujuan yaitu untuk memperlancar jalannya penelitian agar memberikan alur sistematis dan jelas, diantaranya yaitu :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan memberi gambaran awal tentang permasalahan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti. Pada bab ini terdiri dari beberapa sub bab yaitu, Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bagian tinjauan pustaka menguraikan teori yang relevan dengan penelitian ini serta uraian singkat penelitian sebelumnya tentang subjek penelitian berupa teori. Bagian ini menggambarkan alur penelitian dan menghubungkan topik penelitian dengan perspektif Islam yang mencakup Kerangka Berpikir.

3. BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan bagaimana penelitian akan dilakukan oleh peneliti di lapangan. Bagian ini mencakup pendekatan dan

¹⁵ Lis Yulianti Syafrida Siregar, "Motivasi Sebagai Perubahan Perilaku," *Forum Paedagogik* 11, no. 2 (2020): 81–97, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>.

jenis penelitian, Lokasi Penelitian, Kehadiran Peneliti, Subjek Penelitian, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Pengecekan Keabsahan Data, Analisis Data, dan Prosedur Penelitian.

4. BAB IV Paparan data dan Hasil penelitian

Bab ini berisi uraian hasil penelitian yang diperoleh dari proses observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data-data yang terkumpul akan disajikan secara deskriptif. Selain itu, bab ini juga menyertakan analisis data berdasarkan temuan-temuan lapangan yang telah diorganisasi menurut kategori tertentu.

5. BAB V Pembahasan Hasil Penelitian

Bab ini memuat pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan-temuan di lapangan dengan teori-teori yang relevan serta hasil penelitian terdahulu.

6. BAB VI Penutupan dan Saran

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang merangkum temuan utama dan menjawab tujuan penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga disampaikan saran-saran bagi pihak-pihak terkait, seperti guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Game Interaktif

Game dapat digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran interaktif.¹⁶ Menurut Costikyan, game adalah kreasi artistik di mana para pemain memilih cara mengalokasikan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu. Maryani mendefinisikan interaktif sebagai komunikasi dua arah antara pengguna media dan media itu sendiri.¹⁷ Sehingga game yang melibatkan pemain secara aktif dalam proses permainan dapat dikategorikan sebagai game interaktif pembelajaran, karena menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan edukatif.

Guru dapat memanfaatkan game sebagai alat pembelajaran yang menarik karena memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Game interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pembelajaran berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah. Selain menjadi sarana hiburan, game juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif

¹⁶ Aryati Wuryandari and Muknirotun Akmaliyah, "Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak," *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 7, no. 1 (2016): 311, <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>.

¹⁷ Indarti Rukmana Costikyan dan Maryani dalam Eko Saputri et al., "Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall," *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 3, no. 2 (2023): 101, <https://doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>.

untuk mengembangkan kreativitas, konsentrasi, dan kerja sama antarsiswa. Game adalah program komputer yang dikemas dalam gaya permainan yang sulit dan dibuat dengan tujuan pengajaran.¹⁸

Menurut Lestari & Priyanto (2023), pembelajaran berbasis game memiliki beberapa manfaat, di antaranya membuat materi lebih menarik melalui visual, animasi, dan suara; memberikan umpan balik langsung kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan; serta menumbuhkan kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa. Unsur-unsur tersebut secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa tertantang, dihargai, dan lebih terlibat dalam pembelajaran.¹⁹

Game memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan visual yang menarik, sistem poin, dan elemen kompetisi menumbuhkan semangat berprestasi dan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, kerja sama dalam permainan kelompok mendorong tanggung jawab dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga mampu memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

2. Bamboozle

a. Pengertian Bamboozle

¹⁸ Dadan Suryana, Desi Karmila, and Nenny Mahyuddin, "Pengembangan Game Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3084–96, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>.

¹⁹ Suci Hanifah Nahampun et al., "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2024): 63–68, <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.

Bamboozle merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang menggunakan unsur game untuk mendukung proses pembelajaran. Platform ini mudah dinavigasikan dan tidak memerlukan registrasi untuk dimainkan, sehingga praktis digunakan oleh guru maupun siswa. Kemudahan akses tersebut menjadi salah satu keunggulan utama Bamboozle dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa.

Bamboozle digunakan sebagai game edukasi daring yang membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui tampilan visual yang menarik dan fitur-fitur dinamis, media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Siswa dapat belajar secara visual sekaligus berpartisipasi aktif melalui kuis dan tantangan yang disajikan dalam permainan.

Materi pembelajaran berupa kuis yang dibuat oleh guru atau pengguna lainnya dan bisa langsung digunakan. Guru dapat menggunakan sistem bergiliran menjawab pertanyaan untuk memainkan kuis ini dalam kelompok. Fitur seperti power-up, efek musik, animasi, serta sistem poin pada Bamboozle menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Kompetisi sehat antar kelompok memunculkan rasa ingin menang dan meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, sistem poin dan penghargaan juga memberikan kepuasan batin (reward intrinsik) yang

memperkuat motivasi belajar.²⁰ Menurut Uti, Munir, dan Said dalam Khoiro dkk., media Bamboozle dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang berdampak pada meningkatnya interaksi positif di dalam kelas.²¹

b. Keunggulan dan Kelemahan Bamboozle

Keunggulan game interaktif seperti Bamboozle dapat dilihat dari beberapa aspek berikut. Menurut Hanifah, Bamboozle memiliki keunggulan dalam memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan variasi yang menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, manfaat utama Bamboozle adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memacu rasa ingin tahu, menumbuhkan percaya diri, dan mendorong semangat berkompetisi yang sehat semuanya berkontribusi langsung terhadap peningkatan motivasi belajar siswa²²

Secara umum, keunggulan Bamboozle dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut²³:

²⁰ Happy Tita Verina et al., “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Bantuan Media Bamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 0 (2024): 1–23.

²¹ Sopa Siti Marwah and Zulfa Nurul Ain, “Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang,” n.d., 69–75.

²² Prihantini Budi Ramdani, Rahma Putri Andini, Salsabila Nur Anisa, “Integrasi Media Ajar Bamboozle Game Sebagai Inovasi Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smpn 9 Palu,” *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2025): 50–54, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>.

²³ Laelatul Munawaroh, Siti Nurafiah, and Patra Aghtiar Rakhman, “Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN Tembong 2 Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students’ Learning Motivation in Social Science Learning in Cl,” *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia* 1, no. 9 (2024): 6238–43, <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.

- 1) Tampilan menarik. Desain visualnya yang sederhana, cerah, dan mudah dipahami membuat siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar.
- 2) Fitur interaktif. Permainan kuis yang disediakan memungkinkan siswa berpartisipasi dengan semangat kompetitif dalam suasana yang menyenangkan tanpa tekanan.
- 3) Pengembangan kolaborasi. Melalui permainan kelompok, siswa belajar berdiskusi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman sekelompok.
- 4) Fleksibilitas penggunaan. Guru dapat menyesuaikan konten kuis sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan pembelajaran, baik untuk kegiatan di kelas maupun evaluasi harian.

Berbagai keunggulan yang dimiliki Bamboozle menjadikannya sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Media ini menghadirkan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui permainan kuis interaktif.

Secara umum, penggunaannya dilakukan dengan cara guru membuat atau memilih kuis di platform Bamboozle.com, kemudian memainkannya secara berkelompok di kelas. Siswa bergiliran menjawab pertanyaan yang tampil di layar untuk memperoleh poin, sementara guru berperan sebagai pemandu jalannya permainan. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan semangat kompetisi yang

sehat, tetapi juga memperkuat kerja sama dan rasa percaya diri siswa dalam proses belajar.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, Bamboozle juga memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa fitur interaktif dan opsi pembuatan soal, seperti pilihan ganda dan pengaturan lanjutan, hanya tersedia bagi pengguna premium. Selain itu, karena berbasis web, pengguna memerlukan perangkat dan koneksi internet yang stabil agar dapat mengaksesnya secara optimal. Bamboozle juga memiliki kelemahan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan kesiapan guru dalam mengoperasikan media. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, hal ini bisa menjadi kendala apabila fasilitas teknologi atau jaringan internet tidak memadai.

c. Manfaat Bamboozle

Selain keunggulan, Bamboozle juga memiliki berbagai manfaat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut Munir, pembelajaran berbasis web merupakan rangkaian aktivitas yang memanfaatkan internet untuk mendukung kebutuhan siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Bamboozle, sebuah situs web interaktif yang menyediakan berbagai kuis dan soal untuk kegiatan pembelajaran, khususnya pada tahap evaluasi.

Secara umum, penggunaan Bamboozle memberikan manfaat yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Melalui kombinasi antara unsur permainan, kompetisi, dan kolaborasi, siswa

merasa lebih tertarik, bersemangat, dan terlibat aktif dalam pembelajaran.²⁴

Adapun manfaat umum Bamboozle yang mendorong motivasi belajar siswa antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan minat dan kesenangan belajar.
- 2) Menumbuhkan semangat kompetitif.
- 3) Membangun kerja sama dan komunikasi.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan.

Setiap manfaat tersebut memiliki hubungan dengan timbulnya motivasi belajar siswa, baik dari dalam maupun dari luar. Menurut Ryan dan Deci, motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri, seperti rasa tertarik, kepuasan, atau keinginan untuk memahami sesuatu; sedangkan motivasi ekstrinsik muncul karena adanya faktor luar seperti penghargaan, nilai, atau dorongan sosial..²⁵

Berdasarkan teori tersebut, dapat dijelaskan hubungan antara manfaat Bamboozle dan jenis motivasi yang muncul sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan minat dan kesenangan belajar. menunjukkan adanya motivasi intrinsik, karena siswa belajar atas dasar rasa senang terhadap permainan dan materi yang ditampilkan.

²⁴ Fitrotul Mutiara Sukma, "Penerapan Web Bamboozle Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MIN Kota Blitar," *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)* 3 (2025): 848–54.

²⁵ Masykur and Siti Solekhah, "Tafsir Qur'an Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai 5," *Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2021): 73–74.

- 2) Menumbuhkan semangat kompetitif berhubungan dengan motivasi berprestasi, yaitu keinginan untuk menjadi yang terbaik di antara kelompok lain.
- 3) Membangun kerja sama dan komunikasi mencerminkan gabungan antara motivasi intrinsik (keinginan untuk memberikan kontribusi) dan ekstrinsik (dorongan untuk membantu kelompok meraih nilai maksimal).
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan menuandakan adanya motivasi intrinsik yang kuat, karena siswa merasa bangga dengan kemampuannya untuk berpartisipasi aktif dan memberikan jawaban yang benar.

Dengan demikian, setiap manfaat Bamboozle berperan dalam meningkatkan motivasi belajar yang berbeda-beda, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

d. Manfaat Bamboozle Menurut Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu juga mendukung peran Bamboozle sebagai media pembelajaran interaktif yang bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Menurut Pane et al. (2017), dua manfaat utama dari penggunaan game edukasi adalah (1) menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta (2) membantu mempertahankan konsentrasi siswa dalam waktu yang lebih lama. Sementara itu, Redy & Ariningsih (2020) mengungkapkan tiga manfaat game edukatif, yaitu (1) meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui

kegiatan kolaboratif, (2) mempermudah pemahaman konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung, dan (3) menumbuhkan semangat siswa dalam menyelesaikan aktivitas belajar.²⁶

Berdasarkan berbagai teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukatif berperan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui rasa senang dan tantangan, serta motivasi ekstrinsik melalui penghargaan, skor, dan kompetisi yang mendorong semangat berprestasi.

Sejalan dengan teori tersebut, sejumlah penelitian terdahulu secara spesifik meneliti manfaat penggunaan media interaktif Bamboozle pada berbagai mata pelajaran, sebagaimana dijabarkan berikut:

Penelitian oleh Nabhana Aida Tsurayya & Fitria Sukmawati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Bamboozle memberikan manfaat berupa peningkatan kemandirian dan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar mandiri karena adanya kesempatan berlatih menjawab kuis secara langsung.²⁷

Penelitian oleh Gus Muliadi Gultom, Firman, & Anny Wahyuni (2023) menemukan manfaat Bamboozle dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Unsur permainan

²⁶ Dian Oktary et al., "Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar," *Journal Of Human And Education* 4, no. 4 (2024): 135–43.

²⁷ Tsurayya, "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia."

dan sistem poin membuat siswa bersemangat untuk berkompetisi secara sehat.²⁸

Penelitian oleh Rizkyta Amalinda (2024) menjelaskan bahwa penggunaan Bamboozle dalam pembelajaran IPS memberikan manfaat berupa peningkatan inovasi dan partisipasi siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan merasa tertantang untuk memahami materi karena proses belajar yang berpusat pada mereka.²⁹

Penelitian oleh Sinta Ari Susanti (2024) menunjukkan manfaat Bamboozle dalam meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan kelompok membuat siswa lebih aktif berbicara, berpartisipasi, dan tidak takut salah dalam menjawab pertanyaan.³⁰

Penelitian oleh Bila May, Dian Uli Anatasia L. Tobing, Nadila Septiani Ritonga, Jamaludin, & Sri Yunita (2024) menegaskan bahwa media Bamboozle memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Aktivitas permainan yang kolaboratif membantu siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.³¹

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Bamboozle memberikan manfaat besar dalam meningkatkan motivasi

²⁸ Gultom, Firman, and Wahyuni, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi."

²⁹ Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 24 Malang."

³⁰ Susanti, Susanti, and Setiawan, "Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta."

³¹ May et al., "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa."

belajar siswa melalui peningkatan kemandirian, semangat kompetitif, keberanian, kerja sama, kreativitas, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, Bamboozle terbukti menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, di berbagai mata pelajaran.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata motivasi berasal dari kata motif yang berarti dorongan internal yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah kekuatan dalam diri siswa yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar agar terus berlanjut hingga tujuan tercapai. Secara umum, motivasi meningkatkan semangat dan kepuasan belajar. Siswa yang termotivasi cenderung belajar lebih efektif dan bertahan lebih lama dibandingkan yang tidak termotivasi. Motivasi melibatkan perubahan daya dalam diri individu yang disertai perasaan dan diarahkan pada suatu tujuan, serta terdiri atas tiga komponen utama.³² :

- 1) Motivasi setiap orang menyebabkan berubahnya energi mereka sendiri
- 2) Perasaan atau feeling merupakan tanda dari munculnya motivasi seseorang. Dalam hal ini, faktor psikologis, emosional,

³² Dkk. Sardiman dalam Elvira, Neni Z, “Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59, <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

dan energik yang memengaruhi perilaku seseorang terkait dengan motivasi.

- 3) Tujuan merupakan rangsangan dari adanya motivasi. Jadi, dalam hal ini, motivasi benar-benar merupakan reaksi terhadap suatu tindakan-khususnya tujuan. Manusia secara alamiah termotivasi, tetapi hal ini mendorong mereka untuk muncul ketika dihadapkan pada stimulus eksternal-dalam contoh ini, sebuah tujuan yang mencakup pemenuhan kebutuhan.

Motivasi sangatlah penting pada saat pembelajaran sebab tanpa motivasi kegiatan belajar tidak akan mungkin dilakukan oleh seseorang. Motivasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dipahami sebagai kemampuan dan keterampilan umum yang mendukung siswa untuk melaksanakan proses belajar mengajar, menjaga kelangsungan dari kegiatan pembelajaran, dan memberikan bimbingan kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan mata pelajaran.

Motivasi merupakan usaha yang disengaja atau usaha yang dapat menggugah impian seseorang agar mendapatkan tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan Sardiman, indikator motivasi siswa meliputi kemauan dan energi untuk belajar, rasa ingin belajar, serta fokus pada tujuan pembelajaran. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dengan siswa, guru, dan Waka Kurikulum, serta penilaian hasil belajar, sehingga teori Sardiman dapat diterapkan secara langsung dalam penelitian ini

b. Faktor-Faktor motivasi

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beragam faktor, sehingga tidak timbul secara tiba-tiba atau tanpa sebab pada setiap individu. motivasi seseorang akan muncul jika ia telah memahami serta menyadari utamanya proses belajar guna mencapai target yang akan dicapai di masa depan. Di antara penyebab yang dialami siswa melakukan tindakan buruk yaitu sebab bukan mereka tidak mampu, tetapi sebab tidak termotivasi atau tidak tertarik untuk belajar, yang mencegah mereka untuk mengerahkan upaya terbaik mereka ketika mencoba mencapai tujuan pembelajaran.³³

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain motivasi belajar yang berasal dari sumber selain diri mereka sendiri yang akan berdampak signifikan terhadap perkembangan motivasi intrinsik siswa. Menurut Darsono dalam Emda (2017), yang dikutip oleh Halim Rasyid dkk (2022) beberapa hal sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya³⁴ :

- 1) Aspirasi dan tujuan siswa
- 2) Bakat yang dimiliki siswa
- 3) Lingkungan dan siswa
- 4) Komponen-komponen dinamis dalam pendidikan
- 5) Upaya pendidik dalam mengajar siswa

³³ Suryajana Setya Handaru, Lilla Maria, and Nining Loura Sari, "Factors That Influence the Learning Motivation of Junior High School Students," *Jurnal Keperawatan Malang* 7, no. 1 (2022): 30–42, <https://doi.org/10.36916/jkm.v7i1.161>.

³⁴ Halim Rasyid, Sukardi Sukardi, and Endang Tri Pujiastuti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sma Al-Hikmah Pulo Gadung, Jakarta Timur Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Ekonomi Dan Industri* 23, no. 2 (2022): 514–21, <https://doi.org/10.35137/jei.v23i2.738>.

c. Indikator Motivasi

Menurut Lestari dalam Candra et al., motivasi belajar ditandai oleh adanya hasrat dan keinginan untuk meraih keberhasilan.³⁵ Indikator-indikator motivasi belajar tersebut meliputi:

- 1) Kemauan yang kuat untuk berhasil
- 2) Munculnya kebutuhan dan insentif dalam belajar
- 3) Munculnya aspirasi dan keinginan
- 4) Munculnya rasa syukur dalam pendidikan
- 5) Munculnya aktivitas belajar yang memukau
- 6) Munculnya lingkungan yang kondusif untuk belajar.

Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari perilaku nyata yang muncul selama proses pembelajaran, seperti semangat, keceriaan, keaktifan, dan kreativitas dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang termotivasi akan terlihat antusias, berani mengemukakan pendapat, berusaha memahami materi, serta bekerja sama secara aktif dalam proses pembelajaran. Hamzah B. Uno (2009:21) menjelaskan bahwa terdapat sembilan indikator motivasi belajar, yaitu:³⁶

- 1) Tekun menghadapi tugas,
- 2) Ulet menghadapi kesulitan,
- 3) Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi,

³⁵ Evita Candra, Deka Setiawan, and Diana Ermawati, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (2023): 139–46, <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>.

³⁶ Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.

- 4) Ingin mendalami bahan pelajaran,
- 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin,
- 6) Menunjukkan minat terhadap berbagai persoalan,
- 7) Senang dan rajin belajar,
- 8) Mengejar tujuan jangka panjang, serta
- 9) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Dengan demikian, indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya tercermin dari keinginan untuk berprestasi, tetapi juga dari sikap aktif, semangat, ceria, dan kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

d. Motivasi Intrinsik dan Ektrinsik

Menurut Tambunan, ada dua jenis motivasi belajar yang dibedakan berdasarkan sumbernya, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Keduanya berperan penting dalam mendorong seseorang untuk belajar dan mencapai keberhasilan.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh atau paksaan dari luar. Motivasi ini muncul karena adanya keinginan, harapan, dan target pribadi yang ingin dicapai. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik belajar karena merasa bahagia, tertarik, dan ingin memahami hal-hal baru, bukan hanya semata-mata untuk mendapatkan hadiah atau pujian.

Aspek-aspek dari motivasi intrinsik meliputi:

- a) Aspek emosi
- b) Aspek ketertarikan
- c) Aspek pengetahuan
- d) Aspek keterampilan, dan
- e) Aspek kepuasan.³⁷

Motivasi intrinsik sangat penting dalam proses belajar karena dapat mendorong semangat, kemandirian, dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi umumnya menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, aktif dalam mencari informasi, dan merasakan kepuasan setelah memahami materi pelajaran.

2) Motivasi Ektrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu yang berasal dari faktor-faktor di luar diri seseorang. Individu merasa terdorong untuk bertindak karena adanya imbalan, penghargaan, dukungan, atau pengakuan yang diberikan oleh orang lain. Jenis motivasi ini bisa muncul dalam bentuk nilai, hadiah, pujian, atau bahkan sanksi yang mendorong individu untuk mencapai hasil tertentu.

Beberapa aspek dari motivasi ekstrinsik meliputi:

- a) Aspek penghargaan
- b) Aspek persaingan

³⁷ Dwi, Khusnul, and Danik, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.

- c) Aspek hadiah
- d) Aspek pujian
- e) Aspek sanksi, dan
- f) Aspek lingkungan.³⁸

Dengan demikian, motivasi intrinsik dan ekstrinsik saling melengkapi. Motivasi intrinsik membantu siswa belajar dengan kesadaran dan minat pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik memberi dorongan tambahan melalui penghargaan atau pengaruh dari lingkungan sekitar. Keduanya berperan penting dalam meningkatkan semangat dan efektivitas belajar siswa.

e. Teori Motivasi Belajar

Abraham Maslow adalah pelopor teori Hierarki Kebutuhan, Pendukung paling berpengaruh dari teori motivasi menurut kebutuhan, yang menyatakan bahwa seseorang dapat termotivasi oleh objek dan orang lain sesuai dengan kebutuhannya.³⁹ Abraham Maslow mengidentifikasi lima kebutuhan dasar manusia. Berikut adalah lima kebutuhan tersebut yang dipenuhi dengan memulai dari kebutuhan yang paling mendasar dan meningkat ke kebutuhan yang lebih kompleks adalah sebagai berikut⁴⁰ :

³⁸ Suharni and Purwanti, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2018): 131–45.

³⁹ Alfarez Fajar Sandhria, Kusdi Rahardjo, and Hamidah Nayati Utami, "Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Karyawan Pt. Pln (Persero) Distribusi Jawa Timur Area Pelayanan Dan Jaringan Malang)," *Jurnal Administrasi Bisnis* 37, no. 2 (2016): 63–71, <https://media.neliti.com/media/publications/71944-ID-pengaruh-motivasi-terhadap-kinerja-karya.pdf>.

⁴⁰Yulianto Kadji, "Tentang Teori Motivasi," *Jurnal INOVASI* 9, no. 1 (2012): 1–15, <http://id.portalgaruda.org/index.php?page=2&ipp=10&ref=search&mod=document&select=title&q=teori+motivasi&button=Search+Document>.

- 1) **Kebutuhan Psikologis:** ini mencakup kebutuhan fisik seperti makanan dan minuman, tempat tinggal dan bentuk perlindungan lainnya, dan kebutuhan yang berkaitan dengan pemenuhan biologis.
- 2) **Kebutuhan Keamanan:** kebutuhan yang menyangkut individu dengan rasa aman secara fisik dan psikologis dari lingkungannya.
- 3) **Kebutuhan Sosial:** Kebutuhan ini berhubungan dengan keinginan seseorang untuk diterima, kasih sayang, dan rasa memiliki. Mengembangkan persahabatan adalah komponen dari pemenuhan kebutuhan sosial.
- 4) **Kebutuhan Rasa Hormat:** Terdiri dari komponen rasa hormat intrinsik termasuk pencapaian, otonomi, dan harga diri. Seseorang ingin selalu dipertimbangkan keberadaannya, yang merupakan kebutuhan ini. Untuk memenuhi persyaratan kelayakan dan menjunjung tinggi standar yang telah ada.
- 5) **Kebutuhan akan aktualisasi diri:** Ini menyinggung keinginan seseorang untuk mengaktualisasikan diri agar bakat yang dimiliki saat ini dapat berkembang sebagaimana mestinya.

Dalam bidang pendidikan, teori ini diterapkan dengan cara memenuhi kebutuhan dasar siswa agar mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini dapat diwujudkan melalui profesionalisme dan ketekunan guru dalam melaksanakan tugasnya melalui:

- 1) Kebutuhan psikologis: Mendukung kondisi fisik siswa agar siap belajar
- 2) Kebutuhan keamanan: Menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman
- 3) Kebutuhan sosial: Mendorong interaksi positif dan kerja sama antar siswa
- 4) Kebutuhan rasa hormat: Menghargai pencapaian siswa dan memperhatikan masukan mereka
- 5) Kebutuhan aktualisasi diri: Memfasilitasi pengembangan potensi, kreatifitas, dan bakat siswa

Pemenuhan kebutuhan ini dapat diamati melalui indikator motivasi belajar siswa, antara lain: kemauan yang kuat untuk berhasil, munculnya kebutuhan dan insentif dalam belajar, aspirasi dan keinginan untuk berkembang, rasa syukur terhadap pendidikan, aktivitas belajar yang antusias, serta lingkungan belajar yang kondusif.⁴¹ Data dapat dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian hasil belajar, sehingga teori Maslow dapat diterapkan langsung dalam penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang mempunyai motivasi, ada banyak kebutuhan yang harus dipenuhi untuk meningkatkan motivasi siswa. Apabila proses pembelajaran terlaksana dengan optimal, kebutuhan siswa yang

⁴¹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023).

bersumber dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat akan memberikan pengaruh besar dalam mempertahankan dan meningkatkan motivasi siswa.

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu sosial yang terintegrasi di bawah ilmu Sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya) didasarkan pada realitas dan fenomena sosial yang merepresentasikan suatu pendekatan interdisipliner dari berbagai unsur dan cabang ilmu-ilmu sosial. Sosiologi, geografi, sejarah, politik, antropologi, ekonomi, filsafat, dan psikologi sosial adalah beberapa mata pelajaran yang tercakup dalam cabang-cabang ilmu sosial dan menjadi dasar dari kurikulum IPS yang diajarkan di sekolah.⁴²

Wesley menyatakan bahwa Ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dan diajarkan di sekolah-sekolah merupakan definisi dari IPS. Geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan kombinasi lain dari mata pelajaran ini membentuk IPS. Studi tentang interaksi sosial manusia, termasuk interaksi antar manusia dan dengan dunia alam, dikenal sebagai ilmu sosial. Hal ini mengkaji bagaimana manusia berinteraksi dengan satu

⁴² Fifi Nofiaturrahmah, "Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI Yang Menyenangkan," *Jurnal IAIN Kudus* 1, no. 1 (2015): 217–35.

sama lain dan dengan alam untuk beradaptasi. Disini terbagi dalam beberapa sub disiplin ilmu sosial, termasuk geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi.⁴³

2. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hasyim dalam Nirmalasari menyatakan bahwa Pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan karakter, khususnya dalam upaya memenuhi tujuan pembelajaran untuk keterampilan dasar sikap sosial dan spiritual.⁴⁴

Pendidikan IPS berupaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta responsif pada pemecahan masalah sosial. Selain itu, pengajaran IPS juga diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk belajar di dunia nyata pada masyarakat. pengajaran IPS yang memiliki nilai atau arti akan membuka peluang bagi siswa untuk belajar tentang isu sosial.⁴⁵

Diharapkan bahwa pembelajaran IPS akan membantu siswa dalam memperoleh:

- 1) Solusi yang berwawasan luas untuk masalah-masalah yang mereka hadapi setiap hari

⁴³ Asiva Noor Rachmayani, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2015.

⁴⁴ Nirmalasari Tesis and Pembelajaran Ips, "Pembelajaran Ips Dalam Membangun Karakter Siswa Di Smp Negeri 1 Barru Kabupaten Barru Nirmalasari Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Makassar Email : Nirmalasarining@gmail.Com Abstrak Siswa Di SMP Negeri 1 Barru Kabupaten Barru . (Di Bawah B," 2019.

⁴⁵ Rini Setyowati and Wira Fimansyah, "Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna Di Indonesia," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 1 (2018): 14, <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i1.544>.

- 2) Meningkatkan kesadaran akan perjuangan yang dihadapi orang untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka
- 3) Sembangkan kapasitas intelektual untuk mendapatkan kesimpulan dari isu-isu sosial yang telah dicoba oleh para ahli untuk diselesaikan.

Siswa diajarkan ilmu sosial dengan tujuan agar mampu berperan sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menjunjung prinsip demokrasi, serta menjadi anggota masyarakat global yang menghargai perdamaian. Karena perubahan yang terus menerus terjadi dalam masyarakat global, para siswa akan menghadapi rintangan yang sulit di masa depan. Oleh sebab itu, dirancangnya mata pelajaran IPS adalah untuk membantu siswa mendapatkan informasi, pemahaman, dan keterampilan analitis yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan sosial yang dinamis.

Sejalan dengan itu, Pembelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas dan kompleks, sehingga memerlukan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pembelajaran interaktif membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep sosial, meningkatkan partisipasi aktif, dan memotivasi mereka untuk belajar secara efektif. Dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, suasana yang kondusif sangat diperlukan, yang berarti proses belajar harus berlangsung secara aktif, kreatif, efektif, dan inovatif.⁴⁶

⁴⁶ Fidy Arie Pratama, Muhammad Iqbal Al-ghozali, and Ahmad Gunawan, "Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Tentang Sumber Daya Alam Di Sekolah Dasar Interactive Learning Model to Increase Student Activities in Social Studies

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan pendidikan IPS secara keseluruhan ialah memberikan kesempatan terhadap siswa untuk mendapatkan nilai, pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam masyarakat sebagai warga negara yang demokratis. Tujuan mata pelajaran IPS diuraikan dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006, yaitu menetapkan standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.⁴⁷

- 1) Siswa dapat mengidentifikasi konsep tentang kehidupan masyarakat dan sekitarnya.
- 2) Memiliki keterampilan dasar dalam keterampilan sosial, kehidupan, pemecahan masalah, keingintahuan, berpikir kritis dan logis.
- 3) Berdedikasi dan sadar akan nilai-nilai kemanusiaan dan sosial;
- 4) Mampu berinteraksi, berkolaborasi, dan berkompetisi dalam skala lokal, nasional, dan internasional dalam masyarakat yang majemuk.

Belajar IPS dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang masalah mereka sendiri serta masalah sosial yang mempengaruhi masyarakat secara keseluruhan. Hal ini juga membantu mereka untuk memiliki pandangan positif dalam menghilangkan segala bentuk ketidaksetaraan dan menjadi mahir dalam memecahkan masalah

Learning About Natural Resources in Elementary Sc,," *ARJI : Action Research Journal Indonesia* 02, no. 1 (2020): 13.

⁴⁷ Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dsar IPS*, 2021.

yang muncul dalam keluarga setiap hari, baik yang bersifat pribadi maupun sosial.⁴⁸

C. Perspektif Teori Dalam Islam

Media pembelajaran memiliki tiga tujuan yaitu menarik perhatian, memfasilitasi komunikasi, dan berfungsi sebagai semacam memori atau penyimpanan. Sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar. Media tersebut dapat berperan sebagai sarana pendukung pengajaran selain untuk menarik perhatian siswa juga untuk mengkomunikasikan pelajaran yang perlu dipelajari dalam setiap mata pelajaran secara efektif. Ketika mengajar di kelas, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif, serta bervariasi untuk menciptakan lingkungan yang menarik siswa dan memfasilitasi pembelajaran dengan menyederhanakan proses dan fokus pada tujuan pembelajaran. Dalam perspektif Islam, guru sebagai pendidik harus mendasarkan tindakannya pada ajaran agama, termasuk saat menyampaikan materi secara efektif, positif dan bijaksana.⁴⁹

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

⁴⁸ Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar Journal Homepage: [Http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna](http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna)," *Jurnall Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78.

⁴⁹ Muhammad & Fadriati Latif, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran Dan Al-Hadist," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 No 4 (2023): 3340–48.

Artinya: *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”*

Ayat ini menekankan pentingnya penyampaian pesan yang bijaksana, positif, dan menarik agar penerima pesan dapat memahami dan menerima dengan baik. Dalam konteks pendidikan, prinsip ini diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran yang disampaikan secara menarik dan interaktif membuat siswa merasa terlibat, dihargai, dan termotivasi untuk belajar.

Tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa Surat An-Nahl ayat 125 memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk berdakwah dengan bijaksana. Metode dakwah ini meliputi nasihat yang baik (*mauidhah hasanah*), memberikan kabar gembira bagi yang taat, peringatan bagi yang ingkar, serta diskusi dengan cara terbaik (*jidal bil-lati hiya ahsan*) menggunakan tutur kata yang lembut, sopan, dan penuh kasih sayang.⁵⁰

Ayat 125 dari Surat An-Nahl dalam Al-Qur'an menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan pendekatan Islam terhadap dakwah. Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 125 menyajikan pengertian dakwah, yang menyatakan bahwa metode hikmah, *mauidhah hasanah* (nasihat yang baik), dan *jidal bil-lati hiya ahsan* (diskusi dengan cara terbaik) dapat diterapkan dalam menyampaikan pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan pendekatan yang lembut, jelas,

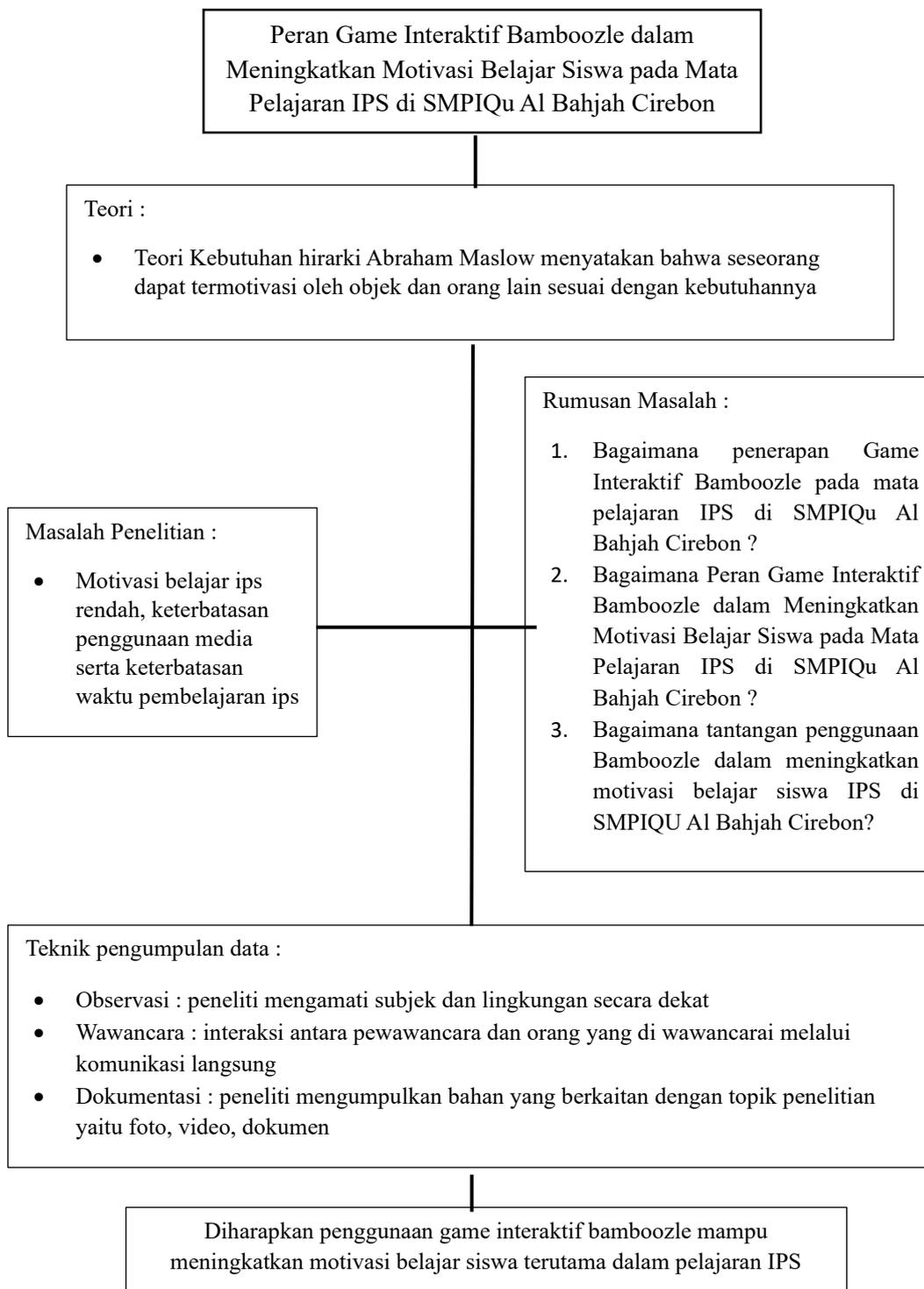
⁵⁰ Sufyan, “Metode Pendidikan Dalam Surat An-Nahl Ayat 125,” *Jurnal Literasiologi* 10 (2014): 162–72.

dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk belajar tanpa merasa terpaksa atau bosan.⁵¹

Penggunaan media interaktif, seperti Bamboozle, merupakan salah satu implementasi prinsip ini. Dengan Bamboozle, siswa dapat berpartisipasi aktif, belajar secara menyenangkan, dan mengalami proses pembelajaran yang interaktif. Pendekatan ini membantu meningkatkan motivasi belajar mereka karena siswa terlibat secara aktif, fokus pada materi, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas atau kuis dengan semangat. Dengan demikian, penggunaan game interaktif dalam pembelajaran sesuai dengan ajaran Islam yang menekankan pengajaran dengan cara bijaksana, menyenangkan, dan efektif, sekaligus menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁵¹ Sufian Suri, "Tafsir Dakwah Q.S an-Nahl Ayat 125 Dan Relevansinya Dengan Masyarakat," *Liwaul Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah Dan Masyarakat Islam* 12, no. 2 (2022): 55–73, <https://doi.org/10.47766/liwauldakwah.v12i2.1245>.

D. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memiliki sifat analisis dan deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, deskriptif mengacu pada penggambaran kondisi sosial, peristiwa, serta fenomena yang diteliti. Analisis yakni mengevaluasi dan membandingkan temuan penelitian. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk menyelidiki realitas sosial dari sudut pandang subjeknya. Langkah pertama dalam penelitian kualitatif adalah memahami gejala yang menjadi subjek penelitian. Menjelaskan serta mengidentifikasi secara naratif tindakan orang dan bagaimana tindakan tersebut berdampak pada kehidupan mereka adalah tujuan dari penelitian kualitatif.⁵²

Paradigma dalam penelitian ini adalah paradigma positivistik. Menurut positivistik, tidak ada keraguan dan pertanyaan terhadap realitas. realitas dianggap sebagai fakta yang harus diakui dan diterima apa adanya. Pemahaman atas fenomena realitas perlu didukung oleh data bukti yang nyata. Paradigma positivistik membantu menciptakan pemahaman tentang individu dan peristiwa berdasarkan data empiris. Paradigma positivistik digunakan dalam penelitian ini untuk memahami fenomena media gamifikasi khususnya game

⁵² Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910, <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>.

interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan harapan dapat menggali dampak nyata dari penggunaannya terhadap siswa.⁵³

Penelitian ini menggunakan pendekatan berupa penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan (*field research*) merupakan penelitian yang melibatkan pengumpulan data secara sistematis di lapangan.⁵⁴ Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan agar dapat mengumpulkan data dan informasi yang merupakan lingkungan alamiah siswa. Sehingga peneliti dapat mengamati dan mengidentifikasi perubahan motivasi belajar siswa secara langsung.

Peneliti dapat mengamati secara mendalam suatu kasus khusus dengan menggunakan teknik studi kasus, yakni sekelompok siswa yang menggunakan Bamboozle sebagai bagian dari proses meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Teknik studi kasus atau *case study* merupakan meneliti suatu situasi, peristiwa, atau fenomena sosial dengan tujuan untuk mengamati kekhasan atau keunikan pada kasus yang sedang diteliti.⁵⁵

Peneliti berperan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini serta peneliti memiliki kemampuan untuk secara langsung melihat, mempelajari, menganalisis, dan menjelaskan secara utuh kondisi dan keadaan objek secara keseluruhan. Peneliti berpartisipasi aktif dalam pengumpulan data melalui dokumentasi, wawancara mendalam, dan observasi.

⁵³ Tryana Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, "Modul Metode Penelitian 2(Kualitatif)," *Journal GEEJ* 7, no. 2 (2020).

⁵⁴ R Anisya Dwi Septiani and Deni Wardana, "Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca," *Jurnal Perseda* V, no. 2 (2022): 130–37, <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1708>.

⁵⁵ Muhammad Wahyu Ilhami et al., "Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 9 (2024): 462–69, <https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129>.

peneliti berusaha untuk memeriksa data secara menyeluruh untuk memahami perubahan keseluruhan dalam motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan Bamboozle dalam pengajaran IPS.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian mengacu pada tempat di mana peneliti melakukan penelitian. Lokasi penelitian membantu para peneliti dalam menjalankan penelitian dengan lebih mudah. dalam penelitian ini lokasi penelitian yang diteliti bertempat di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon yang berlokasi di Yayasan Al-Bahjah Pusat Cirebon dan beralamat di Jl. Pangeran Cakrabuana, Sendang, Kec. Sumber, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45611.

C. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti mempunyai peran penting dalam penelitian kualitatif sebab mereka harus terlibat dengan manusia dan non-manusia di lokasi penelitian.⁵⁶ Ketika mengumpulkan data melalui dokumentasi, wawancara, atau observasi, peneliti berperan sebagai alat instrumen dalam penelitian. Untuk memahami dampak penggunaan permainan game interaktif Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa, peneliti juga bekerja sama dengan subjek penelitian, yaitu guru IPS dan siswa kelas 7 di SMPIQu Al Bahjah. Penelitin

⁵⁶ M.Pd Dr. Wahidmurni, "Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif," *Http://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1984/2/1984.Pdf* 11 (2017): 1–17.

juga perlu menjalin hubungan yang erat dengan guru dan siswa untuk mendapatkan data yang nyata serta relevan.

Saat melakukan penelitian peneliti secara langsung mengamati berbagai hal di tempat penelitian untuk mengetahui peristiwa-peristiwa yang muncul atau terjadi. Peneliti melakukan hal ini sebagai upaya untuk mengetahui bagaimana Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Agar memperoleh data yang lebih akurat, maka perlu bagi para peneliti untuk terlibat aktif dalam penelitian langsung di lapangan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah segala sesuatu atau seseorang yang dimanfaatkan untuk memperoleh keterangan atau informasi mengenai suatu hal. Penelitian ini menggunakan subjek berupa wakil kepala sekolah kurikulum, guru IPS, dan siswa kelas 7 SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian adalah orang-orang yang hadir dalam lingkungan penelitian dan berfungsi sebagai sumber informasi. Mereka juga dianggap sebagai sumber pengetahuan mengenai keadaan dan lingkungan tempat penelitian. Penelitian kualitatif dikenal sebagai metode yang menggunakan cerita atau bahasa untuk menafsirkan makna setiap kejadian, gejala, dan konteks sosial tertentu, penulis dalam penelitian ini memakai teknik purposive sampling.⁵⁷

⁵⁷ Mochamad Nashrullah et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023, <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.

Teknik purposive sampling merupakan strategi pemilohan sampel yang dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, misalnya ciri atau sifat suatu populasi yang relevan. Sampel diambil melalui teknik purposive sampling dilakukan untuk memastikan informan yang dipilih secara tepat dan mewakili populasi. Teknik ini memungkinkan peneliti memilih sumber data secara akurat berdasarkan variabel yang diteliti.⁵⁸ Teknik ini memungkinkan peneliti memilih informan secara tepat. Informan yang dipilih terdiri dari 1 waka kurikulum, 1 guru IPS, dan 6 siswa kelas VII.

Waka kurikulum dipilih karena perannya dalam kebijakan dan pengawasan pembelajaran, sedangkan guru IPS dipilih karena merupakan guru di kelas/sekolah yang diteliti. Siswa dipilih berdasarkan motivasi belajar sebelum penggunaan bamboozle (sudah termotivasi atau kurang termotivasi) dan atas rekomendasi guru IPS, untuk melihat perubahan motivasi setelah penggunaan media tersebut.

E. Data dan Sumber data

Data penelitian merupakan setiap informasi tentang individu yang digunakan sebagai responden atau berawal dari dokumen, baik berbentuk statistik atau format lainnya. Segala hal yang dapat menyediakan informasi mengenai data disebut sumber data, yang terbagi menjadi data primer dan data

⁵⁸ A. R. Kumara, "Metodologi Penelitian Kualitatif," *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2018, 3–92.

sekunder.⁵⁹ Dalam penelitian ini, penulis meneliti data dari dua sumber yang berbeda, yaitu:

Data primer terdiri dari informasi yang didapat langsung dari sumber utama dan informasi mengenai pihak-pihak yang ikut serta dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, data primer adalah data yang dihasilkan dari observasi, wawancara, dokumentasi dengan pihak-pihak yang mampu memberikan informasi mengenai Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Peneliti mengunjungi lokasi penelitian dan mengumpulkan data dari responden untuk mendapatkan data yang relevan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini terdapat respon yang digunakan diantaranya : Waka kurikulum SMPIQu Al Bahjah Cirebon, Guru IPS SMPIQu Al Bahjah Cirebon, Siswa kelas 7 SMPIQu Al Bahjah Cirebon.

Informasi yang berasal dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya, disebut sebagai data sekunder. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen dan data-data yang terdapat di sekolah yang sesuai dengan subjek penelitian ini serta berfungsi sebagai pelengkap kebutuhan data primer, seperti :

1. Kebijakan / kurikulum di SMPIQu Al Bahjah Cirebon

Kebijakan di SMPIQu Al Bahjah Cirebon, dapat membatu Para peneliti mengetahui tentang kesulitan maupun tantangan yang dihadapi dalam memanfaatkan teknologi di kelas IPS, seperti game interaktif

⁵⁹ Meita Sekar Sari and Muhammad Zefri, "Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, Dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura," *Jurnal Ekonomi* 21, no. 3 (2019): 311.

Bamboozle. Sementara itu, peneliti dapat menggunakan kurikulum untuk menentukan bagaimana permainan interaktif Bamboozle dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. RPP/Modul Ajar IPS

Dokumen ini berisi metode pengajaran IPS yang digunakan di SMPIQu Al Bahjah. Para peneliti dapat melihat perubahan dalam motivasi belajar siswa dengan membandingkan penggunaan pembelajaran interaktif dengan pendekatan pengajaran tradisional.

Tabel 3. 1 Data dan Sumber Data

No.	Rumusan Masalah	Data	Sumber Data
1.	Bagaimana penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon?	Wawancara	Waka kurikulum, Guru IPS, Siswa
		Observasi	Pada saat pelaksanaan game interaktif bamboozle digunakan
		Dokumentasi	RPP/Modul Ajar, Kebijakan/Kurikulum
2.	Bagaimana peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon?	Wawancara	Kepala sekolah, Waka kurikulum, Guru IPS, Siswa
		Observasi	Kondisi kelas saat menggunakan Game interaktif Bamboozle dibandingkan saat menggunakan metode ceramah (video atau foto)
		Dokumentasi	Dokumentasi berupa hasil skor/nilai menggunakan bamboozle dan menggunakan metode ceramah
3.	Bagaimana tantangan penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS di SMPIQU Al Bahjah Cirebon?	Wawancara	Waka kurikulum, Guru IPS, Siswa
		Observasi	Kendala teknis dan non teknis dalam menggunakan game interaktif bamboozle

F. Instrumen Penelitian

Peneliti dalam penelitian kualitatif berfungsi sebagai instrumen utama, yaitu unsur manusia yang merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan data, dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Guru dan siswa berperan sebagai informan, sedangkan komponen non-manusia berfungsi sebagai data pendukung. Keberadaan peneliti di lapangan sangat penting untuk menjamin bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kondisi nyata.⁶⁰

Peneliti kualitatif memilih subjek penelitiannya yaitu menggunakan informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, mengumpulkan data, menganalisis data, menafsirkan data, serta menarik kesimpulan dari hasilnya.⁶¹ Dalam penelitian kualitatif, peneliti mengumpulkan data dengan mengunjungi lapangan dan berbicara langsung dengan informan. Untuk mengumpulkan data, peneliti dapat meminta bantuan dari orang lain dengan menggunakan metodologi yang sama. Dengan demikian, "peneliti adalah instrumen kunci" dalam penelitian kualitatif yang berarti bahwa peneliti adalah alat yang paling penting di lapangan.⁶² Penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara dan pedoman observasi. Pedoman wawancara terdiri dari 9 pertanyaan untuk Waka Kurikulum, 15 pertanyaan untuk guru IPS,

⁶⁰ Eline Yanty Putri Nasution, "Analisis Terhadap Disposisi Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika," *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018): 44, <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i1.217>.

⁶¹ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, ed. M.Si Dr. Ir. Try Koryati (Bojonegoro-Jawa Timur: KBM INDONESIA, 2022).

⁶² Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metode Penelitian Kualitatif, Sustainability (Switzerland)*, vol. 11, 2019, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari.

dan 9 pertanyaan untuk siswa. Seluruh daftar pertanyaan lengkap disajikan pada lampiran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari sumber data, seperti sampel serta subjek penelitian. Tahap pengumpulan data merupakan bagian penting dalam suatu penelitian. Data dengan kredibilitas tinggi akan dihasilkan dengan menggunakan metode yang tepat untuk pengumpulan data dan sebaliknya. Pelaksanaan penelitian dan teknik pengumpulan data penelitian memiliki keterkaitan yang erat. Dalam penelitian ini teknik pengumpulam data yang digunakan untuk memperoleh data adalah :

1. Observasi

Salah satu metode mengumpulkan data untuk suatu penelitian yaitu observasi, yang mengharuskan kita untuk mengamati subjek dan lingkungan secara dekat. Observasi kualitatif dapat dilakukan dalam pengaturan yang dibuat khusus untuk studi atau dalam peristiwa yang sebenarnya. Melalui observasi, peneliti dapat menyaksikan interaksi sosial, perilaku, dan situasi yang berkaitan dengan topik yang mereka pelajari.⁶³

Peneliti melakukan observasi untuk melihat secara langsung bagaimana siswa belajar di kelas sebelum dan saat game interaktif

⁶³ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

Bamboozle diterapkan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk melihat respons serta tingkat keterlibatan peserta didik saat belajar mengajar berlangsung, termasuk perubahan sikap, antusiasme, dan interaksi siswa dengan materi pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon.

2. Wawancara

Salah satu pendekatan untuk mendapatkan data penelitian adalah dengan melakukan wawancara. Sederhananya, komunikasi langsung antara pihak yang mewawancarai dan pihak yang diwawancarai. Kegiatan memperoleh informasi untuk suatu penelitian melalui tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan responden, baik dengan maupun tanpa panduan wawancara (*guide*), dikenal sebagai metode wawancara⁶⁴

Peneliti berbicara tatap muka dengan pihak-pihak terkait melalui wawancara untuk melengkapi informasi yang dikumpulkan dari observasi. Dalam penelitian ini, Peneliti melaksanakan wawancara dengan WAKA kurikulum, guru IPS dan siswa kelas 7 di SMPIQU Al Bahjah Cirebon untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman dan persepsi mereka terhadap penggunaan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS.

Tabel 3.2 Jumlah Informan Penelitian

No.	Jabatan	Jumlah
1.	WAKA Kurikulum	1
2.	Guru IPS	1
3.	Siswa Kelas 7	6

⁶⁴ Iryana, "Teknik Pengumpulan Dta Metode Kualitatif," *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong* 21, no. 58 (n.d.): 99–104.

JUMLAH	8
--------	---

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode penelitian di mana buku catatan resmi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian diperiksa atau diselidiki. Proses mempelajari dan menilai berbagai bahan yang berkaitan dengan topik penelitian dikenal sebagai dokumentasi. Bahan-bahan tertulis termasuk buku, artikel, laporan, surat, catatan, arsip, gambar, video, dan lainnya, semuanya dapat ditelaah sebagai dokumen dalam konteks penelitian.⁶⁵

Peneliti mengumpulkan data untuk penelitian ini dari dokumen-dokumen yang relevan seperti foto atau video sebelum dan saat pelaksanaan game interaktif bamboozle dilakukan, dokumen kebijakan/kurikulum, RPP/Modul ajar yang di gunakan dalam pembelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Dokumentasi ini diperlukan untuk memahami perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan game interaktif Bamboozle.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan standar untuk menganalisis hasil data suatu penelitian tertentu yang lebih menekankan data dan informasi dibandingkan sikap dan orang/populasi. Berdasarkan hal tersebut, data yang dipertanyakan dalam kualitatif adalah data itu sendiri. Jika pengamatan peneliti

⁶⁵ Yasri Rifa'i, "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset," *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 1 (2023): 31–37, <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155>.

tidak berbeda dengan hasil nyata dari subjek penelitian, sehingga hasil penelitian kualitatif dapat dianggap valid. Keabsahan data merupakan komponen penting dalam penelitian kualitatif dan digunakan untuk menghilangkan suatu tuduhan penelitian tersebut tidak ilmiah. Keabsahan data memastikan bahwa penelitian benar bersifat ilmiah dilakukan melalui validitas data.⁶⁶

Teknik keabsahan data dilakukan melalui triangulasi. Dalam penelitian kualitatif, penggunaan triangulasi menunjukkan komitmen peneliti dalam menghasilkan temuan yang komprehensif. Meskipun memerlukan upaya lebih besar dalam pengumpulan dan analisis data, triangulasi bermanfaat dalam meningkatkan kualitas dan ketepatan hasil penelitian. Pada dasarnya, triangulasi berarti penggunaan berbagai sumber, teori, atau metode yang beragam untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan akurat tentang subjek yang diteliti.⁶⁷ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua bentuk triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber adalah proses mengidentifikasi kebenaran informasi tertentu melalui penggunaan berbagai sumber data yang di kumpulkan. Triangulasi sumber dilaksanakan dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan. Melalui penerapan triangulasi sumber, peneliti bermaksud membandingkan hasil data wawancara yang diperoleh dari

⁶⁶ Dedi Susanto, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

⁶⁷ Bambang Arianto, *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif*, Borneo Novelty Publishing, vol. 10.70310/q, 2024, <https://doi.org/10.70310/q81zdh33>.

setiap informan atau sumber penelitian untuk menilai kebenaran informasi yang diperoleh.⁶⁸

Pertama-tama, peneliti meminta izin dari kepala sekolah SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Selanjutnya, peneliti berkoordinasi dengan Wakil Kepala sekolah bidang kesiswaan dan guru mata pelajaran IPS untuk menyusun jadwal observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dimulai dengan siswa dari kelas VII E, VII C, dan VII D untuk mengetahui pengalaman motivasi belajar mereka, dilanjutkan dengan guru IPS, dan diakhiri dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum.

Triangulasi teknik adalah upaya peneliti menggunakan beberapa cara pengumpulan data guna memperoleh data dari sumber yang sama, yaitu dengan memadukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁶⁹ Observasi dilaksanakan dua kali. Observasi pertama dilakukan pada minggu pertama, saat pelajaran ilmu sosial diajarkan tanpa menggunakan Bamboozle.

Observasi kedua, dilakukan pada minggu berikutnya, saat menggunakan Bamboozle sebagai media interaktif. Fokus observasi diarahkan pada antusiasme siswa, dan suasana pembelajaran. Setelah observasi, peneliti memperdalam data melalui wawancara dengan siswa, guru, dan Waka Kurikulum. Data tersebut kemudian diperkuat dengan dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta dokumen sekolah seperti nilai hasil belajar

⁶⁸ Veronika Made Aprilia Kartika Dewi, I Wayan Sumandya, and Ni Made Ari Septiani, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Xi," *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika* 4, no. 2 (2024): 13–21, <https://doi.org/10.36733/pemantik.v4i2.9412>.

⁶⁹ Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif, Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, vol. 5, 2020.

siswa. Dengan cara ini, data yang diperoleh tidak hanya bergantung pada satu teknik, tetapi diverifikasi melalui berbagai metode.

Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk memastikan data yang dikumpulkan benar-benar akurat. Informasi dari siswa dibandingkan dengan keterangan guru, kemudian dikonfirmasi dengan pandangan WAKA kurikulum, serta diperkuat dengan hasil observasi dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melaksanakan *member check* dengan cara memastikan ulang ringkasan wawancara kepada informan guna memastikan bahwa data yang dicatat benar-benar sesuai dengan maksud yang mereka sampaikan. Proses ini membuat temuan penelitian dapat dipercaya dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

I. Analisis Data

Analisis data yaitu proses mencari serta mengatur dengan sistematis catatan observasi, wawancara, dan catatan lainnya, untuk lebih mengetahui kasus yang sedang dipelajari serta menjelaskan hasil kepada orang lain. Namun, analisis harus dilakukan dengan mencari makna untuk meningkatkan pemahaman.⁷⁰ Untuk melakukan pengamatan yang terarah tentang masalah yang diteliti, peneliti harus melakukan analisis data ketika data sedang dikumpulkan. Setelah pengumpulan data, analisis data merupakan lanjutan dari analisis sebelum ini untuk memberikan deskripsi yang sistematis.⁷¹

⁷⁰ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81, <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.

⁷¹ Firman, "Analisis Data Dalam Kualitatif," *Article*, no. 4 (2015): 1–13.

Model analisis data Miles, Huberman, dan Saldana dikenal sebagai pendekatan interaktif yang digunakan peneliti dalam menganalisis data. Menurut kegiatan analisis data dari Miles, Huberman, dan Saldana merupakan kegiatan yang saling terkait satu sama lain dan berlangsung secara paralel pada saat sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data dalam rangka membentuk wawasan yang luas. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana Analisis data dengan model interaktif yaitu⁷² :

1. Kondensasi data (*data condensation*)

Adalah langkah memilih, pemfokusan, penyederhanaan, serta mengubah data yang hampir sama secara menyederhanakan berdasarkan keterangan di lapangan dalam bentuk tertulis, dokumentasi, wawancara, berkas-berkas serta materi empiris. Sebagai kesimpulan, peneliti mengumpulkan bahan-bahan tertulis di lapangan dan melakukan wawancara sebelum mendapatkan kondensasi data ini. Peneliti selanjutnya mengolah transkrip wawancara untuk menentukan subjek yang diperlukan penelitian.⁷³

2. Penyajian data (*data display*)

Setelah kondensasi data, penyajian data adalah yang berikutnya yang merupakan pengorganisasian, informasi, dan penyatuan. Penyajian data ini juga membantu dalam melakukan analisis yang lebih menyeluruh

⁷² Nur Zaytun Hasanah and Dhiko Saifuddin Zakly, "Pendekatan Integralistik Sebagai Media Alternatif Inovasi Pendidikan Islam Di Era Milenial," *Asatiza :Jurnal Pendidikan* 02, no. 03 (2021): 151–61.

⁷³ Alfi Haris Wanto, "Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep Smart City," *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)* 2, no. 1 (2018): 39, <https://doi.org/10.26740/jpsi.v2n1.p39-43>.

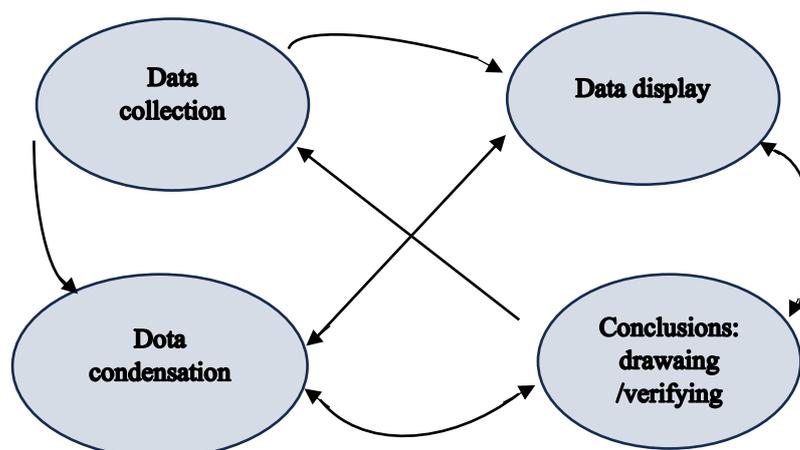
dan mendalam, maka menggunakan penyajian data ini yang dapat membantu dalam memahami konteks dalam penelitian ini.

3. Penarikan kesimpulan (*conclusions drawing*)

Langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan melalui komponen analisis data, peneliti membuat kesimpulan berdasarkan awal pengumpulan data, termasuk mencari pola dalam penjelasan, mengamati alur sebab akibat dan urutan penjelasannya yang semuanya mengarah pada kesimpulan akhir dari jumlah total data yang dikumpulkan. Pada akhirnya, peneliti menyimpulkan tentang keseluruhan data yang telah diperoleh.⁷⁴

Penjelasan diatas memberikan kesimpulan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan penemuan-penemuan yang belum pernah ada, masih samar atau tidak jelas. Di sini, peneliti mencoba menjelaskan dengan memakai komponen analisis data, seperti kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*) untuk menganalisis penemuan yang belum pernah ada dan membuatnya menjadi tidak ragu serta jelas.

⁷⁴ Mouwn Erland, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. M.Hum Yuliatr Novita, Rake Sarasin (Pasang Sumatera Barat: PT. Gloal Eksekutif Teknologi, 2020).



Gambar 3. 1 Model Analisis Interaktif Miles, Huberman dan Saldana 2014

J. Prosedur Penelitian

Proses penelitian dalam penelitian ini terdiri atas empat langkah, yang meliputi⁷⁵ :

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap ini dilakukan sebagai persiapan awal penelitian, meliputi perumusan masalah dan penyusunan proposal, pemilihan lokasi penelitian di SMPIQu Al Bahjah Cirebon, serta penentuan informan dan dokumen yang relevan. Pada tahap ini peneliti juga mengurus perizinan penelitian kepada kepala sekolah, kemudian melakukan koordinasi dengan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan serta guru mata pelajaran IPS. Dari hasil koordinasi tersebut disusun jadwal kegiatan observasi dan wawancara sesuai dengan waktu pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

⁷⁵ Amalia Siti Salafiah et al., "Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Di Lembaga Pendidikan Islam," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 3 (2023): 2023.

Tahap ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian. Peneliti melaksanakan observasi awal pada pembelajaran IPS kelas VII sebelum penggunaan media game interaktif Bamboozle, kemudian melanjutkan dengan wawancara mendalam bersama siswa, guru IPS, dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan. Data tambahan diperoleh melalui dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan dokumen penunjang lain, sehingga informasi yang terkumpul lebih lengkap dan terarah.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data dilaksanakan mulai dari tahap pengumpulan data hingga akhir penelitian. Peneliti menerapkan analisis interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan kondisi pembelajaran IPS sebelum dan sesudah penggunaan Bamboozle, kemudian memadukan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui triangulasi sehingga diperoleh temuan yang objektif dan valid.

4. Tahap Penulisan Laporan

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan penelitian berdasarkan hasil analisis data. Pada tahap ini peneliti secara berkala mengonsultasikan hasil penulisan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan. Setelah melalui proses revisi, laporan penelitian diselesaikan sebagai syarat untuk diujikan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil SMPIQu Al Bahjah Cirebon

Nama Sekolah	:	SMP Islam Qur'ani Al Bahjah Cirebon (SMPIQu Al Bahjah Cirebon)
NSS/NPSN	:	69893500
Alamat	:	Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 Blok Gudang Air Sendang
Desa/Kelurahan	:	Sendang
Kecamatan	:	Sumber
Kabupaten	:	Cirebon
Provinsi	:	Jawa Barat
Berdiri Sejak	:	30 Oktober 2014
No. Telp	:	Humas SMPIQu : 0822-1727-9997 Telepon Kantor : 0231-8820-592
Kode Pos	:	45611
Waktu Belajar	:	Pagi - Sore
Jenis Pendidikan	:	SMP Swasta
Nama Yayasan	:	Yayasan Al Bahjah

Alamat Yayasan : Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179, Blok
Gudang Air, Sendang, Kec. Sumber,
Kab. Cirebon, Jawa Barat 45611

2. Sejarah Singkat SMPIQu Al Bahjah Cirebon

Lembaga Pengembangan Dakwah Al Bahjah adalah lembaga yang aktif dan berkomitmen dalam dunia dakwah Islam sebagaimana diajarkan oleh Rasulullah SAW. Seiring berjalannya waktu, LPD Al Bahjah telah berkembang menjadi sebuah pondok pesantren di bidang pendidikan formal maupun informal. Tiga lembaga pendidikan formal yang berlokasi di LPD Al Bahjah adalah SDIQu Al Bahjah, SMPIQu Al Bahjah, dan SMAIQu Al Bahjah. SMPIQu Al Bahjah merupakan jawaban terhadap kebutuhan orang tua yang ingin anak-anak mereka belajar di sekolah resmi namun tidak mendinggalkan pendidikan agama, khususnya Al-Qur'an. Oleh sebab itu, SMPIQu menjadikan Al-Qur'an sebagai prioritas utama dalam proses pendidikan. Selain itu, akhlak menjadi prioritas utama di semua lembaga pendidikan yang berada dalam lingkup Pondok Pesantren Al Bahjah. Oleh karena itu, dalam kehidupan sehari-hari, para santri dan guru terbiasa memiliki sikap yang baik sebagai cara untuk meneladani dan mengikuti akhlak Rasulullah Muhammad SAW.

Selayang Pandang SMPIQu Al Bahjah

SMP Islam Qur'ani Al Bahjah Boarding School merupakan salah satu program pendidikan yang berada di bawah naungan Lembaga Pengembangan Dakwah Al Bahjah, yang diasuh oleh guru mulia Buya

Yahya. Sekolah ini mengintegrasikan kurikulum resmi Kemendikbud dengan program Tahfidzul Quran dan Madrasah Diniyah. Melalui program tersebut, SMPIQu memiliki visi untuk melahirkan generasi penghafal Al-Qur'an yang tidak hanya unggul dalam ilmu umum dan keagamaan, tetapi juga berakhlak mulia meneladani Rasulullah Muhammad SAW. Selain itu, para santri juga dibekali dengan keterampilan berbahasa Arab dan Inggris secara aktif, sehingga mampu menguasai bahasa internasional sebagai bekal penting untuk masa depan mereka.

3. Visi, Misi dan Tujuan SMPIQu Al Bahjah Cirebon

a. Visi SMPIQu Al Bahjah Cirebon

- 1) Menyelenggarakan Pendidikan berkualitas dengan memadukan kurikulum umum, diniyah dan tahfidz Al Quran.
- 2) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga pendidik yang berakhlak Qur'ani
- 3) Menciptakan pengelolaan pendidikan dengan sistem dan teknologi yang unggul.
- 4) Membangun tim dengan loyalitas dan komitmen yang kuat dalam perjuangan dakwah islam.
- 5) Meningkatkan sarana dan prasarana yang representatif terhadap pelestarian lingkungan hidup

b. Misi SMPIQu Al Bahjah Cirebon

Terwujudnya warga sekolah yang berilmu, berakhlak qurani dan berbudaya lingkungan hidup

4. Sarana dan Prasarana SMPIQu Al Bahjah Cirebon

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Umum Sekolah

No.	Sarana dan Prasarana
1.	Boarding Atau Asrama
2.	Aula Masjid
3.	Laboratorium Komputer
4.	Laboratorium Kimia
5.	Laboratorium Biologi
6.	Laboratorium Fisika
7.	Laboratorium Bahasa
8.	Perpustakaan
9.	Sarana Olahraga
10.	Kantin
11.	Toilet
12.	Ruang Kelas
13.	Ruang Guru

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Ruang Kelas

No.	Sarana dan Prasarana
1.	Meja Informa (Meja Siswa)
2.	Kursi Informa (Kursi Siswa)
3.	Meja Guru
4.	Kursi Guru
5.	Kipas Gantung
6.	Lemari
7.	Papan tulis Tempel
8.	Tempat Sampah
9.	Jam Dinding
10	Galon + Pompa Elektrik
11.	Alat Kebersihan Kelas (Sapu, Pel, Serok, Keset)
12.	3 Shet Foto Ulama
13.	Rak Sepatu Besi

14.	AC (Pendingin Ruangan)
15.	Proyektor
16.	Dispenser
17.	Hordeng (Tirai Jendela)
18.	Spidol
19.	Penghapus Papan Tulis

B. Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penerapan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Paparan hasil disusun secara deskriptif berdasarkan tiga fokus utama penelitian, yaitu: Penerapan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS, Peran Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa, Tantangan dalam penggunaan media tersebut di lingkungan sekolah berbasis pesantren.

1. Penerapan Game Interaktif Bamboozle dalam Pembelajaran IPS

a. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat penting sebelum penerapan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS. Kegiatan ini berlandaskan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau modul ajar “Jenis Keragaman budaya” yang ditulis oleh Ibu Evanti Adriani, S.Pd., selaku guru IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Dokumen ini berfungsi sebagai pedoman utama dalam merancang aktivitas belajar mengajar agar penggunaan media

digital sejalan dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum serta nilai pendidikan di pesantren.

Berdasarkan hasil telaah RPP atau modul ajar, menunjukkan komponen utama perencanaan meliputi:

1. Profil Pelajar Pancasila: mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan mampu bekerja sama.
2. Materi ajar dan media pembelajaran: termasuk laptop, LCD proyektor, gambar, dan video.
3. Metode pembelajaran: diskusi, presentasi, tatap muka
4. Tujuan pembelajaran: siswa mampu menganalisis isu pemberdayaan masyarakat serta menjelaskan keragaman sosial budaya.
5. Langkah kegiatan pembelajaran : apersepsi, pengolahan informasi, diskusi kelompok (Jigsaw Learning), refleksi, dan penilaian.
6. Asesmen: mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui kuis, tugas, unjuk kerja, serta observasi.

Komponen-komponen tersebut saling terkait dan membentuk fondasi agar game Bamboozle dapat diterapkan secara efektif. Guru IPS menekankan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, profil pelajar Pancasila yang dikembangkan mencakup mandiri, bernalar kritis, kreatif, dan kolaboratif.



Gambar 4.1 Dokumen Modul Ajar IPS oleh Ibu Evanti Adriani, S.Pd. (Guru IPS SMPIQu Al Bahjah Cirebon)

Gambar 4.1 menunjukkan halaman sampul RPP dan Modul Ajar berjudul “*Jenis Keragaman Budaya*”. Cuplikan ini memperlihatkan bagian dari RPP yang memuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan asesmen, yang menjadi acuan bagi guru dan peneliti dalam menyusun konten game Bamboozle agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dokumen lengkap tersedia pada lampiran.

Bamboozle dipilih sebagai sarana pembelajaran interaktif, karena materi yang diberikan bersifat ringan dan membutuhkan penguatan konsep melalui permainan. Materi yang lebih kompleks tetap dijelaskan secara konvensional. guru IPS, Ibu Evanti Adriani, S.Pd., yang menyatakan bahwa:

“Menggunakan game karena materinya ringan, kalau berat, tetap saya jelaskan dulu supaya anak-anak paham dulu baru main.”

Pernyataan ini menekankan bahwa Bamboozle digunakan sebagai penguatan dan pengulangan konsep, bukan pengganti penjelasan guru. Media ini juga berfungsi sebagai sarana evaluasi formatif yang menarik dan menciptakan suasana belajar kompetitif. Guru IPS Ibu Evanti Adriani, S.Pd menambahkan:

“Bamboozle menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan dan kompetitif.”

Pendapat guru tersebut memperlihatkan pandangan guru bahwa Bamboozle merupakan permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar kompetitif. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa secara positif.

Selain itu, perencanaan juga memperhatikan kebijakan yang ditetapkan pesantren. Siswa dilarang untuk membawa alat elektronik pribadi seperti HP, sehingga semua perangkat digital dan akses internet disiapkan oleh guru dan peneliti. Hal ini dijelaskan oleh Waka Kurikulum, Ibu Intan Munik Azibah, S.Pd.:

“Siswa tidak diperbolehkan membawa HP. Jadi guru menyiapkan semuanya mulai dari laptop, sampai akses internet.”

Pernyataan ini memperjelas bahwa pelaksanaan pembelajaran digital di lingkungan pesantren harus mengikuti aturan lembaga. Dengan demikian, penyiapan sarana sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru dan peneliti agar kegiatan berjalan lancar tanpa melanggar tata tertib sekolah.

Tahap perencanaan juga melibatkan kerja sama antara guru dan peneliti. Guru menyesuaikan isi RPP dan materi ajar dengan kebijakan sekolah, sedangkan peneliti menyiapkan konten permainan Bamboozle yang relevan dengan topik “Keragaman Sosial Budaya”. Pembuatan game dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran agar soal dan tampilan permainan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Tahap perencanaan memastikan pembelajaran berbasis Bamboozle selaras dengan RPP, kebijakan pesantren, dan karakteristik siswa, menjadi fondasi penting untuk pelaksanaan game yang efektif dan menyenangkan.

b. Implementasi / Pelaksanaan Game Bamboozle di Kelas

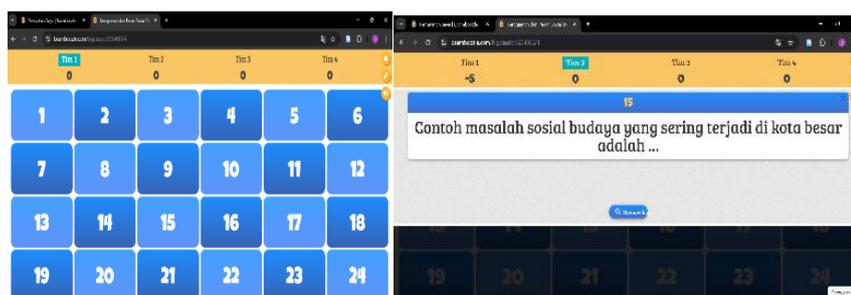
Implementasi dilaksanakan setelah seluruh perangkat dan media dalam keadaan siap digunakan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII C, VII D, dan VII E SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Persiapan mencakup laptop, proyektor LCD, dan koneksi internet yang berfungsi dengan baik, serta game Bamboozle yang berfungsi dengan baik.

Guru berperan sebagai fasilitator, mempersiapkan materi pertanyaan, mengatur proses pembelajaran, serta menjaga disiplin siswa. Peneliti bertugas sebagai operator permainan yang mengatur tampilan dan sistem permainan supaya berjalan dengan lancar. Siswa berperan sebagai peserta aktif yang menjawab pertanyaan dalam kelompok, saling bekerja sama, dan bersaing dengan cara yang sehat, sehingga tercipta interaksi yang dinamis dan kolaboratif.

Pelaksanaan diawali dengan ucapan salam dan doa bersama, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi. Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan menyampaikan aturan permainan Bamboozle serta cara penilaiannya, sehingga siswa dapat memahami proses permainan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 4 hingga 5 anggota. Setiap kelompok akan mengambil giliran untuk memilih nomor pertanyaan yang ada di papan permainan digital yang ditampilkan di layar, dengan pertanyaan yang relevan dengan materi dan indikator RPP.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan game interaktif Bamboozle dilakukan melalui beberapa tahap berikut:

1. Tampilan Game: Guru menampilkan tampilan utama game Bamboozle di layar proyektor melalui laptop, sementara peneliti membantu mengoperasikan sistem game agar jalannya permainan berlangsung lancar dan efisien.



Gambar 4.2 Tampilan Awal Game Bamboozle Berisi Soal IPS tentang Jenis Keragaman Budaya

2. Pemilihan Pertanyaan oleh Kelompok: Setiap kelompok secara bergiliran memilih kotak bernomor acak yang berisi pertanyaan

seputar materi keragaman sosial budaya sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dalam RPP.

3. Menjawab Pertanyaan: Siswa menjawab pertanyaan secara lisan jika jawabannya benar, kelompok mendapat poin, dan jika salah, poin tidak bertambah.
4. Umpan balik guru: Guru memberikan klarifikasi, umpan balik, serta pujian terhadap jawaban siswa untuk memperkuat pemahaman konsep.
5. Suasana Kelas dan Partisipasi Siswa: Suasana kelas tampak hidup dan antusias, siswa saling memberi semangat selama permainan berlangsung.



Gambar 4.3 Siswa kelas VII D saat menjawab pertanyaan melalui permainan Bamboozle.

6. Penutupan dan Pengumuman Pemenang: Setelah seluruh pertanyaan terjawab, guru mengumumkan kelompok pemenang.

Perencanaan ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam RPP, seperti diskusi dan Jigsaw Learning, diintegrasikan dengan game Bamboozle untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses belajar dengan Bamboozle menghadirkan suasana yang berbeda dibandingkan dengan metode pengajaran yang sebelumnya hanya mengandalkan ceramah. Murid yang biasanya tidak aktif kini terlihat lebih berpartisipasi, berani mengungkapkan gagasan, serta menunjukkan kerjasama yang baik dengan teman satu kelompok.

Setelah kegiatan berlangsung, beberapa siswa mengungkapkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sonia Salsabila, siswa kelas VII C menyatakan:

“Pertama kali main Bamboozle seru banget, nggak ngebosenin,”
Nadia Firza A. Sofwan, siswa kelas VII C menambahkan:

“Biasanya suka ngantuk, kalau pakai game malah semangat,”
Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Bamboozle berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa merespons pembelajaran dengan antusias, merasa kegiatan lebih menyenangkan, dan lebih fokus dibandingkan metode konvensional, sehingga media ini efektif sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

Pendapat siswa tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Intan Munik Azibah, S.Pd selaku Waka Kurikulum:

"Game interaktif seperti Bamboozle dapat meningkatkan motivasi siswa. Sekolah juga mendorong guru untuk terus berinovasi,"
Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Bamboozle mendapat dukungan dari pihak institusi, karena dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu,

sekolah juga mendorong para guru untuk terus menciptakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Penerapan Bamboozle berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah ditentukan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga meningkatkan semangat serta partisipasi siswa secara nyata.

c. Evaluasi Penggunaan Bamboozle

Evaluasi dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran selesai. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati, bertanya, mencatat dokumentasi, serta melihat nilai siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game interaktif Bamboozle mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi siswa dalam pembelajaran IPS.

Dari aspek sikap dan motivasi, siswa menunjukkan perubahan positif berupa peningkatan keaktifan, kerja sama, dan rasa percaya diri.

Guru IPS, Ibu Evanti Adriani, S.Pd, menyampaikan:

“Anak-anak bilang senang dan happy banget setelah belajar pakai game”

Hal ini menunjukkan bahwa Bamboozle mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Guru juga melihat perubahan positif yaitu yaitu siswa lebih rajin berbicara di depan kelas, lebih percaya diri, dan lebih konsentrasi saat belajar. Selain itu, siswa tidak hanya ingin menang, tetapi juga berusaha memahami materi pelajaran agar bisa menjawab soal dengan benar.

Dari sisi penguasaan materi, siswa menyatakan lebih mudah memahami pelajaran karena langsung berlatih menjawab soal secara interaktif. Sonia Salsabila, siswa kelas VII C, mengatakan:

“Belajar pakai game bikin lebih paham karena langsung latihan soal.”
“Belajar pakai game bikin semangat, soalnya sambil main jadi nggak ngantuk.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Bamboozle membantu siswa memahami materi secara praktis melalui latihan langsung. Dengan belajar sambil bermain, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga media ini efektif sebagai sarana penguatan konsep dan peningkatan keterampilan menjawab soal.

Dari aspek keterampilan sosial, siswa menunjukkan kemampuan berpikir cepat, berkomunikasi dengan baik, serta mampu bersikap sportif terhadap hasil permainan. Hasil observasi menunjukkan suasana kelas lebih semangat dibandingkan sebelumnya, siswa lebih aktif berdiskusi, saling menghargai pendapat teman, dan menerima kekalahan dengan sikap yang baik.

Selain meningkatnya sikap dan motivasi belajar, hasil dari nilai siswa yang terdapat dalam dokumen juga menunjukkan ada kemajuan yang nyata setelah penerapan permainan Bamboozle. Nilai yang dianalisis berasal dari hasil evaluasi formatif yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS pada materi yang sama, baik sebelum maupun setelah menggunakan media permainan tersebut. Peningkatan rata-rata nilai dapat dilihat sebagai berikut:

Kelas VII C: rata-rata meningkat dari 60 menjadi 80

Kelas VII D: rata-rata meningkat dari 60 menjadi 90

Kelas VII E: rata-rata meningkat dari 50 menjadi 90

Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi dan keaktifan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep dan penguasaan materi IPS. Melalui permainan, siswa lebih terlibat dalam proses berpikir, mengingat, dan menerapkan konsep secara langsung.

Data Nilai Siswa Kelas 7C SMP IQ Al Bahjah Cirebon Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle (TA 2024/2025)

No.	Nama	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Keterangan
1.	Adhelia Zahra Maulani	-	90	Tidak Hadir (Izin)
2.	Alisha Hatricyia Khairunnisa	100	100	Tetap
3.	Aliya Dwi Rahmawati	60	80	Meningkat
4.	Aliya Rakhmadina	-	90	Tidak Hadir (Izin)
5.	An Hye Ra	100	90	Menurun
6.	Bilqis Dwi Agri Anastasya	80	80	Tetap
7.	Dilalah Raffah Ar Rohim	60	80	Meningkat
8.	Farah Aqila	100	100	Tetap
9.	Felda Ega Nozalia	40	90	Meningkat
10.	Hanum Rana Khainira	100	90	
11.	Husna Ula Fiffah Wilaya	80	90	Meningkat
12.	Keysha Khorizzulfa Al Madani	100	100	Tetap
13.	Khadijah Talita Sakhi	-	90	Tidak Hadir (Izin)
14.	Nadia Dwi Anugraini	100	90	Menurun
15.	Nadia Firza Almira S	80	-	Tidak Hadir (Izin)
16.	Nayla Zaidah Chusna	60	90	Meningkat
17.	Nazwa Valent Maulidina	60	100	Meningkat
18.	Racesa Haura Rafeeza	20	90	Meningkat
19.	Raisya Adiva Naira	100	80	Menurun
20.	Sonia Salsabilah	60	80	Meningkat
21.	Syakira Risti Khairiya	100	90	Menurun
22.	Zahira Sheza Mevia	60	100	Meningkat

Catatan: Siswa yang tidak memiliki nilai sebelum atau sesudah penggunaan media pembelajaran tercatat **tidak hadir karena izin**, sehingga tidak mengikuti kegiatan penilaian pada waktu tersebut.

Gambar 4.4 Dokumentasi Nilai Kelas VII C Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle – Guru IPS

Gambar 4.4 menunjukkan dokumen nilai siswa kelas VII C sebelum dan setelah penerapan game Bamboozle. Dokumen ini memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman materi dan penguasaan konsep oleh siswa setelah penggunaan media interaktif tersebut. Dokumen nilai kelas VII D dan VII E dapat dilihat pada lampiran.

Waka Kurikulum, Intan Munik Azibah, juga menegaskan:

“Kalau soal game interaktif seperti Bamboozle, siswa lebih antusias dan kelas lebih hidup,” ujarnya.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Bamboozle mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Media ini sangat berguna bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, terutama di lingkungan pesantren yang memiliki jadwal yang sangat padat dan pembatasan dalam penggunaan media visual.

Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, penerapan Bamboozle dinilai berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS. Kegiatan belajar yang semula bersifat tidak aktif berubah menjadi lebih aktif, kerja sama, dan kompetitif secara sehat. Siswa bukan hanya menikmati proses belajar, tetapi juga semakin memahami materi dengan baik.



Gambar 4.5 Suasana Kelas VII E saat Penerapan Game Interaktif Bamboozle pada Pembelajaran IPS

Gambar 4.5 menunjukkan suasana dalam kelas ketika game Bamboozle diterapkan. Gambar tersebut menampilkan interaksi positif

antar siswa, ekspresi wajah yang menunjukkan antusiasme, serta partisipasi aktif mereka dalam proses belajar, yang mencerminkan peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media interaktif ini.

Penggunaan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS di SMPIQ Al Bahjah Cirebon memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang dinamis, komunikatif, dan bermakna.

Beberapa indikator motivasi yang terlihat dari hasil evaluasi meliputi antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan, keberanian untuk berpartisipasi dan menyampaikan pendapat, kerja sama serta kolaborasi dalam kelompok, peningkatan rasa percaya diri saat berkompetisi secara sehat, serta kepuasan dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penerapan Bamboozle terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan komunikatif.

2. Peran Game Interaktif Bamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMPI Qu Al Bahjah Cirebon, terlihat bahwa penggunaan game interaktif Bamboozle berhasil meningkatkan semangat belajar siswa dalam pelajaran IPS. Sebelum game ini digunakan, suasana kelas terasa kurang dinamis, sebagian besar siswa terlihat bosan, dan hanya sedikit yang berani menjawab pertanyaan guru.

Namun, setelah penggunaan Bamboozle, terjadi perubahan yang jelas dalam cara siswa belajar dan suasana di dalam kelas.

Guru IPS Ibu Evanti Adriani, S.Pd., menyatakan:

“Main game itu seru, apalagi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa guru menganggap Bamboozle bukan hanya hiburan, tetapi juga cara mengajar yang bisa membuat semangat belajar siswa kembali hidup. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif dibandingkan metode mengajar biasa. Siswa terlihat lebih tertarik karena adanya unsur kompetisi dan kolaborasi dalam kelompok.

Hasil observasi mendukung hal tersebut. Selama permainan berlangsung, siswa tampak antusias, saling berdiskusi, bersaing untuk menjawab pertanyaan, serta bersorak ketika kelompoknya mendapatkan poin. Suasana ini menunjukkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa yang muncul secara alami karena mereka menikmati proses belajar.

Salah satu siswa kelas VII C, Sonia Salsabila, mengatakan:

“Belajar pakai game bikin semangat, soalnya sambil main jadi nggak ngantuk.”

Sedangkan Nadia Firza A. Sofwan menambahkan:

“Biasanya suka ngantuk, kalau pakai game malah semangat.”

Kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa Bamboozle menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Motivasi belajar

meningkat karena siswa merasa terlibat secara emosional, bukan sekadar menjalankan kewajiban.

Selain itu, Bamboozle mendorong motivasi internal (intrinsik). Nadia Firza A. Sofwan juga menyatakan:

“Saya jadi belajar dulu sebelum main biar bisa jawab dan menang.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa terdorong untuk mempersiapkan diri, belajar sendiri, dan memahami materi agar dapat berpartisipasi lebih baik. Kehadiran unsur kompetitif dalam permainan mendorong rasa tanggung jawab dalam belajar dan meningkatkan motivasi dari dalam diri sendiri. motivasi belajar tidak hanya meningkat secara individu, tetapi juga dari aspek sosial. Siswa yang sebelumnya pasif kini berani berpartisipasi, berkomunikasi, dan bekerja sama.

Nadya Fatima dari kelas VII E menambahkan:

“Iya, game ini membuat suasana belajar lebih menyenangkan, apalagi waktu menunggu giliran jawab soal, bikin deg-degan tapi seru.”

Kutipan ini menunjukkan keterlibatan emosional siswa, di mana rasa tegang dan antusias mencerminkan energi belajar aktif. Game ini bukan hanya meningkatkan semangat, tetapi juga pengalaman belajar yang menantang dan menarik.

Waka Kurikulum, Intan Munik Azibah, S.Pd., menambahkan:

“Kalau soal game interaktif seperti Bamboozle, siswa lebih antusias dan kelas lebih hidup.”

Pernyataan ini memperkuat temuan bahwa Bamboozle secara institusional diakui mampu menghidupkan suasana belajar, meningkatkan partisipasi siswa, dan tetap sesuai kebijakan pesantren.

Dampak kolaboratif terlihat jelas. Selama bermain, siswa berdiskusi dan menentukan jawaban bersama, sehingga memperkuat ikatan sosial di antara anggota kelompok. Guru juga mengamati bahwa kerja sama ini meningkatkan semangat belajar, karena siswa saling membutuhkan dan saling mendukung untuk mencapai kemenangan bersama.

Izla, siswa kelas VII D, menyatakan:

“Saya jadi makin suka belajar IPS karena pakai game ini seru dan bikin semangat.”

Kutipan ini menegaskan bahwa motivasi intrinsik siswa diperkuat melalui kesenangan belajar dan kompetisi yang sehat.

Selain motivasi intrinsik, Bamboozle juga menciptakan motivasi ekstrinsik, seperti pujian dari guru dan pengakuan dari teman-teman. Guru memberikan apresiasi dan nilai kepada kelompok yang menjawab dengan benar, sehingga memicu semangat untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Berdasarkan dokumentasi hasil belajar (nilai yang tertera di bagian 4.4), terlihat bahwa tingkat motivasi belajar yang tinggi berdampak pada peningkatan pemahaman materi. Misalnya, rata-rata nilai siswa meningkat secara nyata setelah menggunakan metode Bamboozle, yang menunjukkan hubungan antara motivasi dan pencapaian belajar.

Data Nilai Siswa Kelas 7C SMPiQu Al Bahjah Cirebon Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle (TA 2024/2025)

No.	Nama	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Keterangan
1.	Adhelia Zahra Maulani	-	90	Tidak Hadir (Izin)
2.	Alisha Batrisyia Khairunnisa	100	100	Tetap
3.	Aliya Dwi Rahmawati	60	80	Meningkat
4.	Aliya Rakhmadina	-	90	Tidak Hadir (Izin)
5.	An Hye Ra	100	90	Menurun
6.	Bilqis Dwi Agri Anasasya	80	80	Tetap
7.	Dibah Rafifah Ar Rohim	60	80	Meningkat
8.	Farah Aqila	100	100	Tetap
9.	Felda Ega Nozalia	40	90	Meningkat
10.	Hanum Rana Khainira	100	90	
11.	Husna Ula Fiffah Wilaya	80	90	Meningkat
12.	Kesysha Khorizulfa Al Madani	100	100	Tetap
13.	Khadijah Talita Sakhi	-	90	Tidak Hadir (Izin)
14.	Nadia Dwi Anggraini	100	90	Menurun
15.	Nadia Firza Almira S	80	-	Tidak Hadir (Izin)
16.	Nayla Zaidah Chusna	60	90	Meningkat
17.	Nazwa Valent Maulidina	60	100	Meningkat
18.	Racessa Hauran Rafezza	20	90	Meningkat
19.	Raisya Adiva Naira	100	80	Menurun
20.	Sonia Salsabilah	60	80	Meningkat
21.	Syakira Risti Khairiya	100	90	Menurun
22.	Zahira Sheza Mevia	60	100	Meningkat

Catatan: Siswa yang tidak memiliki nilai sebelum atau sesudah penggunaan media pembelajaran tercatat **tidak hadir karena izin**, sehingga tidak mengikuti kegiatan penilaian pada waktu tersebut.

Gambar 4.6 1 Dokumentasi Nilai Kelas VII C Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle – Guru IPS

Guru IPS Ibu Evanti Adriani, S.Pd., menegaskan:

“Kita harus menempatkan game seperti Bamboozle sebagai media evaluasi, bukan penyampaian materi. Jadi materi disampaikan dulu, baru setelah itu bisa diselingi game.”

Hal ini menunjukkan bahwa Bamboozle efektif sebagai alat penguatan dan evaluasi, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar tanpa mengganggu proses pembelajaran utama. Secara umum, penggunaan game interaktif Bamboozle membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Media ini menciptakan suasana belajar yang lebih santai, sekaligus menantang dan menyenangkan.

Siswa menjadi lebih tertarik, percaya diri, dan menunjukkan ketertarikan belajar yang meningkat. Selain itu, guru merasa lebih mudah dalam mengajar karena suasana kelas lebih hidup dan aktif. Dengan kata lain, Bamboozle bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga menjadi sarana

belajar yang efektif dalam membangun semangat belajar siswa di lingkungan pesantren.

3. Tantangan dalam Penggunaan Bamboozle

Meskipun penggunaan game interaktif Bamboozle berhasil meningkatkan semangat belajar para siswa, penerapannya di SMPIQu Al Bahjah Cirebon mengalami beberapa hambatan. Tantangan ini meliputi aspek teknis, kebijakan sekolah yang berbasis pesantren, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kesiapan guru dalam menggunakan media digital. Meski demikian, semua masalah tersebut bisa diatasi dengan kreativitas guru, perencanaan yang matang, dan dukungan dari pihak sekolah.

Salah satu tantangan utamanya adalah aspek teknis. Setiap kelas sudah dilengkapi proyektor dan akses internet, tapi kadang jaringan internet lambat ketika digunakan oleh laptop guru, sehingga guru harus mempersiapkan alternatif supaya permainan tetap berjalan lancar. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Intan Munik Azibah, S.Pd., menjelaskan:

“Siswa di sekolah kami tidak diperbolehkan menggunakan gadget, jadi pemanfaatan media digital tergantung pada inisiatif guru yang biasanya memakai laptop sendiri atau fasilitas lab komputer.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas dan aturan pesantren menuntut guru untuk lebih kreatif. Guru IPS, Ibu Evanti Adriani, S.Pd., menambahkan bahwa kesiapan menghadapi kemungkinan darurat sangat penting:

“Sebagai guru, saya harus siap dengan berbagai kemungkinan. Kalau proyektor tidak berfungsi, saya sudah siapkan plan B dengan membagikan materi cetak kepada siswa.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa guru tetap harus siap menghadapi masalah teknis seperti proyektor tidak bekerja atau koneksi internet yang lemot. Cara mengatasinya, misalnya dengan mempersiapkan materi yang dicetak, bisa memastikan proses Bamboozle berjalan lancar tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.

Kebijakan sekolah berbasis pesantren juga menjadi tantangan tersendiri. Siswa tidak boleh membawa HP pribadi, jadi semua media interaktif harus disediakan oleh guru atau melalui fasilitas sekolah. Selain itu, ruang laboratorium komputer memiliki jadwal padat, sehingga penggunaan media digital tidak bisa digunakan secara fleksibel. Ibu Intan Munik Azibah S.Pd menegaskan:

“Tantangan terbesarnya adalah keterbatasan penggunaan gadget, karena siswa tidak diizinkan membawa perangkat elektronik ke sekolah.”

Pernyataan ini menekankan bahwa guru perlu lebih aktif dalam mempersiapkan alat dan materi pembelajaran, serta berkoordinasi dengan pihak sekolah agar permainan Bamboozle dapat digunakan dengan baik. Dukungan dari sekolah, seperti akses ke ruang multimedia dan perangkat pendukung, sangat penting dalam mengatasi hambatan dari kebijakan ini.

Tantangan berikutnya adalah waktu pembelajaran yang terbatas. Karena sekolah ini berbasis pesantren dan menerapkan tiga kurikulum sekaligus, yaitu formal, tahfidz, dan diniyah, maka jam pelajaran untuk mata pelajaran IPS relatif singkat. Guru harus merancang strategi agar

permainan Bamboozle tetap berjalan dengan efektif tanpa mengurangi keberhasilan penyampaian materi. Intan Munik Azibah menjelaskan:

“Di sekolah kami ada tiga kurikulum diniyah, tahfidz, dan formal sehingga jam pelajaran IPS jadi terbatas dan guru harus mengelola waktu seefektif mungkin.”

Keterbatasan durasi ini juga dirasakan siswa. Aliyah Husin dari kelas

VII D menyampaikan:

“Menurut saya waktunya kurang, karena pas mulai seru mainnya sudah harus selesai. Kalau bisa ditambah sedikit biar lebih lama.”

Senada dengan itu, Airin Septa C dari kelas VII E menambahkan:

“Saya juga merasa waktunya kurang, game-nya seru jadi rasanya belum puas main sambil belajar.”

Kutipan ini menunjukkan bahwa waktu pelajaran yang terbatas menjadi hambatan dalam mengoptimalkan pengalaman belajar dengan bermain. Guru menyadari masalah tersebut dan berusaha menyesuaikan cara mengajar agar tetap efektif dan menyenangkan. Selain itu, kesiapan guru dalam menggunakan alat digital juga menjadi tantangan. Beberapa guru belum terbiasa menerapkan permainan berbasis teknologi. Ibu Evanti Adriani S.Pd menuturkan:

“Saya sebenarnya belum pernah menerapkan game berbasis teknologi kepada anak-anak. Biasanya game yang saya gunakan lebih kepada ice breaking atau permainan fisik.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa guru masih dalam tahap adaptasi, namun keterbukaan untuk mencoba hal baru mencerminkan semangat inovasi dalam pembelajaran.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan teknis, kebijakan, dan keterbatasan waktu, pelaksanaan Bamboozle tetap berjalan lancar. Dukungan sekolah terbukti penting, seperti yang dijelaskan Ibu Intan Munik Azibah S.Pd:

“Sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran seperti Bamboozle, asalkan guru berkomunikasi dengan baik mengenai kebutuhannya”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa kerja sama antara guru dan pihak sekolah bisa mengurangi hambatan, sehingga media Bamboozle bisa digunakan dengan baik.

Secara keseluruhan, tantangan dalam menggunakan Bamboozle di SMPI Qu Al Bahjah Cirebon mencakup kurangnya fasilitas dan koneksi internet, kebijakan pesantren yang melarang penggunaan gadget, durasi pembelajaran yang tidak cukup, pembatasan penggunaan gambar, video serta ketidaksiapan guru dalam menggunakan media digital baru.

Namun, semua kendala itu bisa diatasi dengan cara beradaptasi, kreativitas guru, perencanaan yang matang, dan dukungan dari sekolah. Dengan demikian, tantangan bukanlah penghalang, melainkan mendorong guru dan sekolah untuk terus berinovasi, bekerja sama, dan menciptakan pembelajaran berbasis permainan yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan konteks.

C. Kebijakan Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan dokumentasi visual untuk mendukung informasi yang didapat dari observasi dan wawancara. Namun, perlu disampaikan

bahwa sesuai dengan kebijakan internal dari sekolah SMPIQu Al Bahjah Cirebon, tidak diperkenankan untuk menampilkan wajah siswa dalam publikasi dokumentasi. Hal ini bertujuan untuk menjaga privasi, keamanan, dan kenyamanan para siswa sesuai dengan peraturan lembaga.

Sebagai bentuk ketaatan terhadap peraturan tersebut, semua dokumentasi dalam penelitian ini diambil dari sudut belakang tubuh siswa atau sudut-sudut tertentu yang tidak menampilkan wajah mereka. Walaupun demikian, dokumentasi tersebut tetap menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan mencerminkan suasana kelas yang penuh keterlibatan.

Tabel 4.3 Tabel Hasil Ringkasan Penelitian

No.	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian
1.	Penerapan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS	1) Perencanaan: <ul style="list-style-type: none"> - Berlandaskan RPP dan Modul Ajar, menyesuaikan media dan metode. - Menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebijakan pesantren.
		2) Implementasi/penerapan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bermain dalam kelompok, guru sebagai fasilitator, peneliti sebagai operator. - Menciptakan suasana kelas aktif, kolaboratif, dan kompetitif.
		3) Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> - Dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan nilai siswa. - Menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan materi (contoh nilai: VII C 60→80, VII D 60→90, VII E 50→90).
2.	Peran Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa	1) Meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa 2) Siswa lebih aktif, berani berpartisipasi, fokus, dan termotivasi. 3) Menciptakan suasana belajar kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan.
3.	Tantangan dalam penggunaan Bamboozle	1) Kendala teknis: internet lambat, proyektor bermasalah. 2) Pembatasan gawai pribadi dan keterbatasan waktu pelajaran. 3) Kesiapan guru terhadap media digital baru; solusi: strategi adaptasi, perencanaan matang, dukungan sekolah.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penerapan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS

1. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan merupakan dasar yang penting dalam menentukan penerapan media pembelajaran berjalan dengan baik. Dari hasil observasi dan analisis dokumen, guru mata pelajaran IPS telah menyusun RPP dan modul ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta kebijakan sekolah yang berbasis pesantren. Perencanaan yang cukup matang ini menunjukkan bahwa guru memahami betapa pentingnya inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan para siswanya.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, peneliti menemukan dua temuan utama dalam tahap perencanaan ini.

Pertama, peneliti menemukan bahwa dalam proses perencanaan pembelajaran, RPP dan modul ajar berisi tema tentang Jenis Keragaman Sosial Budaya. Peneliti menambahkan media interaktif Bamboozle sebagai alat untuk mengevaluasi serta memperkuat materi pembelajaran. Guru juga mempersiapkan soal-soal berbentuk kuis yang dibagi berdasarkan tingkat kesulitan, sehingga sesuai dengan kemampuan setiap

siswa. Rencana pembelajaran ini menunjukkan hubungan yang sesuai antara tujuan pembelajaran, media, dan metode yang digunakan.

Temuan ini sesuai dengan teori Lestari dan Priyanto (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman mereka.⁷⁶ Dalam konteks ini, Bamboozle digunakan sebagai cara untuk memenuhi indikator motivasi belajar seperti semangat belajar yang tinggi, ketekunan dalam mengerjakan tugas, dan kepuasan dalam proses belajar yang sesuai dengan teori Hamzah B. Uno.⁷⁷

Kedua, peneliti menemukan bahwa guru menyesuaikan rancangan kegiatan sesuai dengan situasi dan kebijakan sekolah. Karena siswa di SMPiQu Al Bahjah tidak diperbolehkan membawa HP pribadi, para guru sendiri merancang dan mempersiapkan semua alat teknis seperti laptop dan proyektor. Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam beradaptasi dengan lingkungan belajar serta komitmen mereka untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

Hasil penelitian ini mendukung teori Darsono yang diterbitkan dalam Emda (2017), yang menekankan peran lingkungan belajar dan usaha guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷⁸ Penelitian

⁷⁶ Suci Hanifah Nahampun et al., “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

⁷⁷ Oktiani, “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.

⁷⁸ Rasyid, Sukardi, and Pujiastuti, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sma Al-Hikmah Pulo Gadung, Jakarta Timur Selama Pandemi Covid-19.” *Jurnal Ekonomi Dan Industri* 23, no. 2 (2022): 514–21, <https://doi.org/10.35137/jei.v23i2.738>.

Rizkyta Amalinda (2024) juga menemukan bahwa efektivitas penggunaan metode Bamboozle sangat bergantung pada kesiapan guru untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kondisi sekolah dan karakter siswa.⁷⁹

Tahap perencanaan dalam penelitian ini menunjukkan penggabungan antara aspek teknis, pedagogis, dan kontekstual yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Implementasi Game Interaktif Bamboozle

Tahap implementasi adalah saat rancangan yang sudah disiapkan sebelumnya diterapkan secara nyata. Dalam tahap ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, peneliti berperan sebagai operator game, dan siswa menjadi peserta yang aktif.

Pembagian peran ini menunjukkan kolaborasi yang baik antara guru dan peneliti, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif berbasis kolaborasi.⁸⁰ Proses pembelajaran dilakukan dalam suasana yang kompetitif dan kolaboratif, sehingga mendorong partisipasi dari semua siswa. Peneliti menemukan dua temuan penting selama tahap implementasi ini.

⁷⁹ Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 24 Malang."

⁸⁰ Sardiman dalam Elvira, Neni Z, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59, <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Pertama, peneliti menemukan bahwa penggunaan Bamboozle menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa menunjukkan sikap antusias sejak awal permainan, saling mendorong menyemangati kelompoknya, serta tertawa saat menjawab pertanyaan. Aktivitas ini mengubah proses belajar IPS yang sebelumnya bersifat pasif menjadi lebih aktif dan dinamis.

Kondisi ini sesuai dengan teori motivasi intrinsik Ryan dan Deci (2000), yang menyatakan bahwa seseorang akan belajar dengan semangat jika merasa senang, tertarik, dan tertantang dalam aktivitas yang dilakukan.⁸¹ Beberapa indikator motivasi yang terlihat di lapangan meliputi semangat yang tinggi, minat yang besar, keaktifan, rasa ingin tahu, serta keinginan untuk berprestasi. Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan Nabhana Aida Tsurayya & Fitria Sukmawati (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa melalui kegiatan kuis yang interaktif.⁸²

Kedua, para peneliti menemukan bahwa unsur kompetisi dan kerja sama dalam permainan menjadi faktor utama yang memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk menjawab soal secara benar demi memenangkan permainan (motivasi ekstrinsik), sementara kerja sama dalam kelompok membuat

⁸¹ Masykur and Solekhah, "Tafsir Qur'an Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai 5." *Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2021): 73–74.

⁸² Tsurayya, "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* 6, no. 2 (2023):81, <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.

siswa merasa bertanggung jawab dan merasa senang karena kontribusi mereka (motivasi intrinsik). Guru terus memantau setiap kelompok dan memberikan pujian terhadap usaha siswa, sehingga suasana kelas tetap positif dan sportif.

Temuan ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang dijelaskan oleh Sardiman, yang menyatakan bahwa dorongan untuk berprestasi dan mendapatkan pengakuan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.⁸³ Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Gus Muliadi Gultom, Firman, & Anny Wahyuni (2023) yang menemukan bahwa Bamboozle menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga membangkitkan motivasi berprestasi dan keaktifan siswa saat belajar sejarah.⁸⁴

Perbandingan hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa secara signifikan. Secara keseluruhan, penerapan Bamboozle dalam pembelajaran IPS menunjukkan keterpaduan antara teori motivasi dan praktik pembelajaran di lapangan.

Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, siswa menjadi lebih percaya diri, tekun, dan aktif dalam kegiatan belajar yang merupakan indikator penting dalam motivasi belajar Evaluasi Penggunaan

⁸³ Sardiman dalam Elvira, Neni Z, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59, <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

⁸⁴ Gultom, Firman, and Wahyuni, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi."

Game Interaktif Bamboozle. Dengan demikian, tahap implementasi menunjukkan penerapan nyata dari teori Deci & Ryan serta Uno, di mana kebutuhan akan penghargaan, keterlibatan sosial, dan otonomi belajar dapat terpenuhi melalui game edukatif seperti Bamboozle.

3. Evaluasi Penggunaan Game Interaktif Bamboozle

Evaluasi dilakukan untuk melihat sampai sejauh mana media Bamboozle berhasil meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dari hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan bahwa setelah menggunakan Bamboozle, siswa menunjukkan peningkatan di berbagai aspek, seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Peneliti menemukan dua temuan penting dalam tahap evaluasi ini.

Pertama, peneliti menemukan bahwa semangat belajar para siswa meningkat secara nyata setelah menggunakan metode pembelajaran Bamboozle. Para siswa terlihat lebih antusias, rajin, dan konsentrasi saat belajar. Beberapa indikator yang menunjukkan peningkatan motivasi ini sesuai dengan teori Uno, seperti menunjukkan ketekunan dalam mengerjakan tugas, tekun menghadapi kesulitan, aktif mengikuti kegiatan belajar, serta menampakkan senyum kebahagiaan saat belajar.⁸⁵

Kondisi ini juga mendukung teori Maslow yang menyatakan bahwa kebutuhan akan rasa hormat dan aktualisasi diri dapat terpenuhi ketika

⁸⁵ Oktiani, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.

seseorang merasa dihargai dan memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya.⁸⁶ Dalam konteks ini, metode Bamboozle memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi, bekerja sama, serta menunjukkan prestasi mereka. Selain itu, penelitian Bila May dkk juga menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle mampu meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam belajar karena suasana belajar yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan.⁸⁷

Kedua, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir dan prestasi belajar siswa. Dilihat dari data nilai, rata-rata ketiga kelas yakni VII C, VII D, dan VII E meningkat setelah metode Bamboozle diterapkan. Untuk kelas VII C, nilai rata-ratanya naik dari 60 menjadi 80, VII D dari 60 menjadi 90, dan VII E dari 50 menjadi 90. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya mampu meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi juga secara nyata memengaruhi hasil belajar mereka.

Temuan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Rizkyta Amalinda (2024) yang menjelaskan bahwa metode Bamboozle efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran IPS dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar melalui evaluasi

⁸⁶ Kadji, "Tentang Teori Motivasi." *Jurnal INOVASI* 9, no. 1 (2012): 1–15, <http://id.portalgaruda.org/index.php?page=2&ipp=10&ref=search&mod=document&select=title&q=teori+motivasi&button=Search+Document>.

⁸⁷ May et al., "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 62–69, <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>.

yang interaktif.⁸⁸ Selain itu, teori yang dipaparkan oleh Sardiman juga menegaskan bahwa semangat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berusaha mencapai prestasi akademik yang terbaik.⁸⁹

B. Peran Game Interaktif Bamboozle terhadap peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa penggunaan game interaktif Bamboozle dalam pembelajaran IPS berdampak nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMPIQ Al Bahjah Cirebon. Secara teoretis, motivasi belajar terdiri atas dua bentuk utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik menurut Deci & Ryan. Motivasi intrinsik muncul dari rasa senang dan kepuasan dalam belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya dorongan atau penghargaan dari luar diri siswa.⁹⁰

Sebelum media ini digunakan, suasana kelas terasa kurang aktif dan monoton; sebagian besar siswa tidak aktif dalam berdiskusi serta mudah teralihkan fokusnya. Namun, setelah Bamboozle diterapkan, peneliti mengamati perubahan yang jelas siswa terlihat lebih antusias, lebih aktif berpartisipasi, dan menunjukkan semangat yang tinggi selama kegiatan

⁸⁸ Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 24 Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, no. 7 (2021), <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.

⁸⁹ Sardiman dalam Elvira, Neni Z, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59, <https://journal.citradharna.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

⁹⁰ Masykur Zaini Masykur, "Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Melalui Game New Family 100 Berbasis Kahoot Di Kelas 7A MTS No 32 Lamasi," *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis* 5, no. 2 (2025): 998–1009, <https://doi.org/10.37481/jmh.v5i2.1438>.

berlangsung. Peneliti juga menemukan tiga temuan utama terkait peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan Bamboozle.

Pertama, menggunakan permainan interaktif Bamboozle ternyata membuat semangat belajar siswa semakin meningkat, baik dari dalam diri mereka sendiri maupun dari luar. Menurut Tambunan, motivasi dari dalam diri seseorang muncul karena mereka merasa senang dan tertarik untuk belajar.

Sementara itu, motivasi dari luar seperti hadiah, nilai, atau pengakuan membuat mereka tertarik untuk belajar. Dalam penelitian ini, motivasi dari dalam terlihat ketika siswa aktif berpartisipasi, berbicara dengan antusias, dan menjawab pertanyaan dengan semangat. Motivasi dari luar terlihat dari semangat mereka berusaha mendapatkan poin, pujian, atau kemenangan dalam kompetisi kelompok. Faktor kompetisi dan penghargaan ini sangat berpengaruh dalam mendorong semangat belajar siswa.

Kedua, penggunaan metode Bamboozle membuat siswa lebih aktif, berani ikut berpartisipasi, lebih fokus, dan lebih termotivasi saat belajar. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Lestari dan Priyanto yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kerja sama antar siswa dan memperkuat partisipasi mereka.⁹¹

Kriteria motivasi menurut Hamzah B. Uno seperti ketekunan, ketangguhan dalam menghadapi kesulitan, serta semangat untuk mencapai prestasi terlihat

⁹¹ Suci Hanifah Nahampun et al., "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." Suci Hanifah Nahampun et al., "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2024): 63–68, <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.

jelas dari tingkah laku siswa.⁹² Mereka berani menjawab pertanyaan, tetap semangat meskipun kalah, dan menunjukkan keinginan kuat untuk memahami materi pelajaran. Lingkungan kelas menjadi lebih hidup dan nyaman karena siswa belajar dengan senang hati dan percaya diri.

Ketiga, Bamboozle berhasil menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan. Saat bermain, para siswa berdiskusi dalam kelompok, saling bantu, dan menghargai pandangan teman-temannya.

Situasi ini sesuai dengan teori Maslow, khususnya kebutuhan sosial dan rasa dihargai, di mana siswa merasa diterima, dihargai, dan memiliki peran penting dalam kelompok mereka.⁹³ Siswa merasa diakui dan diterima oleh kelompoknya, yang memicu rasa percaya diri dan tanggung jawab dalam belajar. Guru IPS juga menyatakan bahwa setelah penerapan Bamboozle, siswa yang biasanya tidak aktif menjadi lebih percaya diri dan berani menyampaikan pendapatnya. Hal ini menunjukkan bahwa aspek sosial dan kebersamaan dalam permainan berkontribusi terhadap peningkatan semangat belajar mereka.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Rizkyta Amalinda (2024), yang menemukan bahwa Bamboozle meningkatkan partisipasi dan antusiasme belajar siswa IPS.⁹⁴ Penelitian Gus Muliadi Gultom, Firman, dan Anny Wahyuni (2023) juga menunjukkan bahwa unsur kompetisi dalam permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang positif.⁹⁵ Selain

⁹² Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.

⁹³ Dwi, Khusnul, and Danik, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.

⁹⁴ Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 24 Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, no. 7 (2021), <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.

⁹⁵ Gultom, Firman, and Wahyuni, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi." *Krinok: Jurnal*

itu, penelitian Sinta Ari Susanti (2024) mendukung hasil serupa yaitu Bamboozle dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi di kelas.⁹⁶

Berdasarkan keseluruhan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa game interaktif Bamboozle berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Media ini tidak hanya membuat siswa belajar dengan lebih semangat, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif, kerja sama, dan menyenangkan, sehingga langsung memengaruhi peningkatan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran IPS di SMPI Qu Al Bahjah Cirebon.

C. Tantangan dalam Penggunaan Bamboozle

Setelah melalui tahapan perencanaan, implementasi, dan evaluasi, tahap selanjutnya adalah menganalisis peran media Bamboozle terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa walaupun Bamboozle terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, penerapannya di SMPI Qu Al Bahjah Cirebon juga mengalami sejumlah tantangan. Tantangan ini berasal dari faktor teknis, kebijakan institusi, serta kesiapan pengajar untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran.

Temuan pertama menunjukkan adanya masalah teknis, seperti internet yang lambat. Situasi ini mengakibatkan proses permainan tidak selalu berjalan

Pendidikan Sejarah Dan Sejarah 3, no.1 (2023): 31–41,
<https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>.

⁹⁶ Susanti, Susanti, and Setiawan, "Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta." *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 3 (2024): 930–42, <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>.

dengan mulus dan dapat menghambat kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan kegiatan supaya pembelajaran tetap berlangsung dengan efektif.

Berdasarkan teori motivasi Maslow, kebutuhan akan keamanan dan kenyamanan dalam belajar menjadi fondasi penting bagi timbulnya motivasi.⁹⁷ Apabila kondisi teknis terhambat, kebutuhan ini tidak terpenuhi dengan maksimal, yang dapat mengurangi antusiasme belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Gus Muliadi Gultom, Firman, dan Anny Wahyuni (2023) yang menekankan bahwa efektivitas penggunaan media digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah.⁹⁸ Selain itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif meskipun harus menghadapi masalah teknis.

Temuan kedua berkaitan dengan pembatasan penggunaan perangkat pribadi dan waktu pelajaran yang terbatas. Sebagai lembaga pendidikan yang berlandaskan pada sistem pesantren, SMPIQu Al Bahjah memiliki aturan yang melarang siswa membawa telepon seluler mereka sendiri. Akibatnya, aktivitas Bamboozle hanya dapat dilaksanakan dengan satu alat yang dioperasikan oleh guru atau peneliti menggunakan proyektor. Meskipun ini membatasi interaksi antar individu, keadaan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap hasil kelompok mereka.

⁹⁷ Dwi, Khusnul, and Danik, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.

⁹⁸ Gultom, Firman, and Wahyuni, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi."

Hal ini sejalan dengan teori kebutuhan sosial yang dikemukakan oleh Maslow, yang menyatakan bahwa setiap orang memiliki keinginan untuk diterima dan berkolaborasi dengan orang lain.⁹⁹ Di sisi lain, waktu pelajaran IPS yang singkat juga menjadi tantangan tersendiri, karena waktu untuk eksplorasi materi dan pelaksanaan game harus dibagi dengan profesional.

Guru perlu merencanakan strategi agar kegiatan tetap efisien tanpa mengurangi esensi pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Sardiman bahwa guru yang dapat merancang pembelajaran yang efektif dan bernilai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁰⁰

Temuan ketiga berkaitan dengan seberapa siap guru dalam menggunakan media digital yang baru. Para guru mata pelajaran IPS mengakui bahwa mereka masih belum terbiasa dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran, karena selama ini mereka cenderung menggunakan metode mengajar seperti ceramah, diskusi, dan buku teks. Awalnya, guru merasa khawatir tidak dapat menggunakan media tersebut dengan baik. Namun, melalui latihan, dapat beradaptasi dan akhirnya menunjukkan semangat dalam memanfaatkan Bamboozle.

Menurut Emda, kesiapan serta motivasi guru adalah elemen penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar, karena guru berperan sebagai penggerak utama dalam membangkitkan semangat belajar siswa.¹⁰¹ Temuan ini sejalan

⁹⁹ Dwi, Khusnul, and Danik, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.

¹⁰⁰ Sardiman dalam Elvira, Neni Z, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59, <https://journal.citradharna.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

¹⁰¹ Halim Rasyid, Sukardi, and Pujiastuti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sma Al-Hikmah Pulo Gadung, Jakarta Timur Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Ekonomi Dan Industri* 23, no. 2 (2022): 514–21, <https://doi.org/10.35137/jei.v23i2.738>.

dengan penelitian Rizkyta Amalinda (2024) yang menunjukkan bahwa guru yang bersedia untuk berinovasi dengan media interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kolaboratif, dan memotivasi siswa.¹⁰²

Selain tiga tantangan utama yang telah diidentifikasi, peneliti juga menemui batasan pada tahap dokumentasi. Karena peraturan di pesantren melarang pengambilan foto atau video selama pembelajaran berlangsung, peneliti tidak dapat merekam kegiatan tersebut secara visual. Sebagai solusinya, peneliti menggunakan catatan observasi naratif untuk menggambarkan suasana di kelas, ekspresi siswa, dan tingkat partisipasi mereka selama permainan. Pendekatan ini tetap memberikan gambaran yang jelas mengenai indikator motivasi siswa, seperti antusiasme, keaktifan, dan semangat mereka saat mengikuti kegiatan.

Secara keseluruhan, ketiga tantangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan Bamboozle sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti fasilitas teknologi, kebijakan dari sekolah, serta kesiapan guru. Namun, dengan perencanaan yang baik, strategi untuk beradaptasi, dan dukungan dari lingkungan belajar yang positif, hambatan-hambatan ini dapat diatasi. Dengan demikian, Bamboozle tetap merupakan media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari motivasi intrinsik seperti perasaan senang dan percaya diri maupun motivasi ekstrinsik, yaitu keinginan untuk bersaing dan mencapai hasil terbaik bersama kelompok.

¹⁰² Rizkyta Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 24 Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, no. 7 (2021), <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan game interaktif Bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas VII SMPIQu Al Bahjah Cirebon, serta mengidentifikasi peran dan tantangan dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dianalisis, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Game Interaktif Bamboozle dalam Pembelajaran IPS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Bamboozle melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi berjalan efektif dan sesuai dengan konteks sekolah pesantren. Pada tahap perencanaan, guru telah menyiapkan RPP dan modul ajar yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa serta kebijakan sekolah. Media Bamboozle ditambahkan sebagai sarana evaluasi dan penguatan konsep, menggantikan metode konvensional yang selama ini didominasi ceramah.

Selama pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator, peneliti sebagai operator game, dan siswa sebagai peserta aktif. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana kompetitif dan kolaboratif, sehingga seluruh siswa terlibat secara aktif. Permainan Bamboozle berhasil mengubah suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan komunikatif.

Pada tahap evaluasi, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat (kelas VII C dari 60 → 80, VII D dari 60 → 90, dan VII E dari 50 → 90), menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif turut memengaruhi pemahaman konsep IPS. Guru juga menilai bahwa semangat dan fokus siswa meningkat selama pembelajaran berlangsung.

2. Peran Bamboozle terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Bamboozle berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, siswa merasa senang, tertantang, dan bersemangat mengikuti pelajaran karena proses belajar disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Mereka aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Secara ekstrinsik, adanya unsur kompetisi dan penghargaan poin mendorong siswa untuk berprestasi dan memenangkan permainan. Siswa menunjukkan indikator motivasi belajar sebagaimana dijelaskan Hamzah B. Uno (2009), seperti ketekunan menghadapi tugas, semangat untuk berprestasi, minat tinggi terhadap pelajaran, serta keberanian mengemukakan pendapat.

Motivasi belajar juga tercermin dari sikap sosial siswa. Mereka bekerja sama dengan baik dalam kelompok, saling menyemangati, serta menghargai pendapat teman. Temuan ini mendukung teori Maslow, khususnya kebutuhan sosial dan penghargaan diri, di mana siswa merasa diterima dan dihargai dalam kelompoknya. Dengan demikian, game

interaktif Bamboozle mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta memperkuat aspek motivasi belajar siswa yang meliputi semangat, fokus, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri.

3. Tantangan dalam Penggunaan Game Interaktif Bamboozle

Penelitian ini juga menemukan tiga tantangan utama. Pertama, kendala teknis seperti koneksi internet yang lambat dan gangguan proyektor menyebabkan permainan tidak selalu berjalan lancar. Guru mengatasi hal ini dengan menyiapkan alternatif kegiatan dan menjaga suasana kelas tetap kondusif.

Kedua, adanya pembatasan penggunaan gawai pribadi dan waktu belajar yang singkat. Karena kebijakan pesantren melarang siswa membawa HP, permainan hanya dilakukan melalui satu perangkat proyektor. Meskipun membatasi interaksi individu, kondisi ini justru memperkuat kerja sama kelompok dan tanggung jawab sosial siswa.

Ketiga, kesiapan guru terhadap penggunaan media digital baru. Guru IPS yang awalnya belum terbiasa dengan teknologi, perlahan mampu beradaptasi dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menerapkan Bamboozle. Hal ini memperlihatkan bahwa motivasi guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Selain itu, pembatasan dokumentasi visual karena aturan sekolah mengharuskan peneliti menggunakan catatan observasi naratif sebagai pengganti foto dan video. Meskipun demikian, data yang diperoleh tetap

menggambarkan indikator motivasi siswa secara utuh, seperti keaktifan, antusiasme, dan rasa percaya diri selama kegiatan berlangsung.

Implikasi dan Keterkaitan Teori

Temuan penelitian ini memperkuat teori motivasi belajar Sardiman (2018) dan Maslow (1954). Motivasi belajar siswa meningkat karena kebutuhan sosial dan penghargaan diri terpenuhi melalui suasana kompetitif, dukungan teman, serta penghargaan dari guru.

Selain itu, indikator motivasi belajar yang diuraikan oleh Hamzah B. Uno juga tercermin secara nyata di lapangan, antara lain: ketekunan menghadapi tugas, ulet dalam kesulitan, keinginan berprestasi, senang belajar, dan tekun mencapai tujuan. Semua indikator ini tampak dalam perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game interaktif Bamboozle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon. Media ini menumbuhkan semangat, kreativitas, dan keberanian siswa untuk aktif berpartisipasi, serta memperkuat pemahaman materi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk mendukung penerapan media game interaktif Bamboozle secara lebih efektif :

1. Untuk Guru

Guru IPS disarankan memanfaatkan Bamboozle sebagai media review materi, khususnya pada topik yang dianggap sulit atau membosankan, agar suasana kelas lebih interaktif dan pemahaman siswa meningkat.

2. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penerapan media interaktif dengan menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, atau perangkat lain, sehingga pembelajaran berbasis teknologi dapat terlaksana secara efektif meskipun siswa tidak diperbolehkan membawa HP pribadi.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan melanjutkan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (mixed methods), agar diperoleh data yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan Bamboozle terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalinda, Rizkyta. "Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 24 Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, no. 7 (2021).
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arianto, Bambang. *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif. Borneo Novelty Publishing*. Vol. 10.70310/q, 2024. <https://doi.org/10.70310/q81zdh33>.
- Asiva Noor Rachmayani. *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2015.
- Budi Ramdani, Rahma Putri Andini, Salsabila Nur Anisa, Prihantini. "Integrasi Media Ajar Bamboozle Game Sebagai Inovasi Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smpn 9 Palu." *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2025): 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>.
- Candra, Evita, Deka Setiawan, and Diana Ermawati. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (2023): 139–46.
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>.
- Costikyan dan Maryani dalam Eko Saputri, Indarti Rukmana, Salma Endra Reykha

- Putri, Rahayu Wulandari, Silvi Fitria Fajriani, and Kun Hisnan Hajron. "Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall." *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 3, no. 2 (2023): 101. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>.
- Darmawan, Rahmat, and Rizqi Ilyasa Aghni. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga." *POLYGOT: Jurnal Ilmiah* 20, no. 1 (2024): 77–97.
- Dr. Wahidmurni, M.Pd. "Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif." *Http://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1984/2/1984.Pdf* 11 (2017): 1–17.
- Dwi, Khusnul, and Danik. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.
- Firman. "Analisis Data Dalam Kualitatif." *Article*, no. 4 (2015): 1–13.
- Gultom, Muliadi Gus, Firman, and Anny Wahyuni. "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi." *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 3, no. 1 (2023): 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>.
- Handaru, Suryajana Setya, Lilla Maria, and Nining Loura Sari. "Factors That Influence the Learning Motivation of Junior High School Students." *Jurnal Keperawatan Malang* 7, no. (2022): 30–42. <https://doi.org/10.36916/jkm.v7i1.161>.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari

Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Buku Metode Penelitian Kualitatif. Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. Vol. 5, 2020.

Hasanah, Nur Zaytun, and Dhiko Saifuddin Zakly. “Pendekatan Integralistik Sebagai Media Alternatif Inovasi Pendidikan Islam Di Era Milenial.” *Asatiza :Jurnal Pendidikan* 02, no. 03 (2021): 151–61.

Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

Ilhami, Muhammad Wahyu, Wiyanda Vera Nurfajriani, Arivan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodj, and Win Afgani. “Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 9 (2024): 462–69. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129>.

Iryana. “Teknik Pengumpulan Dta Metode Kualitatif.” *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong* 21, no. 58 (n.d.): 99–104.

Kadji, Yulianto. “Tentang Teori Motivasi.” *Jurnal INOVASI* 9, no. 1 (2012): 1–15. <http://id.portalgaruda.org/index.php?page=2&ipp=10&ref=search&mod=document&select=title&q=teori+motivasi&button=Search+Document>.

Kumala Sari, Andi Putri, Dian Novian, and Rahman Takdir. “Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi.” *Inverted: Journal of Information Technology Education* 2, no. 1 (2022): 13–25. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.12794>.

- Kumara, A. R. “Metodologi Penelitian Kualitatif.” *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2018, 3–92.
- Latif, Muhammad & Fadriati. “Media Pembelajaran Dalam Perspektik Al-Quran Dan Al-Hadist.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 No 4 (2023): 3340–48.
- M, Deandra Khoiro, and Ami Samsiah. “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan.” *Journal Pendidikan Sosiologi* 6 (2023).
- Marwah, Sopa Siti, and Zulfa Nurul Ain. “Studi Literatur : Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang,” n.d., 69–75.
- Masykur, Masykur Zaini. “Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Melalui Game New Family 100 Berbasis Kahoot Di Kelas 7A MTS No 32 Lamasi.” *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis* 5, no. 2 (2025): 998–1009. <https://doi.org/10.37481/jmh.v5i2.1438>.
- Masykur, and Siti Solekhah. “Tafsir Qur’an Surah Al-‘Alaq Ayat 1 Sampai 5.” *Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2021): 73–74.
- May, Bila, Dian Uli Anatasia L. Tobing, Nadila Septiani Ritonga, Jamaludin Jamaludin, and Sri Yunita. “Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>.

Melita Sumomba, Abdul Hakim, and Farida Febriati. "Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii Di Ddi Alliritengae Maros." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2024): 54–71. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12253>.

Mouwn Erland. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edited by M.Hum Yuliatrri Novita. *Rake Sarasin*. Pasang Sumatera Barat: PT. Gloal Eksekutif Teknologi, 2020.

Munawaroh, Laelatul, Siti Nurafiah, and Patra Aghtiar Rakhman. "Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN Tembong 2 Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students' Learning Motivation in Social Science Learning in Cl." *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendekia* 1, no. 9 (2024): 6238–43. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.

Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 63–71.

Musyarofah, Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma. *Konsep Dsar IPS*, 2021.

Nashrullah, Mochamad, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah Nurdyansyah, and Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian,*

Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data), 2023.

<https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.

Nasution, Eline Yanty Putri. “Analisis Terhadap Disposisi Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika.” *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018): 44. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i1.217>.

Nofiaturrahmah, Fifi. “Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI Yang Menyenangkan.” *Jurnal IAIN Kudus* 1, no. 1 (2015): 217–35.

Nugraheny, Dwi, and Ayuningtias Destiranti. “Penerapan Edugame Interaktif Untuk Pengenalan Pakaian Adat Nasional Indonesia.” *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi* 8, no. 1 (2017): 137. <https://doi.org/10.28989/angkasa.v8i1.139>.

Nurhalizah, Siti. “Teknik Pembelajaran Ceramah Yang Inovatif Pada Mata Pelajaran Ips.” *Journal Pendidikan*, 2022, hal. 120.

Nurhayati, Lia. “Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPA Di SD,” 2021, 77–85.

Oktary, Dian, Khairiyah Khairiyah, Kiki Mariah, Elni Yakub, and Siska Mardes. “Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar.” *Journal Of Human And Education* 4, no. 4 (2024): 135–43.

Oktiani, Ifni. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.

- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana. "Modul Metode Penelitian 2(Kualitatif)." *Journal GEEJ* 7, no. 2 (2020).
- Pratama, Fidy Arie, Muhammad Iqbal Al-ghozali, and Ahmad Gunawan. "Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Tentang Sumber Daya Alam Di Sekolah Dasar Interactive Learning Model to Increase Student Activities in Social Studies Learning About Natural Resources in Elementary Sc." *ARJI : Action Research Journal Indonesia* 02, no. 1 (2020): 13.
- Rahmad. "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar Journal Homepage: [Http://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna](http://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna)." *Jurnall Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78.
- Rasyid, Halim, Sukardi Sukardi, and Endang Tri Pujiastuti. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sma Al-Hikmah Pulo Gadung, Jakarta Timur Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Ekonomi Dan Industri* 23, no. 2 (2022): 514–21. <https://doi.org/10.35137/jei.v23i2.738>.
- Rifa'i, Yasri. "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset." *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 1 (2023): 31–37. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155>.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Edited by M.Si Dr. Ir. Try Koryati. Bojonegoro-Jawa Timur: KBM INDONESIA, 2022.

Salafiah, Amalia Siti, Deuis Istikomah, Eva Nurjanah, Evi Sri Ropikoh, Siti Nuru, and A ' Ini. "Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Di Lembaga Pendidikan Islam." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 3 (2023): 2023.

Sandhria, Alfarez Fajar, Kusdi Rahardjo, and Hamidah Nayati Utami. "Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Karyawan Pt. Pln (Persero) Distribusi Jawa Timur Area Pelayanan Dan Jaringan Malang)." *Jurnal Administrasi Bisnis* 37, no. 2 (2016): 63–71.

<https://media.neliti.com/media/publications/71944-ID-pengaruh-motivasi-terhadap-kinerja-karya.pdf>.

Sardiman dalam Elvira, Neni Z, Dkk. "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59.
<https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Sari, Meita Sekar, and Muhammad Zefri. "Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, Dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura." *Jurnal Ekonomi* 21, no. 3 (2019): 311.

Septiani, R Anisya Dwi, and Deni Wardana. "Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca." *Jurnal Perseda* V, no. 2 (2022): 130–37.
<https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1708>.

Setyowati, Rini, and Wira Fimansyah. "Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS

- Bermakna Di Indonesia.” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 1 (2018): 14. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i1.544>.
- Siregar, Lis Yulianti Syafrida. “Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku.” *Forum Paedagogik* 11, no. 2 (2020): 81–97. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>.
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, and Michelle Evelyne Sianturi. “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2024): 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.
- Sufyan. “Metode Pendidikan Dalam Surat An-Nahl Ayat 125.” *Jurnal Literasiologi* 10 (2014): 162–72.
- Suharni, and Purwanti. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2018): 131–45.
- Sukma, Fitrotul Mutiara. “Penerapan Web Bamboozle Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MIN Kota Blitar.” *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)* 3 (2025): 848–54.
- Suri, Sufian. “Tafsir Dakwah Q.S an-Nahl Ayat 125 Dan Relevansinya Dengan Masyarakat.” *Liwaul Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah Dan Masyarakat Islam* 12, no. 2 (2022): 55–73. <https://doi.org/10.47766/liwauldakwah.v12i2.1245>.
- Suryana, Dadan, Desi Karmila, and Nenny Mahyuddin. “Pengembangan Game Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Di Taman

Kanak-Kanak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3084–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>.

Susanti, Ari, Sinta Ari Susanti, and Deni Setiawan. “Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta.” *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 3 (2024): 930–42. <https://doi.org/10.61722/jsr.v2i3.1716>.

Susanto, Dedi, Risnita, and M. Syahrani Jailani. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

Tesis, Nirmalasari, and Pembelajaran Ips. “Pembelajaran Ips Dalam Membangun Karakter Siswa Di Smp Negeri 1 Barru Kabupaten Barru Nirmalasari Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Makassar Email : Nirmalasarining@gmail.Com Abstrak Siswa Di SMP Negeri 1 Barru Kabupaten Barru . (Di Bawah B,” 2019.

Tsurayya, Nabhana Aida. “Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* 6, no. 2 (2023): 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.

Ummah, Masfi Sya’fiatul. *Metode Penelitian Kualitatif. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11, 2019.

http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2023.

Verina, Happy Tita, Nadia Mustikarani, Siti Maslahah Nur Maghfiroh, Nuansa Bayu Segara, and Wuliono. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Bantuan Media Bamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 0 (2024): 1–23.

Veronika Made Aprilia Kartika Dewi, I Wayan Sumandya, and Ni Made Ari Septiani. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Xi." *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika* 4, no. 2 (2024): 13–21.
<https://doi.org/10.36733/pemantik.v4i2.9412>.

Wanto, Alfi Haris. "Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep Smart City." *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)* 2, no. 1 (2018): 39.
<https://doi.org/10.26740/jpsi.v2n1.p39-43>.

Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>.

Wuryandari, Aryati, and Muknirotun Akmaliah. "Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak." *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 7, no. 1 (2016): 311.
<https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 *Format Data Penelitian Kualitatif*

Tabel 1 Format Data Penelitian Kualitatif

Jenis Data	Data Wawancara	Data Observasi	Data Dokumentasi
Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Jenis Kegiatan	Jenis Dokumen
1. Bagaimana penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon ?	Sumber data : waka kurikulum 1. Bagaimana pendapat Anda tentang penerapan game interaktif Bamboozle di mata pelajaran IPS?	- Observasi pada persiapan guru sebelum sesi game dimulai - Observasi kelas saat penerapan Bamboozle di mata pelajaran IPS - Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung - Observasi interaksi guru dengan siswa saat menerapkan game bamboozle	- RPP/Modul ajar yang mencakup penggunaan game Bamboozle -Kebijakan/kurikulum SMPIQu Al Bahjah Cirebon - kegiatan pembelajaran saat menggunakan game bamboozle (foto atau video)
	2. Dukungan apa saja yang diberikan sekolah kepada guru IPS dalam menerapkan media game interaktif seperti Bamboozle ?		
	3. Apakah sekolah memiliki panduan atau kebijakan khusus terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran?		
	Sumber data : Guru IPS 1. Apakah anda pernah menggunakan media interaktif lain atau game lain dalam pembelajaran ips sebelumnya ? jika iya game atau media interaktif apa ?		
	2. Apa pendapat anda, tentang penggunaan game interaktif seperti bamboozle dalam pembelajaran ips ?		
	3. Menurut Anda, bagaimana sebaiknya		

	<p>langkah-langkah penerapan game Bamboozle agar efektif digunakan dalam pembelajaran IPS?</p> <p>4. Menurut persepsi anda apa yang paling mempengaruhi antusiasme siswa saat menggunakan game bamboozle ?</p> <p>Sumber data : siswa</p> <p>1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?</p> <p>2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?</p> <p>3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?</p>		
2. Bagaimana peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa padamata pelajaran IPS di SMP IQu Al Bahjah Cirebon ?	<p>Sumber data : waka kurikulum</p> <p>1. Bagaimana peran sekolah dalam memfasilitasi atau mempersiapkan guru dalam menggunakan media interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran IPS?</p> <p>2. Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan dari penerapan game interaktif seperti Bamboozle di sekolah ini?</p> <p>3. Apakah sekolah menyelenggarakan pelatihan atau workshop terkait media pembelajaran digital seperti Bamboozle? Jika</p>	<p>- kondisi kelas saat menggunakan game interaktif bamboozle dibandingkan saat menggunakan metode ceramah</p> <p>- Observasi keaktifan dan motivasi siswa selama dan setelah permainan Bamboozle</p>	<p>- Dokumentasi saat pembelajaran saat menggunakan game bamboozle dan saat menggunakan metode ceramah (video atau foto)</p> <p>-Dokumentasi berupa hasil skor/nilai menggunakan bamboozle dan menggunakan metode ceramah</p>

	ya, bagaimana pelaksanaannya?		
	<p>Sumber data : Guru IPS</p> <p>1. apakah anda mengetahui adanya perubahan tertentu setelah penerapan game bamboozle (seperti perilaku, hasil belajar) ?</p> <p>2. Menurut Anda, secara umum apakah penggunaan game bamboozle berpotensi meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ips ?</p> <p>3. Jika ada, apa saja cerita atau tanggapan yang pernah anda dengar dari siswa atau guru lain mengenai motivasi belajar siswa saat menggunakan bamboozle ?</p> <p>4. Menurut anda, apakah game seperti bamboozle bisa mendorong siswa belajar lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran ips ?</p>		
	<p>Sumber data : siswa</p> <p>1. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?</p> <p>2. apakah anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?</p> <p>3. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?</p>		
	Sumber data : waka kurikulum	- Observasi pada tantangan teknis,	- Laporan atau catatan kendala teknis

3. Bagaimana tantangan penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS di SMP/MTs Al Bahjah Cirebon?	1. Bagaimana pihak sekolah mendukung guru dalam mengatasi kendala teknis saat penggunaan media interaktif seperti Bamboozle?	seperti akses perangkat atau koneksi internet - Observasi bagaimana guru dan siswa mengatasi kendala selama permainan	yang terjadi selama sesi game. - Dokumentasi terkait peralatan yang digunakan saat penerapan game bamboozle
	2. Apa tantangan terbesar yang dihadapi sekolah dalam mengimplementasikan game interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran ?		
	3. Menurut Anda, apakah ada kendala dalam membangun kepercayaan guru dan siswa terhadap efektivitas Bamboozle sebagai media pembelajaran ?		
	Sumber data : Guru IPS 1. Bagaimana Anda menangani situasi di mana jika terdapat beberapa siswa tidak tertarik atau termotivasi saat belajar dengan atau tanpa game ini?		
	2. Bagaimana Anda mengatasi hambatan seperti kurangnya perangkat atau akses internet saat menggunakan game ini?		
	3. Menurut anda Bagaimana cara mengelola keterbatasan waktu pembelajaran agar penggunaan Bamboozle tidak mengganggu materi lain yang harus diselesaikan?		
	Sumber data : siswa 1. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda		

	alami saat bermain game Bamboozle di kelas?		
	2. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?		
	3. menurut anda apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif bamboozle ?		

Tabel 2 Data Lapangan

Data Wawancara	Data Observasi	Data Dokumentasi
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Kebijakan dan dukungan sekolah terhadap media Bamboozle - Informan : Intan Munik Azibah, S.Pd (Waka Kurikulum) - Tempat Wawancara : Kantor Guru SMPIQu Al Bahjah Cirebon - Tanggal Wawancara : Rabu, 28 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Sekolah mendukung penggunaan Bamboozle melalui fasilitas, pelatihan, dan pengadaan. Tantangan: larangan siswa membawa gadget, keterbatasan laboratorium, dan perangkat harus disediakan guru. Inisiatif guru menjadi kunci mengatasinya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media game - Jenis Kegiatan : Pembelajaran IPS biasa (tanpa media Bamboozle) - Tempat Kegiatan : Kelas 7C - Tanggal Kegiatan : Selasa, 20 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Pembelajaran IPS di kelas VII C berlangsung tertib, tetapi kurang interaktif. Guru hanya menggunakan ceramah dengan papan tulis dan buku paket. Siswa terlihat fokus, namun partisipasinya rendah dan sebagian cenderung pasif. Kegiatan diskusi kelompok tidak dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Aktivitas siswa saat pembelajaran IPS tanpa Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto kegiatan pembelajaran di kelas 7C - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Selasa, 20 Mei 2025 - Hasil : 
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pandangan guru IPS terhadap penerapan media Bamboozle - Informan : Evanti adriani, S.Pd - Tempat Wawancara : 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Motivasi belajar siswa setelah penggunaan media game - Jenis Kegiatan : Pembelajaran IPS menggunakan Bamboozle 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Aktivitas siswa saat pembelajaran IPS dengan Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto kegiatan pembelajaran di kelas 7C - Pemberi Dokumen :

<p>Kantor Guru SMPIQu Al Bahjah Cirebon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanggal Wawancara : Rabu, 28 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Guru menilai Bamboozle efektif meningkatkan motivasi, cocok untuk materi ringan dan evaluasi, serta membuat siswa senang, aktif, dan kritis 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat Kegiatan : Kelas 7C - Tanggal Kegiatan : Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas Interaksi siswa meningkat, suasana kelas lebih hidup. Siswa antusias, aktif menjawab, dan lebih fokus pada pembelajaran 	<p>Dokumentasi pribadi peneliti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanggal Penerimaan Dokumen: Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil : 
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Informan : Siswa kelas 7C (Sonia Salsbila) - Tempat Wawancara : Kelas 7C - Tanggal Wawancara : Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Siswa merasa belajar IPS dengan Bamboozle menyenangkan, membantu memahami materi, dan meningkatkan motivasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media game - Jenis Kegiatan : Pembelajaran IPS biasa (tanpa media Bamboozle) - Tempat Kegiatan : Kelas 7D - Tanggal Kegiatan : Rabu, 14 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Menggunakan metode konvensional, tidak ada diskusi kelompok, suasana kelas tetap kondusif dan tanpa media interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Aktivitas siswa saat pembelajaran IPS tanpa Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto kegiatan pembelajaran di kelas 7D - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Rabu, 14 Mei 2025 - Hasil : 
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Informan : Siswa kelas VII C (Nadia firza almira sofwan) - Tempat Wawancara : Kelas 7C - Tanggal Wawancara : Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Siswa merasa belajar IPS dengan Bamboozle menyenangkan, lebih seru dibanding metode biasa, membantu memahami materi, dan meningkatkan motivasi. Game 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Motivasi belajar siswa setelah penggunaan media game - Jenis Kegiatan : Pembelajaran IPS menggunakan Bamboozle - Tempat Kegiatan : Kelas 7D - Tanggal Kegiatan : Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Siswa senang, fokus, dan aktif bekerja sama menjawab soal. Motivasi dan pemahaman meningkat, suasana kelas lebih hidup namun tetap tertib 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Aktivitas siswa saat pembelajaran IPS dengan Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto kegiatan pembelajaran Kelas 7D - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil : 

<p>interaktif ini jelas, mudah dipahami, dan waktu bermain cukup, sehingga pengalaman belajar tetap positif.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Informan : Siswa kelas 7D (Raisya Izla Althafunnisa) - Tempat Wawancara : Kelas 7D - Tanggal Wawancara : Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Pembelajaran IPS menjadi seru, menantang, dan meningkatkan motivasi dengan Bamboozle 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media game - Jenis Kegiatan : Pembelajaran IPS biasa (tanpa media Bamboozle) - Tempat Kegiatan : Kelas 7E - Tanggal Kegiatan : Rabu, 21 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Pembelajaran tertib namun pasif. Guru ceramah dengan sedikit interaksi; sebagian siswa mencatat, banyak yang kurang antusias dan bosan. Diskusi kelompok tidak dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Aktivitas siswa saat pembelajaran IPS tanpa Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto kegiatan pembelajaran Kelas 7E - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti  <ul style="list-style-type: none"> - Tanggal Penerimaan Dokumen: Rabu, 21 Mei 2025 - Hasil :
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Informan : Siswa kelas 7D (Aliyah Husin) - Tempat Wawancara : Kelas 7D - Tanggal Wawancara : Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Siswa menikmati belajar IPS dengan Bamboozle, merasa lebih aktif dan termotivasi, materi lebih mudah dipahami, meski ada sedikit keterbatasan waktu 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Motivasi belajar siswa setelah penggunaan media game - Jenis Kegiatan : Pembelajaran IPS menggunakan Bamboozle - Tempat Kegiatan : Kelas 7E - Tanggal Kegiatan : Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Siswa antusias dan aktif, suasana kelas hidup, interaksi meningkat, motivasi belajar naik 	<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Aktivitas siswa saat pembelajaran IPS dengan Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto kegiatan pembelajaran Kelas 7E - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil : 
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Informan : Siswa kelas 7E (Nadya Fatma A) - Tempat Wawancara : Kelas 7E 		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Kebijakan dan dukungan sekolah terhadap media Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto Wawancara dengan WAKA kurikulum - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti

<ul style="list-style-type: none"> - Tanggal Wawancara : Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Siswa merasa belajar IPS dengan Bamboozle seru, menyenangkan, dan memotivasi, membantu memahami materi, meski waktu terbatas dan ada tantangan menjawab cepat 		<ul style="list-style-type: none"> - Tanggal Penerimaan  - Dokumen: Rabu, 28 Mei 2025 - Hasil :
<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Informan : Siswa kelas 7E (Alrin Septa C) - Tempat Wawancara : Kelas 7E - Tanggal Wawancara : Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil / Temuan Ringkas : Belajar sambil bermain dengan Bamboozle meningkatkan semangat, pemahaman materi, dan kerja sama tim. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pandangan guru IPS terhadap penerapan media Bamboozle - Jenis Dokumen : Foto Wawancara dengan guru IPS - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Rabu, 28 Mei 2025 - Hasil : 
		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Jenis Dokumen : Foto wawancara dengan siswa kelas 7C (Sonia Salsabila) - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil : 
		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Jenis Dokumen :

		<p>Foto wawancara dengan siswa kelas 7C (Nadia F)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil : 
-		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Jenis Dokumen : Foto wawancara dengan siswa kelas 7D (Raisya Izla Althafunnisa) - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil : 
-		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Jenis Dokumen : Foto wawancara dengan siswa kelas 7D (Aliyah Husin) - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Selasa, 27 Mei 2025 - Hasil : 
-		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Jenis Dokumen :

		<p>Foto wawancara dengan siswa kelas 7E (Nadya Fatima A)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil : 
		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Pengalaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS - Jenis Dokumen : Foto wawancara dengan siswa kelas 7E (Alrin Septa C) - Pemberi Dokumen : Dokumentasi pribadi peneliti - Tanggal Penerimaan Dokumen: Jum'at, 23 Mei 2025 - Hasil : 
		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Perangkat pembelajaran IPS - Jenis Dokumen : RPP/Modul Ajar IPS - Pemberi Dokumen : Guru IPS kelas VII - Tanggal Penerimaan Dokumen: Rabu, 28 Mei 2025 - Hasil : 
		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Bamboozle - Jenis Dokumen :

		<p>Dokumen nilai siswa kelas VII IPS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberi Dokumen : Guru IPS kelas VII - Tanggal Penerimaan Dokumen: Rabu, 28 Mei 2025 <p style="text-align: center;"><small>Data Nilai Siswa Kelas 'C' SMPiQu Al Bahjah Cirebon Tahun dan Semester Pengajaran Guru Interaktif Bawabatu (TA 2024/2025)</small></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Nama</th> <th>Nilai Subtorn</th> <th>Nilai Kuantitas</th> <th>Kemampuan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Adhika Zahra Nurfarida</td><td>90</td><td>90</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>2</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>100</td><td>100</td><td>Sangat</td></tr> <tr><td>3</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>80</td><td>80</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>4</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>70</td><td>70</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>5</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>60</td><td>60</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>6</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>50</td><td>50</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>7</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>40</td><td>40</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>8</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>30</td><td>30</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>9</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>20</td><td>20</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>10</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>10</td><td>10</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>11</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>12</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>13</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>14</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>15</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>16</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>17</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>18</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>19</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>20</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>21</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>22</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>23</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>24</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>25</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> <tr><td>26</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Tinggi (Tinggi)</td></tr> <tr><td>27</td><td>Adhika Nurfarida</td><td>0</td><td>0</td><td>Meningkat</td></tr> </tbody> </table> <p><small>Catatan: Siswa yang tidak memiliki nilai sebelum atau sesudah pengajaran media pembelajaran tersebut tidak hadir karena izin, sehingga tidak terdapat nilai kegiatan penilaian pada waktu tersebut.</small></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil : 	No.	Nama	Nilai Subtorn	Nilai Kuantitas	Kemampuan	1	Adhika Zahra Nurfarida	90	90	Tinggi (Tinggi)	2	Adhika Nurfarida	100	100	Sangat	3	Adhika Nurfarida	80	80	Meningkat	4	Adhika Nurfarida	70	70	Tinggi (Tinggi)	5	Adhika Nurfarida	60	60	Meningkat	6	Adhika Nurfarida	50	50	Tinggi (Tinggi)	7	Adhika Nurfarida	40	40	Meningkat	8	Adhika Nurfarida	30	30	Tinggi (Tinggi)	9	Adhika Nurfarida	20	20	Meningkat	10	Adhika Nurfarida	10	10	Tinggi (Tinggi)	11	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	12	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	13	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	14	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	15	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	16	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	17	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	18	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	19	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	20	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	21	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	22	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	23	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	24	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	25	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat	26	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)	27	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat
No.	Nama	Nilai Subtorn	Nilai Kuantitas	Kemampuan																																																																																																																																										
1	Adhika Zahra Nurfarida	90	90	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
2	Adhika Nurfarida	100	100	Sangat																																																																																																																																										
3	Adhika Nurfarida	80	80	Meningkat																																																																																																																																										
4	Adhika Nurfarida	70	70	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
5	Adhika Nurfarida	60	60	Meningkat																																																																																																																																										
6	Adhika Nurfarida	50	50	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
7	Adhika Nurfarida	40	40	Meningkat																																																																																																																																										
8	Adhika Nurfarida	30	30	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
9	Adhika Nurfarida	20	20	Meningkat																																																																																																																																										
10	Adhika Nurfarida	10	10	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
11	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
12	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
13	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
14	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
15	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
16	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
17	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
18	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
19	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
20	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
21	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
22	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
23	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
24	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
25	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
26	Adhika Nurfarida	0	0	Tinggi (Tinggi)																																																																																																																																										
27	Adhika Nurfarida	0	0	Meningkat																																																																																																																																										
		<ul style="list-style-type: none"> - Sub Fokus : Dokumen Peraturan Sekolah - Jenis Dokumen : Kebijakan/Peraturan Sekolah - Pemberi Dokumen : Waka Kurikulum SMPIQu Al Bahjah Cirebon - Tanggal Penerimaan Dokumen: Rabu, 28 Mei 2025 - Hasil : 																																																																																																																																												

Lampiran 2 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI PEMBELAJARAN IPS SEBELUM PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

- Tujuan Observasi :** Observasi ini bertujuan untuk mengamati kondisi pembelajaran IPS sebelum penerapan media game interaktif *Bamboozle*, termasuk metode yang digunakan guru, partisipasi siswa, suasana kelas, dan penggunaan teknologi pembelajaran.
- Tujuan Pedoman :** Pedoman ini dibuat untuk memberikan petunjuk teknis bagi observer dalam melakukan observasi proses pembelajaran IPS sebelum diterapkannya media game interaktif Bamboozle
- Waktu dan lokasi observasi :** Observasi dilakukan di SMPIQu Al Bahjah Cirebon, sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan Bamboozle. Waktu dan lokasi disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPS di kelas yang menjadi subjek penelitian.
- Petunjuk Umum :**
1. Isilah identitas dan data teknis observasi (nama, tanggal, waktu, lokasi, kelas).
 2. Amati perilaku atau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
 3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika indikator/aspek yang diamati muncul atau dilakukan, dan (X) pada kolom “Tidak” jika tidak muncul atau tidak dilakukan.
 4. Tuliskan catatan atau deskripsi singkat terkait kondisi atau situasi yang terjadi untuk mendukung data observasi.

Instrumen Observasi

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang mencatat aspek-aspek berikut. Setiap aspek akan dinilai dengan status terlaksana (Ya/Tidak), dan peneliti akan mencatat deskripsi tambahan jika diperlukan.

No.	Sub Fokus Penelitian	Indikator	Aspek yang Diamati
1.	Sebelum penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi pada persiapan guru sebelum sesi game dimulai	Guru memulai pelajaran dengan membuka tujuan pembelajaran
		Observasi kelas saat penerapan metode konvensional	Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah Guru menggunakan media pembelajaran lain selain Bamboozle
		Observasi interaksi guru dengan siswa	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk membangkitkan motivasi
			Guru memberi umpan balik terhadap partisipasi siswa
2.	Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media interaktif	Observasi keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran tanpa media interaktif	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan fokus
			Siswa mencatat atau menyalin materi yang dijelaskan
			Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru
			Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru
			Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran
			Siswa terlihat bosan/mengantuk/tidak tertarik
		Observasi interaksi sosial antar siswa	Siswa terlibat dalam diskusi kelompok atau kerja sama
3.	Tantangan sebelum penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS	Observasi kondisi kelas saat belum menggunakan media interaktif	Siswa tampak berbicara atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran Suasana kelas secara umum kondusif dan tertib
		Observasi awal terhadap hambatan dalam penyampaian materi tanpa media interaktif	Terlihat hambatan siswa memahami materi tanpa media interaktif

**PEDOMAN OBSERVASI PEMBELAJARAN IPS
SETELAH PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE**

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

- Tujuan Observasi** : Observasi ini bertujuan untuk mengamati kondisi pembelajaran IPS saat penerapan media game interaktif *Bamboozle*, observasi meliputi keaktifan dan motivasi siswa, interaksi kelas, penerapan media game, serta tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan
- Tujuan Pedoman** : Pedoman ini dibuat untuk memberikan petunjuk teknis bagi observer dalam melakukan observasi proses pembelajaran IPS setelah diterapkannya media game interaktif *Bamboozle*
- Waktu dan lokasi observasi** : Observasi dilakukan di SMPIQu Al Bahjah Cirebon saat pelaksanaan pembelajaran dengan *Bamboozle*. Waktu dan lokasi disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPS di kelas yang menjadi subjek penelitian.
- Petunjuk Umum** :
1. Isilah identitas dan data teknis observasi (nama, tanggal, waktu, lokasi, kelas).
 2. Amati perilaku atau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
 3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika indikator/aspek yang diamati muncul atau dilakukan, dan (X) pada kolom “Tidak” jika tidak muncul atau tidak dilakukan.
 4. Tuliskan catatan atau deskripsi singkat terkait kondisi atau situasi yang terjadi untuk mendukung data observasi.

Instrumen Observasi

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang mencatat aspek-aspek berikut. Setiap aspek akan dinilai dengan status terlaksana (Ya/Tidak), dan peneliti akan mencatat deskripsi tambahan jika diperlukan.

No.	Sub Fokus Penelitian	Indikator	Aspek yang Diamati
1.	Penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Siswa tampak tertarik dan penasaran saat game dimulai
			Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam game
			Siswa menunjukkan ekspresi senang/ceria saat bermain
			Siswa bekerja sama atau berdiskusi dengan temannya saat menjawab
			Siswa mampu memahami aturan dan cara bermain game
		Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Interaksi antarsiswa meningkat selama permainan (diskusi, dukungan, kerja sama)
		Observasi kelas saat penerapan Bamboozle di mata pelajaran IPS	Siswa menunjukkan perilaku kompetitif yang sehat selama permainan
Observasi interaksi guru dengan siswa selama game berlangsung	Guru mengaitkan pertanyaan game dengan materi pembelajaran IPS		
	Guru memberikan refleksi atau penutup setelah permainan selesai		
2.	Peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi keaktifan dan motivasi siswa selama dan setelah permainan Bamboozle	Siswa tetap fokus dan tidak terdistraksi selama permainan
			Siswa menunjukkan semangat untuk menjawab dan memenangkan game
			Siswa memberikan komentar atau respon positif terhadap game
			Terjadi peningkatan partisipasi siswa saat penggunaan game
			Siswa menunjukkan pemahaman terhadap materi setelah permainan (jawaban, komentar)
			Siswa memberikan saran atau masukan terhadap permainan
		Kondisi kelas saat menggunakan	Siswa lebih tertarik terhadap materi yang diberikan melalui game

		Bamboozle dibanding metode ceramah	Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan energik
3.	Tantangan penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi pada tantangan teknis (akses perangkat atau koneksi internet)	Terdapat kendala teknis (akses perangkat, jaringan, dll.) selama permainan
		Observasi bagaimana guru dan siswa mengatasi kendala selama permainan	Cara siswa/guru mengatasi kendala teknis saat bermain

Lampiran 3 1 Pedoman Wawancara

Judul Penelitian : Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

Tujuan Penelitian : Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran IPS sebelum dan sesudah penerapan game interaktif Bamboozle, peran game tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam proses penerapannya di SMPIQu Al Bahjah Cirebon.

No.	Subjek Penelitian	Pertanyaan
1.	Waka Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat anda tentang penerapan game interaktif Bamboozle di mata pelajaran IPS? 2. Dukungan apa saja yang diberikan sekolah kepada guru IPS dalam menerapkan media game interaktif seperti Bamboozle ? 3. Apakah sekolah memiliki panduan atau kebijakan khusus terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran? 4. Bagaimana peran sekolah dalam memfasilitasi atau mempersiapkan guru untuk menggunakan media interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran IPS? 5. Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan dari penerapan game interaktif seperti Bamboozle di sekolah ini? 6. Apakah sekolah menyelenggarakan pelatihan atau workshop terkait media pembelajaran digital seperti Bamboozle? Jika ya, bagaimana pelaksanaannya? 7. Bagaimana pihak sekolah mendukung guru dalam mengatasi kendala teknis saat penggunaan media interaktif seperti Bamboozle? 8. Apa tantangan terbesar yang dihadapi sekolah dalam mengimplementasikan game interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran ? 9. Menurut Anda, apakah ada kendala dalam membangun kepercayaan guru dan siswa terhadap efektivitas Bamboozle sebagai media pembelajaran yang mendukung capaian akademik?
2.	Guru IPS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda pernah menggunakan media interaktif lain atau game lain dalam pembelajaran ips sebelumnya ? jika iya game atau media interaktif apa ? 2. Apa pendapat anda, tentang penggunaan game interaktif seperti bamboozle dalam pembelajaran ips ? 3. Menurut Anda, bagaimana sebaiknya langkah-langkah penerapan game Bamboozle agar efektif digunakan dalam pembelajaran IPS? 4. Menurut persepsi anda apa yang paling mempengaruhi ansutiasme siswa saat menggunakan game bamboozle ?

		<p>5. apakah anda mengetahui adanya perubahan tertentu setelah penerapan game bamboozle (seperti perilaku, hasil belajar) ?</p> <p>6. Menurut Anda, secara umum apakah penggunaan game bamboozle berpotensi meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ips ?</p> <p>7. Jika ada, apa saja cerita atau tanggapan yang pernah anda dengar dari siswa atau guru lain mengenai motivasi belajar siswa saat menggunakan bamboozle ?</p> <p>8. Menurut anda, apakah game seperti bamboozle bisa mendorong siswa belajar lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran ips ?</p> <p>9. Bagaimana Anda menangani situasi di mana jika terdapat beberapa siswa tidak tertarik atau termotivasi saat belajar dengan atau tanpa game ini?</p> <p>10. Bagaimana Anda mengatasi hambatan seperti kurangnya perangkat atau akses internet saat menggunakan game ini?</p> <p>11. Menurut anda Bagaimana cara mengelola keterbatasan waktu pembelajaran agar penggunaan Bamboozle tidak mengganggu materi lain yang harus diselesaikan?</p> <p>12. Menurut Anda, apa kelebihan atau pertimbangan tertentu yang membuat kelas 7 dijadikan subjek dalam penelitian penggunaan game Bamboozle?</p> <p>13. Apa pertimbangan Anda dalam memilih materi untuk dipadukan dengan game Bamboozle?</p> <p>14. Dalam penelitian ini hanya melibatkan siswa perempuan. Menurut Anda, apakah ada pertimbangan atau kebijakan khusus dari sekolah terkait hal tersebut?</p> <p>15. Menurut Anda, bagaimana sebaiknya pemilihan informan siswa dilakukan dalam penelitian seperti ini? Berdasarkan apa dan siapa saja yang sebaiknya dipilih?</p>
3.	Siswa	<p>1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?</p> <p>2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?</p> <p>3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?</p> <p>4. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?</p> <p>5. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?</p> <p>6. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?</p> <p>7. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda alami saat bermain game Bamboozle di kelas?</p> <p>8. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?</p> <p>9. Menurut Anda, apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif Bamboozle?</p>

Lampiran 4 | Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII C

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

Nama Observer : Umi Nurul Kholisah
Tanggal Observasi : Selasa, 20 Mei 2025
Waktu : 09.30-10.30
Lokasi : SMPIQu Al Bahjah Cirebon
Kelas : VII C
Subjek yang Diamati : Guru & Siswa
Kegiatan Pembelajaran : Pembelajaran IPS sebelum penggunaan media game interaktif Bamboozle

Tujuan Observasi:

Mengamati strategi mengajar guru, metode pembelajaran konvensional, interaksi guru-siswa, serta motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkannya media game interaktif Bamboozle.

No.	Sub Fokus Penelitian	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Catatan/Deskripsi Observasi
				Ya (✓)	Tidak (X)	
1.	Sebelum penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi pada persiapan guru sebelum sesi game dimulai	Guru memulai pelajaran dengan membuka tujuan pembelajaran	✓		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan di awal kelas.
		Observasi kelas saat penerapan metode konvensional	Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah	✓		Guru menyampaikan materi secara dominan dengan ceramah
			Guru menggunakan media pembelajaran lain selain Bamboozle	✓		Guru menggunakan papan tulis dan buku paket sebagai media utama.
		Observasi interaksi	Guru mengajukan pertanyaan kepada	✓		Guru menjelaskan

		guru dengan siswa	siswa untuk membangkitkan motivasi			serta melibatkan siswa dengan pertanyaan.
			Guru memberi umpan balik terhadap partisipasi siswa	✓		Terdapat umpan balik eksplisit terhadap siswa yang menjawab atau bertanya.
2.	Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media interaktif	Observasi keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran tanpa media interaktif	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan fokus	✓		siswa terlihat fokus, namun beberapa siswa kurang fokus
			Siswa mencatat atau menyalin materi yang dijelaskan	✓		siswa diwajibkan mencatat, namun sebagian lain tampak kurang bersemangat
			Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru		X	Hanya sedikit siswa yang merespons ketika guru bertanya.
			Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru	✓		Ada 2-3 siswa yang mengajukan pertanyaan selama pembelajaran.
			Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran		X	Sebagian siswa terlihat pasif dan tidak menunjukkan antusiasme.
			Siswa terlihat bosan/mengantuk/ tidak tertarik	✓		Beberapa siswa menguap, menunduk, dan bermain sendiri dengan alat tulis.
		Observasi interaksi sosial antar siswa	Siswa terlibat dalam diskusi kelompok atau kerja sama		X	Tidak ada kegiatan diskusi atau kerja kelompok yang dilakukan.

3.	Tantangan sebelum penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS	Observasi kondisi kelas saat belum menggunakan media interaktif	Siswa tampak berbicara atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran	✓		siswa tidak berbicara dengan teman sebangku dan memperhatikan guru (diwabjikan)
		Observasi awal terhadap hambatan dalam penyampaian materi tanpa media interaktif	Terlihat hambatan siswa memahami materi tanpa media interaktif	✓		Beberapa siswa mengungkapkan tidak paham dan minta dijelaskan ulang.
		Observasi kondisi kelas saat belum menggunakan media interaktif	Suasana kelas secara umum kondusif dan tertib	✓		Suasana kelas relatif tertib meski terlihat pasif

Lampiran 5 *1 Lembar Observasi Saat Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII C*

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

Nama Observer : Umi Nurul Kholisah
Tanggal Observasi : 27 Mei 2025
Waktu : 09.30 – 10.30
Lokasi : SMPIQu Al Bahjah Cirebon
Kelas : VII C
Subjek yang Diamati : Siswa
Kegiatan Pembelajaran : Pembelajaran IPS saat penggunaan media game interaktif Bamboozle

Tujuan Observasi:

Mengamati proses pembelajaran IPS yang melibatkan media game interaktif Bamboozle, mencakup keaktifan dan motivasi siswa, interaksi kelas, serta tantangan teknis dalam pelaksanaannya.

No .	Sub Fokus Penelitian	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Catatan/Deskripsi Observasi
				Ya (✓)	Tidak (X)	
1.	Penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Siswa tampak tertarik dan penasaran saat game dimulai	✓		Siswa tampak tertarik dan antusias ketika game akan di mulai
			Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam game	✓		Siswa selalu menjawab pertanyaan yang ada dalam game
			Siswa menunjukkan ekspresi senang/ceria saat bermain	✓		Siswa tampak tersenyum, tertawa dan menikmati kegiatan
			Siswa bekerja sama atau berdiskusi	✓		Dalam game ini siswa berdiskusi dengan temannya untuk

			dengan temannya saat menjawab			menjawab pertanyaan
			Siswa mampu memahami aturan dan cara bermain game	✓		Siswa tampak memahami aturan game yang sudah di jelaskan di awal
		Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Interaksi antarsiswa meningkat selama permainan (diskusi, dukungan, kerja sama)	✓		Siswa dapat berinteraksi dengan temannya untuk berdiskusi dan kerja sama
		Observasi kelas saat penerapan Bamboozle di mata pelajaran IPS	Siswa menunjukkan perilaku kompetitif yang sehat selama permainan	✓		Siswa bermain game dengan perilaku yang positif tanpa mengganggu temannya
2.	Peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi keaktifan dan motivasi siswa selama dan setelah permainan Bamboozle	Siswa tetap fokus dan tidak terdistraksi selama permainan	✓		Siswa tampak fokus dan konsentrasi saat akan menjawab pertanyaan dari game
			Siswa menunjukkan semangat untuk menjawab dan memenangkan game	✓		Siswa bersemangat menjawab pertanyaan dengan bersemangat untuk memenangkan game
			Siswa memberikan komentar atau respon positif terhadap game	✓		Ketika di akhir game siswa berkomentar bahwa game nya seru
			Terjadi peningkatan partisipasi siswa saat	✓		Siswa lebih berpartisipasi saat penggunaan game

			penggunaan game			
			Siswa menunjukkan pemahaman terhadap materi setelah permainan (jawaban, komentar)	✓		Dapat memberikan tambahan pemahaman materi yang di berikan
			Siswa memberikan saran atau masukan terhadap permainan		X	-
		Kondisi kelas saat menggunakan Bamboozle dibanding metode ceramah	Siswa lebih tertarik terhadap materi yang diberikan melalui game	✓		Terlihat lebih bersemangat saat materi di berikan melalui game
			Suasan kelas menjadi lebih interaktif dan energik	✓		Kelas menjadi lebih hidup dan ramai namun tetap terkondisikan
3.	Tantangan penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi pada tantangan teknis (akses perangkat atau koneksi internet)	Terdapat kendala teknis (akses perangkat, jaringan, dll.) selama permainan		X	Tidak ada tantangan teknis saat penggunaan game bambozle
		Observasi bagaimana guru dan siswa mengatasi kendala selama permainan	Cara siswa/guru mengatasi kendala teknis saat bermain		X	Tidak ada tantangan teknis saat penggunaan game bambozle

Lampiran 6 | Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII D

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

Nama Observer : Umi Nurul Kholisah
Tanggal Observasi : 14 Mei 2025
Waktu : 14.00 sd 15.00
Lokasi : SMPIQu Al Bahjah Cirebon
Kelas : VII D
Subjek yang Diamati : Guru & Siswa
Kegiatan Pembelajaran : Pembelajaran IPS sebelum penggunaan media game interaktif Bamboozle

Tujuan Observasi:

Mengamati strategi mengajar guru, metode pembelajaran konvensional, interaksi guru-siswa, serta motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkannya media game interaktif Bamboozle.

No.	Sub Fokus Penelitian	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Catatan/Deskripsi Observasi
				Ya (✓)	Tidak (X)	
1.	Sebelum penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi pada persiapan guru sebelum sesi game dimulai	Guru memulai pelajaran dengan membuka tujuan pembelajaran	✓		Sebelum memulai pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran
		Observasi kelas saat penerapan metode konvensional	Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah	✓		Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis
			Guru menggunakan media pembelajaran lain selain Bamboozle	✓		Guru menggunakan papan tulis, spidol, dan buku paket

						ketika mengajar
		Observasi interaksi guru dengan siswa	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk membangkitkan motivasi	✓		Ketika menjelaskan materi mengajukan beberapa pertanyaan untuk siswa
2.	Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media interaktif		Guru memberi umpan balik terhadap partisipasi siswa			Ketika siswa menjawab selalu diberi pujian, koreksi serta tanggapan
		Observasi keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran tanpa media interaktif	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan fokus	✓		Siswa fokus pada materi yang diberikan oleh guru
	Siswa mencatat atau menyalin materi yang dijelaskan		✓		Siswa diwajibkan mencatat oleh guru di karenakan catatan berupa ringkasan materi untuk mempermudah belajar siswa	
	Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru		✓		Terdapat beberapa siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru sekitar 3-4 siswa	
	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru		✓		Terdapat 2 siswa yang mengajukan pertanyaan	
	Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran		✓		Ketika di awal terlihat antusias akan tetapi di pertengahan terlihat kurang antusias	
	Siswa terlihat bosan/mengantuk/tidak tertarik		✓		Terdapat beberapa siswa yang tampak mengantuk ketika pembelajaran	

		Observasi interaksi sosial antar siswa	Siswa terlibat dalam diskusi kelompok atau kerja sama		X	Tidak ada sesi diskusi kelompok ketika pembelajaran
3.	Tantangan sebelum penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS	Observasi kondisi kelas saat belum menggunakan media interaktif	Siswa tampak berbicara atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran		X	Siswa fokus untuk mencatat materi yang di berikan oleh guru
			Suasana kelas secara umum kondusif dan tertib	✓		Siswa diharuskan kondusif dan tertib saat pembelajaran
		Observasi awal terhadap hambatan dalam penyampaian materi tanpa media interaktif	Terlihat hambatan siswa memahami materi tanpa media interaktif	✓		Terdapat beberapa siswa yang bertanya jika menurutnya belum mengerti

Lampiran 7 1 Lembar Observasi Saat Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII D

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

Nama Observer : Umi Nurul Kholisah
Tanggal Observasi : 27 Mei 2025
Waktu : 10.30 – 11.30
Lokasi : SMPIQu Al Bahjah Cirebon
Kelas : VII D
Subjek yang Diamati : Siswa
Kegiatan Pembelajaran : Pembelajaran IPS saat penggunaan media game interaktif Bamboozle

Tujuan Observasi:

Mengamati proses pembelajaran IPS yang melibatkan media game interaktif Bamboozle, mencakup keaktifan dan motivasi siswa, interaksi kelas, serta tantangan teknis dalam pelaksanaannya.

No .	Sub Fokus Penelitian	Indikator	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Catatan/Deskripsi Observasi
				Ya (✓)	Tidak (X)	
1.	Penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Siswa tampak tertarik dan penasaran saat game dimulai	✓		Siswa tampak senang tertarik serta penasaran pad game
			Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam game	✓		Siswa selalu menjawab pertanyaan dalam game walaupun terdapat beberapa ada yang salah
			Siswa menunjukkan ekspresi senang/ceria saat bermain	✓		Terlihat siswa tampak senang ceria antusias saat bermain game

			Siswa bekerja sama atau berdiskusi dengan temannya saat menjawab	✓		Siswa selalu berdiskusi saat akan memilih kotak permainan dan saat menjawab pertanyaan
			Siswa mampu memahami aturan dan cara bermain game	✓		Setelah di jelaskan di awal siswa tampak memahami aturan bermain
		Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Interaksi antarsiswa meningkat selama permainan (diskusi, dukungan, kerja sama)	✓		Siswa selalu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya
		Observasi kelas saat penerapan Bamboozle di mata pelajaran IPS	Siswa menunjukkan perilaku kompetitif yang sehat selama permainan	✓		Siswa bermain dengan positif tanpa mengganggu teman kelompok maupun teman di kelompok lain
2.	Peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi keaktifan dan motivasi siswa selama dan setelah permainan Bamboozle	Siswa tetap fokus dan tidak terdistraksi selama permainan	✓		Siswa tampak fokus dan konsentrasi selama permainan
			Siswa menunjukkan semangat untuk menjawab dan memenangkan game	✓		Terlihat semangat dan antusias siswa menjawab pertanyaan untuk memenangkan game
			Siswa memberikan komentar atau respon positif terhadap game	✓		Siswa berkomentar bahwa game nya seru dan minta waktu tambahan untuk bermain game

			Terjadi peningkatan partisipasi siswa saat penggunaan game	✓		Lebih berpartisipasi karena siswa dapat berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dalam game
			Siswa menunjukkan pemahaman terhadap materi setelah permainan (jawaban, komentar)	✓		Siswa tampak lebih faham terhadap materi setelah game selesai
			Siswa memberikan saran atau masukan terhadap permainan		X	Tidak ada masukan atau saran yang di berikan oleh siswa
		Kondisi kelas saat menggunakan Bamboozle dibanding metode ceramah	Siswa lebih tertarik terhadap materi yang diberikan melalui game	✓		Lebih semangat dan antusias ketika diberi materi dengan menggunakan game
			Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan energik	✓		Suasana kelas menjadi ramai, tertawa namun tetap kondusif
3.	Tantangan penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi pada tantangan teknis (akses perangkat atau koneksi internet)	Terdapat kendala teknis (akses perangkat, jaringan, dll.) selama permainan		X	
		Observasi bagaimana guru dan siswa mengatasi kendala selama permainan	Cara siswa/guru mengatasi kendala teknis saat bermain		X	

Lampiran 8 | Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII E

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

Nama Observer : Umi Nurul Kholisah
Tanggal Observasi : Rabu, 21 Mei 2025
Waktu : 14.00-15.00
Lokasi : SMPIQu Al Bahjah Cirebon
Kelas : VII E
Subjek yang Diamati : Guru & Siswa
Kegiatan Pembelajaran : Pembelajaran IPS sebelum penggunaan
 Media game interaktif Bamboozle

Tujuan Observasi:

Mengamati strategi mengajar guru, metode pembelajaran konvensional, interaksi guru-siswa, serta motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkannya media game interaktif Bamboozle.

No.	Sub Fokus Penelitian	Jenis Kegiatan Observasi	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Catatan/Deskripsi Observasi
				Ya (✓)	Tidak (X)	
1.	Sebelum penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi pada persiapan guru sebelum sesi game dimulai	Guru memulai pelajaran dengan membuka tujuan pembelajaran	✓		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan di awal kelas
		Observasi kelas saat penerapan metode konvensional	Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah	✓		Materi disampaikan melalui ceramah dengan sedikit interaksi
			Guru menggunakan media pembelajaran lain selain Bamboozle	✓		Guru menggunakan papan tulis dan buku paket.
		Observasi interaksi guru	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk	✓		Pertanyaan diajukan, tetapi hanya beberapa

		dengan siswa	membangkitkan motivasi			siswa yang merespons.
			Guru memberi umpan balik terhadap partisipasi siswa	✓		Guru memberi tanggapan terhadap jawaban siswa.
2.	Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media interaktif	Observasi keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran tanpa media interaktif	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan fokus		X	Sebagian siswa memperhatikan, sebagian lainnya tampak pasif dan melamun.
			Siswa mencatat atau menyalin materi yang dijelaskan	✓		Siswa menyalin ringkasan yang ditulis guru di papan tulis.
			Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru	✓		Hanya 3-4 siswa yang menjawab, sisanya diam
			Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru	✓		Terdapat 2-3 siswa yang bertanya
			Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pelajaran		X	Siswa tampak kurang antusias, suasana kelas cenderung pasif.
			Siswa terlihat bosan/mengantuk/tidak tertarik	✓		Beberapa siswa tampak menguap dan memainkan alat tulis.
			Observasi interaksi sosial antar siswa		X	Tidak ada kegiatan kelompok, siswa belajar individu.
		3.	Tantangan sebelum penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata	Observasi kondisi kelas saat belum menggunakan media interaktif	Siswa tampak berbicara atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran	
Suasana kelas secara umum kondusif dan tertib	✓					Suasana tenang namun cenderung pasif.
Observasi awal terhadap	Terlihat hambatan siswa memahami			✓		Beberapa siswa terlihat bingung dan

	pelajaran IPS	hambatan dalam penyampai an materi tanpa media interaktif	materi tanpa media interaktif			diam saat ditanya.
--	------------------	---	----------------------------------	--	--	-----------------------

Lampiran 9 *1 Lembar Observasi Saat Penggunaan Game Interaktif Bamboozle Kelas VII E*

Judul Penelitian:

Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Qurani (SMPIQu) Al Bahjah Cirebon

Nama Observer : Umi Nurul Kholisah
Tanggal Observasi : 23 Mei 2025
Waktu : 14.00 – 15.00
Lokasi : SMPIQu Al Bahjah Cirebon
Kelas : VII E
Subjek yang Diamati : Siswa
Kegiatan Pembelajaran : Pembelajaran IPS saat penggunaan media game interaktif Bamboozle

Tujuan Observasi:

Mengamati proses pembelajaran IPS yang melibatkan media game interaktif Bamboozle, mencakup keaktifan dan motivasi siswa, interaksi kelas, serta tantangan teknis dalam pelaksanaannya.

No .	Sub Fokus Penelitian	Jenis Kegiatan Observasi (Indikator)	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Catatan/Deskripsi Observasi
				Ya (✓)	Tidak (X)	
1.	Penerapan game interaktif Bamboozle pada mata pelajaran IPS	Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Siswa tampak tertarik dan penasaran saat game dimulai	✓		Siswa terlihat antusias sebelum game di mulai dan saat game di mainkan
			Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam game	✓		Setiap pertanyaan di jawab namun terdapat beberapa pertanyaan yang tidak terjawab
			Siswa menunjukkan ekspresi senang/ceria saat bermain	✓		Siswa tampak tersenyum dan teetawa menikmati game

			Siswa bekerja sama atau berdiskusi dengan temannya saat menjawab	✓		Sebelum menjawab pertanyaan siswa selalu berdiskusi dengan teman kelompoknya
			Siswa mampu memahami aturan dan cara bermain game	✓		Siswa bermain sesuai dengan intruksi yang di berikan
		Observasi respon dan partisipasi siswa selama game berlangsung	Interaksi antarsiswa meningkat selama permainan (diskusi, dukungan, kerja sama)	✓		Siswa lebih berinteraksi dengan teman kelompoknya untuk berdiskusi
		Observasi kelas saat penerapan Bamboozle di mata pelajaran IPS	Siswa menunjukkan perilaku kompetitif yang sehat selama permainan	✓		Bermain tanpa mengganggu temannya
2.	Peran game interaktif Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi keaktifan dan motivasi siswa selama dan setelah permainan Bamboozle	Siswa tetap fokus dan tidak terdistraksi selama permainan	✓		Siswa tampak fokus pada game dan pada pertanyaan yang di tampilkan di layar
			Siswa menunjukkan semangat untuk menjawab dan memenangkan game	✓		Terdapat fitur poin dalam game sehingga siswa lebih bersemangat dan antusias untuk menang
			Siswa memberikan komentar atau respon positif terhadap game	✓		Game yang di mainkan seru dan menyenangkan

			Terjadi peningkatan partisipasi siswa saat penggunaan game	✓		Siswa terlihat lebih aktif terhadap adanya game dengan menjawab pertanyaan yang ada
			Siswa menunjukkan pemahaman terhadap materi setelah permainan (jawaban, komentar)	✓		Rata – rata Siswa berhasil menjawab pertanyaan – pertanyaan dengan benar
			Siswa memberikan saran atau masukan terhadap permainan		X	
		Kondisi kelas saat menggunakan Bamboozle dibanding metode ceramah	Siswa lebih tertarik terhadap materi yang diberikan melalui game	✓		Siswa tampak leboh fokus dan tertarik terhadap materi pertanyaan yang di berikan melalui game
			Suasan kelas menjadi lebih interaktif dan energik	✓		Kelas menjadi ramai dan senang namun tetap kondusif
3.	Tantangan penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Observasi pada tantangan teknis (akses perangkat atau koneksi internet)	Terdapat kendala teknis (akses perangkat, jaringan, dll.) selama permainan	✓		Proyektor terdapat kendala (mati, hidup tiba-tiba) gangguan pada kabel
		Observasi bagaimana guru dan siswa mengatasi kendala selama permainan	Cara siswa/guru mengatasi kendala teknis saat bermain	✓		Siswa berusaha membantu memperbaiki sebisa mungkin

Lampiran 10 | *Transkrip Wawancara dengan Waka Kurikulum*

Hasil wawancara waka kurikulum

- Nama Informan : Intan Munik Azibah, S.Pd
- Jabatan : Waka Kurikulum/Guru Bahan Inggris
- Hari/tanggal : Rabu 28 Mei 2025
- Tempat : Kantor Guru SMPIQu Al Bahajah Cirebon
- Waktu Wawancara : 08.00-08.30 WIB

1. Bagaimana pendapat anda tentang penerapan game interaktif Bamboozle di mata pelajaran IPS?

Menurut saya, penerapan game interaktif seperti Bamboozle sangat baik untuk mata pelajaran IPS. Anak-anak terlihat senang dan lebih aktif saat menggunakan media seperti ini. Mereka tidak mudah mengantuk dan tidak sibuk sendiri seperti biasanya. Game ini bisa membuat suasana belajar jadi lebih hidup dan menarik perhatian siswa.

2. Dukungan apa saja yang diberikan sekolah kepada guru IPS dalam menerapkan media game interaktif seperti Bamboozle ?

Di sekolah ini, sudah tersedia beberapa infrastruktur pendukung seperti proyektor (infokus), speaker, dan juga laboratorium. Semua itu bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kalau guru ingin menggunakan media atau perangkat lain di luar yang sudah tersedia, biasanya kami bisa mengajukan permohonan, misalnya melalui wakil kepala sekolah atau perwakilan guru, lalu diteruskan ke bagian bendahara. Jadi, ada ruang untuk pengadaan tambahan media jika dibutuhkan.

3. Apakah sekolah memiliki panduan atau kebijakan khusus terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran?

Kalau soal teknologi memang mempunyai peraturan khusus yaitu siswa di sekolah kami memang sangat dibatasi dalam penggunaan gadget dan tidak boleh menampilkan gambar atau video yang melanggar aturan sekolah. Bisa dibayangkan, penggunaan perangkat pribadi oleh siswa dilarang. Ini menjadi salah satu kendala dalam pemanfaatan media digital interaktif. Jadi,

pemanfaatan teknologi sepenuhnya tergantung pada inisiatif guru. Biasanya guru membawa laptop sendiri atau menggunakan fasilitas yang ada di laboratorium komputer sekolah.

4. Bagaimana peran sekolah dalam memfasilitasi atau mempersiapkan guru dalam menggunakan media interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran IPS?

sekolah sangat mendukung guru dalam menggunakan media pembelajaran, termasuk game interaktif seperti bamboozle. Tidak hanya untuk media seperti Bamboozle, tetapi juga media lainnya yang menunjang proses belajar. Apapun kebutuhan guru, selama dikomunikasikan dengan baik misalnya kepada bendahara sekolah biasanya akan didukung. Jadi, komunikasi menjadi kunci dalam hal ini.

5. Menurut anda, apa kelebihan dan kekurangan dari penerapan game interaktif seperti Bamboozle di sekolah ini?

Kelebihannya tentu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa jadi lebih antusias. Game seperti kuis interaktif sangat membantu meningkatkan partisipasi. Namun kekurangannya, lagi-lagi, siswa tidak diperbolehkan membawa gadget, sehingga semua perangkat harus disediakan oleh guru. Selain itu, waktu mengajar yang terbatas membuat penerapan media seperti ini tidak bisa dilakukan terlalu lama. Jadi, ada keterbatasan dalam durasi dan alat yang digunakan

6. Apakah sekolah menyelenggarakan pelatihan atau workshop terkait media pembelajaran digital seperti Bamboozle? Jika ya, bagaimana pelaksanaannya?

Untuk pelatihan, biasanya diadakan melalui forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), terutama di awal tahun ajaran baru. Biasanya ada kegiatan In-House Training (IHT), dan dari situ kami menghadirkan narasumber atau pemateri sesuai kebutuhan. Pematerinya bisa disesuaikan dan dikomunikasikan lebih lanjut dengan panitia pelatihan.

7. Bagaimana pihak sekolah mendukung guru dalam mengatasi kendala teknis saat penggunaan media interaktif seperti Bamboozle?

sekolah memberikan kebebasan bagi guru untuk menggunakan perangkat pribadi, seperti laptop, agar tetap bisa melaksanakan pembelajaran interaktif.

Karena siswa tidak memiliki akses ke gadget, maka semua inisiatif dan penyediaan perangkat memang berasal dari guru sendiri.

8. Apa tantangan terbesar yang dihadapi sekolah dalam mengimplementasikan game interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran ?

Tantangan terbesarnya tentu pada keterbatasan penggunaan gadget oleh siswa. Karena siswa tidak diizinkan membawa perangkat elektronik, maka media interaktif hanya bisa digunakan dengan memanfaatkan fasilitas sekolah atau inisiatif guru. Selain itu, laboratorium komputer pun memiliki jadwal penggunaan yang padat, sehingga sering kali bentrok dengan jadwal pelajaran lainnya. Hal ini menjadi kendala tersendiri dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal.

Di samping itu, terdapat pula keterbatasan waktu pembelajaran, mengingat sistem sekolah yang berbasis pondok. Di sini diterapkan tiga kurikulum sekaligus, yaitu kurikulum diniyah, tahfidz, dan formal. Akibatnya, jam pelajaran formal seperti IPS tidak bisa berlangsung secara penuh karena harus berbagi waktu dengan kegiatan pembelajaran diniyah dan program tahfidzul Quran. Oleh karena itu guru harus mengelola waktu pembelajaran secara efektif agar materi tetap dapat tersampaikan dengan baik meskipun waktu terbatas.

9. Menurut Anda, apakah ada kendala dalam membangun kepercayaan guru dan siswa terhadap efektivitas Bamboozle sebagai media pembelajaran ?

Iya, ada kendala. Salah satunya karena keterbatasan teknologi yang tersedia, dan juga karena tidak semua guru terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kadang kita tidak terlalu sadar atau aware untuk memanfaatkan teknologi yang ada secara maksimal. Jadi, itu menjadi salah satu kendalanya. Selain itu, kalau hanya mengandalkan guru tanpa persiapan yang matang, memang cukup sulit membangun kepercayaan terhadap media seperti Bamboozle. Perlu persiapan dan dukungan yang memadai agar media ini bisa diterima dan dipercaya efektif oleh guru maupun siswa.

Lampiran 11 *1*Transkrip Wawancara dengan Guru IPS

Hasil wawancara Guru IPS

- Nama Informan : Evanti adriani, S.Pd.
- Jabatan : Guru IPS SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Hari/tanggal : Rabu, 28-05-2025
- Tempat : Kantor guru SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Waktu Wawancara : 08.30 - 09.00 WIB

1. Apakah anda pernah menggunakan media interaktif lain atau game lain dalam pembelajaran ips sebelumnya ? jika iya game atau media interaktif apa ?
saya sebenarnya belum pernah menerapkan game yang berbasis teknologi kepada anak-anak. Biasanya game yang saya gunakan lebih kepada ice breaking atau permainan fisik, seperti main ular tangga besar atau tapak-tapakan. Anak-anak dibagi barisan, lalu berlomba ke depan untuk mengambil soal dan menjawabnya.
2. Apa pendapat anda, tentang penggunaan game interaktif seperti bamboozle dalam pembelajaran ips ?
Penggunaan game interaktif seperti Bamboozle dalam pembelajaran IPS sangat positif. Bamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Dengan fitur kuis dan permainan tim, siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran
3. Menurut Anda, bagaimana sebaiknya langkah-langkah penerapan game Bamboozle agar efektif digunakan dalam pembelajaran IPS?
Soal efektivitasnya, menurut saya tergantung pada materinya. Kalau materinya ringan dan tidak membutuhkan penjelasan yang detail, game bisa sangat membantu. Tapi jika materinya cukup berat dan harus dijelaskan dengan baik agar anak-anak paham, lebih baik kita fokus menjelaskan. Lalu setelah menjelaskan di akhir pembelajaran bisa pakai game seperti bamboozle ini, Sesekali boleh diselingi dengan game karena anak-anak juga senang.

4. Menurut persepsi anda apa yang paling mempengaruhi antusiasme siswa saat menggunakan game bamboozle ?

Yang bikin mereka antusias itu karena mereka merasa senang. Main game itu seru, apalagi kalau dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan.

5. apakah anda mengetahui adanya perubahan tertentu setelah penerapan game bamboozle (seperti perilaku, hasil belajar) ?

saya sempat bertanya pada anak-anak. Mereka bilang senang dan happy banget setelah belajar pakai game dan mereka termotivasi semangat untuk belajar kedepannya. Jadi menurut saya, itu hal yang positif. Saya mengapresiasi juga usaha ustazah yang mengajar.

6. Menurut Anda, secara umum apakah penggunaan game bamboozle berpotensi meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ips ?

Iya, game bisa meningkatkan semangat belajar. Tapi harus disesuaikan dengan waktunya juga. Jangan sampai terlalu fokus ke game, tapi tujuan pembelajaran tidak tercapai. Anak-anak di sini cukup kritis. Kalau terlalu sering main game, mereka bisa bilang, "Kapan belajarnya?" Jadi kita harus pintar-pintar menyeimbangkan

7. Jika ada, apa saja cerita atau tanggapan yang pernah anda dengar dari siswa atau guru lain mengenai motivasi belajar siswa saat menggunakan bamboozle ?

Kalau saya pribadi dan guru-guru di sini belum pernah pakai Bamboozle, tapi saya pernah dengar cerita dari guru lain yang pakai game interaktif kayak Quiziz. Katanya, motivasi belajar siswa jadi lebih tinggi, kelas juga jadi lebih hidup dan enggak tegang. Anak-anak jadi lebih aktif, sering diskusi bareng teman, bahkan yang biasanya pasif jadi berani ngomong.

Saya juga sempat nanya ke beberapa siswa, mereka bilang senang dan semangat kalau tahu ada game. Bahkan ada yang bilang mereka belajar dulu sebelum main biar bisa jawab benar dan menangin poin. Jadi menurut saya, game interaktif seperti Bamboozle memang bisa bantu ningkatin motivasi belajar siswa, khususnya di pelajaran IPS.

8. Menurut anda, apakah game seperti bamboozle bisa mendorong siswa belajar lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran ips ?

Menurut saya bisa. Apalagi kalau digunakan untuk evaluasi atau ulangan. Anak-anak akan lebih semangat dan aktif menjawab soal karena ingin mendapat poin. Tapi tetap saja, ini cocoknya bukan untuk menyampaikan materi utama, melainkan untuk evaluasi atau ice breaking

9. Bagaimana Anda menangani situasi di mana jika terdapat beberapa siswa tidak tertarik atau termotivasi saat belajar dengan atau tanpa game ini?

Saya lebih suka melakukan pendekatan personal. Tidak langsung menghakimi anak yang tidak semangat belajar. Saya dekati, saya ajak ngobrol. Saya pernah punya murid yang awalnya bilang, "Saya nggak suka IPS." Tapi setelah saya dekati dan terus berinteraksi, akhirnya dia malah jadi suka IPS dan nilainya tinggi. Jadi pendekatan itu penting.

10. Bagaimana Anda mengatasi hambatan seperti kurangnya perangkat atau akses internet saat menggunakan game ini?

Sebagai guru, kita harus siap dengan berbagai kemungkinan. Misalnya, saya sudah siapkan PPT dan ingin pakai infokus atau proyektor, tapi ternyata infokus atau proyektor tidak support. Maka saya siapkan plan B, yaitu materi saya print dan fotokopi, lalu dibagikan ke siswa. Kita harus berpikir cepat dan tetap tenang.

11. Menurut anda Bagaimana cara mengelola keterbatasan waktu pembelajaran agar penggunaan Bamboozle tidak mengganggu materi lain yang harus diselesaikan?

Kita harus menempatkan game seperti Bamboozle sebagai media evaluasi, bukan penyampaian materi. Jadi materi disampaikan terlebih dahulu, baru setelah itu bisa diselingi game. Ini untuk menjaga agar waktu yang terbatas bisa tetap digunakan secara efektif. Namun penggunaan game seperti bamboozle memang efektif untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Pertanyaan Terkait Batasan Masalah:

1. Menurut Anda, apa kelebihan atau pertimbangan tertentu yang membuat kelas 7 dijadikan subjek dalam penelitian penggunaan game Bamboozle?

Karena kelas 7 itu baru lulus SD, mereka masih jiwa anak-anak dan senang bermain. Materi kelas 7 juga tidak terlalu berat, jadi cocok dikombinasikan dengan metode permainan seperti Bamboozle.

2. Apa pertimbangan Anda dalam memilih materi untuk dipadukan dengan game Bamboozle?

Pertimbangannya karena itu materi terakhir yang harus saya sampaikan sebelum semester selesai. Kebetulan antum datang saat itu, jadi saya gunakan kesempatan itu untuk mencoba metode game. Selain itu, materinya juga tidak diujikan dan materi itu juga membuat anak-anak bosan jika disampaikan dengan game mereka akan menjadi tidak bosan, jadi bisa disampaikan dengan lebih santai. Jadi materi yang bisa di gunakan itu tentang pemberdayaan masyarakat.

3. Dalam penelitian ini hanya melibatkan siswa perempuan. Menurut Anda, apakah ada pertimbangan atau kebijakan khusus dari sekolah terkait hal tersebut?

Iya, itu memang kebijakan sekolah. Karena antum peneliti perempuan, maka hanya diperbolehkan untuk meneliti siswa perempuan. Jadi bukan karena pemilihan secara acak, tapi berdasarkan pertimbangan etika dan kebijakan lembaga.

4. Menurut Anda, bagaimana sebaiknya pemilihan informan siswa dilakukan dalam penelitian seperti ini? Berdasarkan apa dan siapa saja yang sebaiknya dipilih?

Menurut saya, pemilihan siswa itu sebaiknya berdasarkan tingkat motivasinya dalam belajar IPS. Jadi yang dipilih itu dua tipe, satu yang kurang atau tidak termotivasi, dan satu lagi yang memang termotivasi belajar IPS. Biar kelihatan perbandingannya. Kalau di kelas 7 kan ada tiga kelas, nah dari masing-masing kelas itu saya sarankan ambil dua siswa. Satu yang motivasinya rendah, satu yang tinggi. Untuk siswa yang saya rekomendasikan untuk diwawancarai adalah:

- *Di kelas 7C itu ada Nadia firza almira sofwan (yang kurang termotivasi) dan Sonia Salsabila (yang termotivasi)*
- *Di kelas 7D ada Raisya Izla Althafunnisa (kurang termotivasi) dan Aliyah Husin (yang termotivasi).*
- *Lalu di kelas 7E ada Alrin Septa C (kurang termotivasi) dan Nadya Fatima A (yang termotivasi).*

Lampiran 12 1 Transkrip wawancara dengan Siswa kelas VII C

Hasil wawancara siswa

- Nama Informan : Sonia Salsabila
- Jabatan : Siswa kelas VII C SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Hari/tanggal : Selasa 27 Mei 2025
- Tempat : Kelas VII C
- Waktu Wawancara : 10.15 – 10 30 WIB

1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?

Pengalaman saya Waktu pertama kali pakai game Bamboozle di pelajaran IPS ini, rasanya seru banget. saya jadi semangat karena belajarnya nggak ngebosenin. saya juga suka IPS, jadi pas main game ini rasanya kayak belajar sambil main. Suasana kelas juga rame dan semua teman ikut antusias.

2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?

Menurut saya, penggunaan game seperti Bamboozle jauh lebih menarik dibandingkan metode belajar yang biasa seperti ceramah atau hanya membaca buku dan mencatat. Dan dengan game, Saya bisa ikut berpartisipasi langsung dan merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat.

3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?

Game Bamboozle sangat membantu saya dalam memahami materi IPS. Soalnya di dalam gamenya ada pertanyaan-pertanyaan yang sesuai sama materi yang udah diajarkan. Jadi saya bisa mengingat lagi pelajaran sebelumnya sambil bermain. Kalau jawabannya salah, saya bisa tahu yang benar dan jadi makin paham dengan materi tersebut.

4. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?

Perasaan saya sangat senang dan nggak tegang. Belajar IPS menggunakan game seperti Bamboozle membuat saya merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Jadi pengen terus belajar IPS. Soalnya suasananya lebih hidup, kita

bisa ketawa bareng, tapi tetap dapet ilmu. Jadi nggak kayak belajar biasa, malah kayak main bareng teman-teman.

5. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?

Iya, saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPS karena game Bamboozle membuat pelajaran terasa menyenangkan.

6. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?

Yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan itu suasana kelas yang lebih ramai dan penuh semangat. Biasanya kalau belajar hanya mendengarkan guru saja, suasana kelas jadi sunyi dan kadang membuat mengantuk. Saya juga suka karena ada elemen kejutan seperti nilai poin yang berbeda-beda, jadi lebih seru.

7. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda alami saat bermain game Bamboozle di kelas?

Kendala yang saya alami saat bermain game Bamboozle adalah terkadang saya bingung menjawab soal yang diberikan karena harus berpikir cepat. Selain itu, saya juga sempat kesulitan melihat layar proyektor kalau duduk di belakang karena kurang jelas tampilannya, apalagi kalau cahayanya terlalu terang

8. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?

saya merasa sedikit kecewa karena jadi tidak bisa maksimal mengikuti permainan, Tapi ya nggak apa-apa juga, jadi pelajaran buat saya lebih banyak belajar lagi.

9. Menurut Anda, apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif Bamboozle?

Menurut saya, waktu yang disediakan saat bermain game Bamboozle masih terasa kurang, karena saya ingin bermain lebih lama. Game ini sangat menyenangkan dan membuat saya ingin lebih banyak menjawab soal.

Hasil wawancara siswa

- Nama Informan : Nadia firza almira sofwan
- Jabatan : Siswa kelas VII C SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Hari/tanggal : Selasa 27 Mei 2025
- Tempat : Kelas VII C
- Waktu Wawancara : 10.15 – 10 30 WIB

1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?

Menurut saya, pengalaman pertama kali menggunakan game Bamboozle itu seru banget. Saya jadi senang karena belajarnya nggak ngebosenin kayak biasanya. Game ini juga lucu dan menghibur, jadi suasana di kelas lebih rame. Kita bisa belajar sambil main, jadi pelajarannya lebih mudah dimengerti dan bikin semangat mengikuit pelajaran IPS.

2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?

Kalau menurut saya, belajar menggunakan game Bamboozle jauh lebih seru dan nggak bikin ngantuk. Biasanya kalau belajar biasa hanya mendengarkan guru menjelaskan, kadang suka bosan atau malah ngelamun.

3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?

Sangat membantu, kareana di dalam game terdapat soal-soal yang isinya sesuai dengan pelajaran yang sudah dijelaskan. Jadi saya bisa lebih gampang mengingat dan paham materinya.

4. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?

Rasanya lebih menyenangkan belajar dengan game bamboozle karena tidak membuat bosan, biasanya hanya menggunakan metode ceramah jadi lebih bikin ngantuk dan terasa bosan

5. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?

Iya, jadi lebih semangat. Tapi menurut aku juga tetap penting ada penjelasan materi dulu dari guru, baru deh main game-nya seperti tadi. Jadi kita sudah

ngerti duluan, lalu game-nya buat latihan dan mengulang materi. Jadi nggak cuma seru, tapi juga lebih paham pelajarannya.

6. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?

Yang bikin seru karena game-nya kayak kuis, jadi ada tantangan dan poin-poinnya. Kita juga bisa main bareng kelompok, jadi rame dan nggak membosankan. Lalu tampilannya juga lucu dan gampang dimengerti. Nggak ribet, dan semua siswa bisa ikut main.

7. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda alami saat bermain game Bamboozle di kelas?

Sejauh ini tidak terdapat kendala dan kesulitan, lalu untuk fiturnya gampang dipahami, dan cara mainnya juga jelas.

8. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?

Kalau sampai ngalamin kendala, pasti kesel atau kecewa. Karena jadi tidak bisa bermain dengan maksimal. Tetapi untungnya kalau waktu main tidak ada masalah, jadi saya bisa fokus menjawab pertanyaannya.

9. Menurut Anda, apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif Bamboozle?

Waktunya cukup sih, tapi kalau bisa dikasih waktu lagi buat main di pertemuan selanjutnya, pasti lebih seru. jadi bisa terus latihan sambil main.

Lampiran 13 *1*Transkrip wawancara dengan Siswa kelas VII D

Hasil wawancara siswa

- Nama Informan : Raisya Izla Althafunnisa
- Jabatan : Siswa kelas VII D SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Hari/tanggal : Selasa, 27 Mei 2025
- Tempat : Kelas VII D
- Waktu Wawancara : 11.15 – 11.30 WIB

1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?

Waktu pertama kali main Bamboozle di pelajaran IPS tuh seru banget! saya seneng banget soalnya belajarnya jadi nggak bosan. Suasana kelas juga rame, semua jadi semangat. Jadi kayak lagi main game bareng temen-temen, tapi sambil belajar juga

2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?

Kalau menurut saya lebih asik pakai game kayak gini daripada belajar biasa yang cuma dengerin penjelasan saja. Soalnya kalau cara biasa ceramah atau mencatat terkadang bikin ngantuk. Tapi saat pakai Bamboozle, saya jadi semangat dan nggak ngantuk sama sekali, malah jadi pengen terus main.

3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?

iyaa game ini dapat membantu banget memahami materi dengan lebih baik, Soalnya dalam game-nya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang sesuai sama materi yang kita pelajari. Jadi pas kita jawab, otomatis kita inget lagi pelajarannya. Kalau salah pun nanti dijelaskan, jadi makin paham.

4. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?

Waktu main saya ngerasa deg-degan banget, apalagi kalau tim saya udah mau giliran. Tapi itu yang bikin seru, soalnya semua pengen menang. saya jadi semangat banget buat jawab bener. Rasanya tuh antara tegang sama seneng

5. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?

Iya, saya memang sudah suka IPS, tapi waktu memakai game ini saya jadi makin suka. Soalnya belajarnya tuh seru, nggak ngebosenin. Dengan cara yang menyenangkan seperti ini, saya Jadi lebih semangat belajar supaya bisa menang dan jawab soal dengan benar kalau main lagi.

6. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?

bentuk permainannya yang menarik dan interaktif. Ada tantangan memilih kotak dan bisa dapat poin atau kehilangan poin. Ditambah lagi suasana kelas yang jadi lebih ramai dan penuh semangat karena semua ingin menang.

7. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda alami saat bermain game Bamboozle di kelas?

Ada, kadang bingung mau pilih kotak mana yang mau dibuka. Soalnya kita pengen dapet yang bagus, kayak poin dobel atau bisa ambil poin dari tim lain. Tapi karena kotaknya acak dan tidka tau isinya, jadi kayak nebak-nebak aja

8. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?

saya merasa sedikit kecewa, apalagi kalau itu membuat tim kami jadi kehilangan kesempatan menang. Tapi saya juga menyadari bahwa kendala itu adalah bagian dari permainan. Walaupun begitu, saya tetap merasa game-nya seru dan menyenangkan, cuma memang akan lebih baik kalau tidak ada gangguan

9. Menurut Anda, apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif Bamboozle?

Menurut saya cukup, tapi kalau bisa ditambah dikit lagi juga boleh. Soalnya belum puas mainnya, apalagi kalau tim saya belum menang. Kalau waktunya lebih panjang dikit, pasti makin seru dan lebih puas mainnya.

Hasil wawancara siswa

- Nama Informan : Aliyah Husin
- Jabatan : Siswa kelas VII D SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Hari/tanggal : Selasa, 27 Mei 2025
- Tempat : Kelas VII D
- Waktu Wawancara : 11.15 – 11.30 WIB

1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?

Seneng banget waktu pertama kali memakai bamboozle di pelajaran IPS, karena beda banget sama pelajaran biasanya. Pas pertama kali main, saya langsung semangat karena kita bisa belajar sambil main bareng temen-temen. pokoknya pengalaman pertamanya bikin penasaran pengen main lagi.

2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?

Kalau dibandingin sama cara belajar yang biasa kayak nulis dan nyatet terus dengerin penjelasan, menurut aku game Bamboozle tuh jauh lebih seru dan nggak ngebosenin. Karena pas main, kita jadi lebih aktif dan ikut mikir bareng. saya jadi lebih suka belajar IPS kalau pakai game kayak gini.

3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?

Game ini sangat membantu saya dalam memahami materi IPS, karena dalam gamenya itu ada pertanyaan-pertanyaan yang nyambung sama materi pelajaran. Jadi pas kita jawab, kita otomatis ngulang lagi isi pelajarannya. Kalau ada yang salah, kita bisa tahu mana yang benar.

4. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?

Perasaannya jadi lebih senang dan semangat gitu. Soalnya biasanya pelajaran IPS kan suka bikin ngantuk. Tapi kalau pakai Bamboozle, suasana kelas jadi rame, seru, dan nggak bikin ngantuk sama sekali

5. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?

Iya, lebih termotivasi belajar IPS, karena kalau kita pengen menang dan bisa jawab dengan benar, kita harus ngerti dulu materinya. Jadi saya jadi lebih rajin baca materi sebelum main supaya bisa bantu tim dan nggak salah jawab. Jadi, motivasinya naik karena ada tantangan juga

6. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?

Yang bikin menyenangkan tuh karena suasana belajar jadi beda. Kita nggak cuma dengerin guru ngomong, tapi juga aktif milih kotak, jawab pertanyaan, dan bisa dapat poin. Apalagi kalau dapat poin dobel atau ambil poin tim lain, itu bikin makin seru

7. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda alami saat bermain game Bamboozle di kelas?

Kadang kita suka terburu-buru waktu jawab karena ada batas waktunya. Jadi kadang belum sempat mikir, waktunya udah habis. Tapi tetap seru, karena ini salah satu tantangannya.

8. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?

Kalau pas kena kendala sih nggak apa-apa, aku bisa ngerti juga. Namanya juga game, pasti ada aja hambatan. Tapi kalau bisa, kendala kayak masalah teknis dibenahi dulu biar minggu depan kita bisa main lagi lebih lancar dan tambah seru

9. Menurut Anda, apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif Bamboozle?

Kalau menurut saya sih waktunya masih kurang, karena pas udah mulai seru, mainnya udah harus selesai. Kalau bisa, dikasih waktu lebih lama atau ditambah sesi mainnya. Kalau misalnya hari itu udah nggak cukup waktu, bisa juga dilanjutin di pertemuan berikutnya. Soalnya main sambil belajar kayak gini tuh bener-bener bikin semangat.

Lampiran 14 | *Transkrip wawancara dengan Siswa kelas VII E*

Hasil wawancara siswa

- Nama Informan : Nadya Fatima A
- Jabatan : Siswa kelas VII E SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Hari/tanggal : Jum'at, 23 Mei 2025
- Tempat : Kelas VII E
- Waktu Wawancara : 14.30 – 15.00 WIB

1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?

Menurut saya, pengalaman pertama kali pakai game Bamboozle dalam pelajaran IPS itu menyenangkan banget. Soalnya beda dari biasanya yang hanya dengerin penjelasan guru aja. Jadi lebih seru karena ada permainan, bisa main bareng teman-teman, dan suasana kelas juga jadi tidak sunyi

2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?

Kalau menurut saya, belajar memakai game seperti Bamboozle lebih asik dibanding cara belajar biasa seperti ceramah dan tidak ada game nya. Soalnya kalau cuma dengerin terus, kadang suka bosan. Tetapi kalau pakai game bisa jadi semangat karena pengen menangin gamenya juga dan belajar jadi lebih bersemangat

3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?

Iya, Sangat membantu memahami materi dengan lebih baik, Karena soal-soalnya di game itu sesuai sama materi yang udah dijelasin guru. Jadi sambil main, aku bisa ingat dan paham ulang pelajaran IPS. Rasanya lebih masuk ke otak karena langsung praktik jawab soal, dan itu bikin sayam menjadi lebih faham.

4. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?

ya game ini membuat suasana belajar lebih menyenangkan, apalagi waktu menunggu giliran jawab soal, bikin deg-degan tapi seru. Beda sama belajar biasa yang kadang bikin ngantuk, kalau pakai game justru bikin semangat.

5. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?

Iya, pasti lebih termotivasi, sayam emang dari awal udah suka pelajaran IPS, tapi waktu diajarin sambil main game kayak gini, aku jadi makin suka. Soalnya pelajarannya jadi lebih seru dan nggak bikin stres. Bisa belajar, main, dan kerja sama sama teman juga.

6. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?

Yang bikin menyenangkan itu karena tampilannya menarik, cara mainnya seru, dan soal-soalnya bisa buat kita mikir cepat. Kita juga bisa kerja sama bareng teman satu tim, jadi makin semangat.

7. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda alami saat bermain game Bamboozle di kelas?

saat menjawab soalnya karena setiap soal di beri waktu sehingga waktu untuk berfikir terbatas. Tapi itu juga bikin kita jadi belajar berpikir cepat dan tepat dan saya harus lebih semangat lagi belajar agar bisa menjawab dengan cepat dan tepat.

8. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?

Rasanya agak kecewa juga, soalnya tujuan awalnya kan belajar sambil bermain. Tapi kalau ada kendala kayak salah jawab karena waktu habis itu tidak papa, saya menganggap itu bagian dari tantangan, supaya ke depannya bisa lebih siap.

9. Menurut Anda, apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif Bamboozle?

Untuk hari ini sih cukup, soalnya waktunya juga pas sama jam pelajaran IPS. Tapi kalau bisa, aku pengen sih main lagi di pertemuan selanjutnya, biar bisa belajar sambil main lebih lama. Karena makin sering main, makin banyak juga materi yang bisa diingat.

Hasil wawancara siswa

- Nama Informan : Alrin Septa C
- Jabatan : Siswa kelas VII E SMPIQu Al Bahjah Cirebon
- Hari/tanggal : Jum'at, 23 Mei 2025
- Tempat : Kelas VII E
- Waktu Wawancara : 14.30 – 15.00 WIB

1. Bagaimana pengalaman Anda saat pertama menggunakan game Bamboozle dalam pembelajaran IPS?

Rasanya seru banget, apalagi karena bisa main bareng temen-temen. Nggak kayak belajar biasa yang kadang bikin ngantuk, ini malah bikin semangat. Aku jadi nggak ngerasa bosan sama sekali, malah pengen lanjut terus mainnya. Pokoknya pengalaman pertamanya menyenangkan banget

2. Bagaimana pandangan Anda tentang penggunaan game ini dibandingkan dengan metode belajar lainnya?

Kalau dibanding sama belajar biasa yang cuma dengerin guru atau nulis di buku, Bamboozle jauh lebih menarik menurut saya. Soalnya kita bisa langsung ikut aktif, mikir cepat, dan kerja sama sama tim. Jadi nggak cuma duduk diem aja, tapi ada tantangannya juga. Jadi membuat lebih semangat belajar

3. Sejauh mana game Bamboozle membantu Anda memahami materi IPS yang diajarkan?

iyaa Game ini bener-bener ngebantu aku dalam memahami materi IPS. Jadi kita bisa latihan jawab pertanyaan sambil ngeinget lagi pelajaran yang sudah dipelajari. Itu bikin saya jadi lebih hafal dan nggak gampang lupa sama materinya.

4. Bagaimana perasaan Anda saat belajar IPS menggunakan game Bamboozle?

Perasaannya pasti lebih menyenangkan banget. Karena belajarnya lebih seru, tapi tetap santai dan rame. Kita jadi bisa belajar sambil senyum-senyum, ketawa bareng tim, dan tetap dapet ilmunya juga. Jadi nggak tegang pas pelajaran IPS.

5. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar IPS setelah menggunakan game Bamboozle?

setelah menggunakan game ini saya menjadi lebih termotivasi, Karena kalau mau menang di game ini, kita harus ngerti dulu materinya. Jadi saya ingin belajar dulu biar bisa jawab dengan benar. Jadi game ini bikin saya jadi termotivasi buat belajar IPS lebih rajin.

6. Apa yang membuat game Bamboozle terasa menyenangkan saat digunakan dalam pelajaran IPS?

Yang bikin seru itu karena belajarnya kayak lagi main tebak-tebakan. Kita bisa milih kotak, terus dapet poin, bahkan ada kotak kejutan juga kayak poin ganda atau ngambil poin dari tim lain. Jadi belajarnya penuh kejutan dan nggak ngebosenin.

7. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda alami saat bermain game Bamboozle di kelas?

tidak ada, karena game-nya gampang dipahami dan fiturnya juga jelas. Cuma kadang soal yang keluar ada yang mudah tapi ada juga yang susah, jadi kita harus benar-benar paham materi supaya bisa jawabnya dengan cepat. Tapi itu malah jadi tantangan sih buat saya

8. Bagaimana perasaan Anda saat mengalami kendala dalam permainan?

sedih, kecewa karena ga jadi main ataupun kalo main menjadi ada gangguan Kalau ada gangguan kayak koneksi lambat atau game-nya ngelag, pasti kecewa sih. Soalnya udah semangat banget mainnya. Tapi saya faham, namanya teknologi kadang suka ngadat. Semoga ke depannya bisa makin lancar aja

9. Menurut Anda, apakah waktu yang disediakan cukup saat bermain game interaktif Bamboozle?

Kalau menurut saya sih kurang ya, soalnya game-nya seru banget. baru panas-panasnya main eh waktunya udah habis. Jadi kalau bisa sih waktu mainnya ditambah sedikit, biar puas main sambil belajar.

Lampiran 15 1 Dokumentasi

Kegiatan : Dokumentasi
Tanggal : 14 – 28 Mei 2025
Tempat : SMPIQu Al Bahjah Cirebon

1. Tata Tertib SMPIQu Al Bahjah Cirebon



Pasal 4
Buku dan Bacaan

1. Santri diperbolehkan membaca buku yang sudah ditentukan oleh pondok atau sesuai referensi oleh pondok
2. Santri diperbolehkan membaca siroh yang telah ditentukan oleh pondok spt. Sirohnya Syekh Romadhon Albuthy
3. Santri tidak diperbolehkan membeli dan membawa buku yang dilarang oleh pondok
4. Apabila santri menemukan gambar atau tulisan yang melanggar syariat islam, maka wajib melapor segera ke ustadz/ah atau murokib/ah serta dibawa barang buktinya
5. Setiap buku bacaan baru yang dibawa ke pondok harus disetorkan ke ustadz/ah atau murokib/ah untuk diseleksi terlebih dahulu

Pasal 11
Ketentuan Penelfonan

1. Santri tidak diperbolehkan membawa alat komunikasi dan alat elektronik lainnya;
2. Santri dapat berkomunikasi dengan wali santri 2 kali dalam 1 bulan, durasi penelfonan hanya 10 menit dengan waktu yang sudah ditentukan sesuai jadwalnya;
3. Jika Santri menelfon melebihi waktu yang ditentukan, maka penelfonan berikutnya dikurangi sesuai dengan kelebihan waktu penelfonan sebelumnya;
4. Santri diperbolehkan menelfon atau menerima telepon dengan menggunakan HP pondok formal setelah diizinkan pihak pondok formal;
5. Santri hanya boleh menelfon di tempat yang ditentukan pihak Pondok Formal;

Pasal 11 Ayat (1) menyatakan bahwa santri tidak diperbolehkan
membawa alat komunikasi dan/atau alat elektronik

Pasal 20
Hiburan

1. Kegiatan hiburan diatur oleh sekolah dan pondok
2. Hiburan berupa hadroh, marawis, gambus, balasik, musik religi, drama dan pertunjukan seni lainnya harus sesuai dengan nilai-nilai islam dan perkembangan psikologi santri.
3. Kegiatan menonton akan dilakukan selama dua pekan sekali atau menyesuaikan kegiatan di Pondok dan jenis tontonan ditentukan oleh Pengurus Pondok Formal

Pasal 20 ayat (3) menyatakan bahwa jenis tontonan (gambar/video) yang
diberikan kepada siswa harus sesuai dengan dan kebijakan sekolah.

2. Modul ajar/RPP Guru IPS

MODUL AJAR JENIS KERAGAMAN BUDAYA	
Oleh	Evanti Adriani, S.Pd
Untuk	SMPIQu Al-Bahjah
Mata Pelajaran	IPS
Jumlah JP	4 JP
Fase Capaian Pembelajaran	Fase D (smp)
Capaian Pembelajaran	Menganalisis isu pemberdayaan masyarakat untuk ikut memberikan kontribusi yang positif terhadap lingkungan sekitarnya

1. KOMPONEN AWAL

A. Profil Pelajar Pancasila

- Mandiri
- Berkelompok
- Kreatif
- Bernalar Kritis

B. Target Peserta Didik
Peserta didik regular/tipikal

C. Materi Ajar, media/alat, bahan, dan sumber belajar
Materi Ajar : Terlampir
Media : Gambar, video
Alat/Bahan : Laptop, LCD, PC, Pengeras Suara
Sumber Belajar : Buku siswa dan buku guru kelas 7.

D. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Presentasi

E. Model Pembelajaran
Tatap Muka

2. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menjelaskan keragaman sosial budaya di masyarakat

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (5 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa. ➤ Guru melakukan presensi peserta didik. ➤ Apersepsi, peserta didik melihat tayangan video tentang jenis keragaman budaya.

	<p>➤ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pertemuan mengenai jenis keragaman budaya</p>
	<p>Kegiatan Inti (30 Menit)</p>
	<p>➤ Pemantik Aktivitas</p> <p>Guru menjelaskan tentang petunjuk kerja dan tugas dari Lembar aktivitas Individu #4 untuk mengidentifikasi jenis keragaman budaya. ini ditujukan dalam rangka memberi pemahaman pada peserta didik bahwa jenis keragaman budaya dipengaruhi oleh berbagai itur geograis. Proses saling tukar hasil temuan peserta didik dapat dilakukan dalam waktu singkat, kemudian guru memberi kesempatan tanya jawab dengan Peserta didik tentang hasil identifikasi. Secara interaktif guru mengaitkan hasil identifikasi dengan orientasi pembelajaran jenis keragaman budaya.</p> <p>➤ Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah</p> <p>Setelah peserta didik mengidentifikasi peristiwa terkait faktor geograis yang memengaruhi keberagaman budaya di Indonesia, kemudian guru memotivasi peserta didik untuk mengajukan berbagai pertanyaan yang mengarah pada HOTS. Beberapa pertanyaan yang diajukan misalnya Bagaimana isolasi geograis dapat memengaruhi keragaman budaya? Mengapa faktor Iklim dapat menciptakan keragaman budaya? Apakah terdapat pengaruh dari letak geograis terhadap keragaman budaya? Guru dapat menggunakan Lembar Aktivitas #2 untuk menemukan jawaban-jawaban tersebut</p> <p>➤ Peserta Didik Mengelola Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mencari informasi terkait jenis keragaman budaya dari buku atau internet. 2. Guru memfasilitasi sumber lain misalnya memberikan tautan internet atau video yang mendukung penjelasan dan pendalaman sumber belajar Contoh tautan artikel: https://nationalgeographic.grid.id/read/131834324/manen-toraja-ritual-mayat-ratusan-tahunberganti-pakaian. Contoh video yang berjudul: “Apa Jadinya kalau cuma Ada Satu Suku di Indonesia?” dapat disaksikan melalui tautan https://youtu.be/cjD2TjHOxg4 3. Untuk memperoleh informasi lebih luas Peserta didik juga dapat melakukan browsing materi jumlah suku dan jenis keragaman budaya di Indoensia. Guru dapat memberikan beberapa tautan berita, tulisan, dan laporan video. <p>➤ Peserta Didik Merencanakan dan Mengembangkan Ide</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Releksi dan aksi dapat dilakukan di dalam kelas atau melalui media berbasis internet, Peserta didik mengomunikasikan hasil pengolahan informasi. 2. Guru memfasilitasi Peserta didik menemukan simpulan pembelajaran. 3. Guru mendorong peserta didik untuk memberikan pendapat atau bertanya. Penguatan dan pengayaan dilakukan dalam rangka mengembangkan kompetensi Peserta didik. 4. Peserta didik mengolah informasi secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bervariasi, misalnya dengan Project based learning (Diskusi kelompok), jigsaw learning, dan Problem based learning. <p>Contoh : Jigsaw learning</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru membagi kelompok heterogen yang terdiri dari 4-6 peserta didik untuk melengkapi tabel warisan budaya di Indonesia.

- b. Tiap anggota kelompok mengerjakan sub topik yang berbeda, sesuai dengan apa yang ada di lingkungan tempat tinggal peserta didik
- c. Masing-masing kelompok mendiskusikan dan membaca sub topik dan menetapkan anggota kelompoknya untuk tergabung sebagai kelompok ahli.
- d. Semua anggota ahli berkumpul menjadi satu dan menggabungkan seluruh sub topik yang sudah dibagi sebelumnya.
- e. Kelompok tersebut mendiskusikan topik yang telah dibagi dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
- f. Materi yang telah dipahami oleh kelompok ahli kemudian di sebarakan dan dijelaskan ke anggota masing-masing kelompok
- g. Hasil diskusi tiap kelompok dipresentasikan di depan kelas⁴. Peserta didik mengolah informasi secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bervariasi, misalnya dengan Project based learning (Diskusi kelompok), jigsaw learning, dan Problem based learning.

➤ Peserta Didik Melakukan Releksi dan Aksi

1. Releksi dan aksi dapat dilakukan di dalam kelas atau melalui media berbasis internet, Peserta didik mengomunikasikan hasil pengolahan informasi.
2. Guru memfasilitasi Peserta didik menemukan simpulan pembelajaran.
3. Guru mendorong peserta didik untuk memberikan pendapat atau bertanya.
4. Penguatan dan pengayaan dilakukan dalam rangka mengembangkan kompetensi Peserta didik.

➤ Peserta Didik Merencanakan dan Mengembangkan Ide

1. Hasil pengolahan informasi disajikan dalam bentuk laporan/poster/ karya lainnya.
2. Peserta didik secara berkelompok poster berdasarkan tabel yang telah disusun. Guru dapat menggunakan Lembar Aktivitas #5 untuk menemukan jawaban-jawaban tersebut

➤ Peserta Didik Melakukan Refleksi Diri & Aksi

1. Releksi dan aksi dapat dilakukan di dalam kelas atau melalui media berbasis internet, Peserta didik mengomunikasikan hasil pengolahan informasi
2. Guru memfasilitasi Peserta didik menemukan simpulan pembelajaran.
3. Guru mendorong peserta didik untuk memberikan pendapat atau bertanya.
4. Penguatan dan pengayaan dilakukan dalam rangka mengembangkan kompetensi peserta didik.

Penutup (5 Menit)

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis
2. Peserta didik melakukan releksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Sikap

- Apakah aku sudah melakukan pembelajaran secara bertanggung jawab?
- Apakah aku sudah mengumpulkan tugas secara tepat waktu?
- Apakah akus sudah mencantumkan sumber referensi dalam hasil karyaku?
- Apakah aku sudah mampu berkolaborasi dengan baik bersama teman-temanku? Inspirasi dari pembelajaran yaitu lokasi absolut dan relatif

setiap wilayah dapat memiliki pengaruh yang berbeda dengan wilayah lain.

Pengetahuan

- Bagaimana pengaruh kondisi geografis terhadap keragaman budaya di Indonesia ?
- Mengapa muncul budaya universal ? Identifikasi tujuh budaya universal !

Keterampilan

- Apakah kamu sudah berhasil melengkapi table warisan budaya di Indonesia ?

3. Refleksi juga dapat dilakukan misalnya dengan kuis, peserta didik menuliskan kompetensi yang diperoleh baik sikap, pengetahuan. Selain itu, dapat pula dengan menuliskan inspirasi yang diperoleh dan akan dilakukan masa yang akan datang

4. Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran

5. Doa dan penutup

C. Assesmen

- Penilaian ditekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan tes, unjuk kerja dan proyek.
- Penilaian pengetahuan dilakukan melalui kuis dan tugas
- Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

Cirebon, Juli 2023

Mengetahui,

Kepala SMP/MTs AL-BAHJAH

Guru Mata Pelajaran

Fikri Rizky Pratama, S.Pd

NIP.

Evanti Adriani, S.Pd

NIP.

3. Data Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle

Data Nilai Siswa Kelas 7C SMPIQu Al Bahjah Cirebon Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle (TA 2024/2025)

No.	Nama	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Keterangan
1.	Adhelia Zahra Maulani	-	90	Tidak Hadir (Izin)
2.	Alisha Batrisyia Khairunnisa	100	100	Tetap
3.	Aliya Dwi Rahmawati	60	80	Meningkat
4.	Aliya Rakhmadina	-	90	Tidak Hadir (Izin)
5.	An Hye Ra	100	90	Menurun
6.	Bilqis Dwi Agri Anastasya	80	80	Tetap
7.	Dihah Rafifah Ar Rohim	60	80	Meningkat
8.	Farah Aqila	100	100	Tetap
9.	Felda Ega Nozalia	40	90	Meningkat
10.	Hanum Rana Khainira	100	90	
11.	Husna Ula Fiffah Wilaya	80	90	Meningkat
12.	Keysha Khorizzulfa Al Madani	100	100	Tetap
13.	Khadijah Talita Sakhi	-	90	Tidak Hadir (Izin)
14.	Nadia Dwi Anggraini	100	90	Menurun
15.	Nadia Firza Almira S	80	-	Tidak Hadir (Izin)
16.	Nayla Zaidah Chusna	60	90	Meningkat
17.	Nazwa Valent Maulidina	60	100	Meningkat
18.	Racesa Hauraa Rafeeza	20	90	Meningkat
19.	Raisya Adiva Naira	100	80	Menurun
20.	Sonia Salsabilah	60	80	Meningkat
21.	Syakira Risti Khairiya	100	90	Menurun
22.	Zahira Sheza Mevia	60	100	Meningkat

Catatan: Siswa yang tidak memiliki nilai sebelum atau sesudah penggunaan media pembelajaran tercatat **tidak hadir karena izin**, sehingga tidak mengikuti kegiatan penilaian pada waktu tersebut.

**Data Nilai Siswa Kelas 7D SMPIQu Al Bahjah Cirebon Sebelum Dan
Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle (TA 2024/2025)**

No.	Nama	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Keterangan
1.	Adwa Dirayah Bilqis	100	90	Menurun
2.	Aisyah Fariha	100	90	Menurun
3.	Aliyah Husin	60	100	Meningkat
4.	Amira Khansa Dzahabiyah	40	70	Meningkat
5.	Annindita Adni	80	80	Tetap
6.	Azkie Latifah	80	100	Meningkat
7.	Dzafina Mutiah	60	90	Meningkat
8.	Falihah Shakila Prabaswara	60	80	Meningkat
9.	Ghaisa Shafa Marwah	100	100	Tetap
10.	Halimah Shofi Assa'idiah	100	80	Menurun
11.	Jeisyka Aabbil	100	90	Menurun
12.	Kayla Zakiyya Ramadani	0	100	Meningkat
13.	Khalisa Mariatuha Qibtiyah	80	100	Meningkat
14.	Khadifa Aqila Zahir	60	80	Meningkat
15.	Nadlifatunnisa	100	90	Menurun
16.	Nayla Salsabila Arifin	100	70	Menurun
17.	Nida Amalia Soliha	60	70	Meningkat
18.	Qiana Nadira	100	80	Menurun
19.	Raisya Ilza Althafunnisa	60	80	Meningkat
20.	Siti Nur Komala	0	100	Meningkat
21.	Syaquilla Azkie Raima Syah	80	70	Menurun
22.	Zakya Almahira	80	100	Meningkat

Catatan: Siswa yang tidak memiliki nilai sebelum atau sesudah penggunaan media pembelajaran tercatat **tidak hadir karena izin**, sehingga tidak mengikuti kegiatan penilaian pada waktu tersebut.

**Data Nilai Siswa Kelas 7E SMPIQu Al Bahjah Cirebon Sebelum Dan
Sesudah Penggunaan Game Interaktif Bamboozle (TA 2024/2025)**

No.	Nama	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Keterangan
1.	Alrin Septa C	40	100	Meningkat
2.	Afifan Nur N	50	70	Meningkat
3.	Amirotul Umaman	50	90	Meningkat
4.	Arzachel A	50	70	Meningkat
5.	Almira Nailil H	-	80	Tidak Hadir (Izin)
6.	Azila Syukratussna	50	70	Meningkat
7.	Eshal Ulaya M	0	100	Meningkat
8.	Fakhriyah S.S	50	70	Meningkat
9.	Hafidzatus Shaumi	50	90	Meningkat
10.	Hafidhoh Salwa	40	80	Meningkat
11.	Jihan Davina	40	80	Meningkat
12.	Kartika Avrilia	50	100	Meningkat
13.	Khasna Nur A	40	100	Meningkat
14.	Nayara Alzena A	40	70	Meningkat
15.	Nadya Fatima A	50	100	Meningkat
16.	Nabila Rifda	40	80	Meningkat
17.	Nida Khaliaia L	40	70	Meningkat
18.	Oktavia Zuliandra	50	90	Meningkat
19.	Rirani Shalfa S	50	80	Meningkat
20.	Salika Mazida A	40	90	Meningkat
21.	Yazdan Efa A	10	90	Meningkat

Catatan: Siswa yang tidak memiliki nilai sebelum atau sesudah penggunaan media pembelajaran tercatat **tidak hadir karena izin**, sehingga tidak mengikuti kegiatan penilaian pada waktu tersebut.

4. Dokumentasi Observasi



Observasi sebelum penggunaan game interaktif Bamboozle Kelas VII C



Observasi sebelum penggunaan game interaktif Bamboozle Kelas VII D



Observasi sebelum penggunaan game interaktif Bamboozle Kelas VII E



Observasi Saat penggunaan game interaktif Bamboozle Kelas VII C



Observasi Saat penggunaan game interaktif Bamboozle Kelas VII D



Observasi Saat penggunaan game interaktif Bamboozle Kelas VII E

5. Dokumentasi Wawancara



Wawancara dengan Guru IPS SMPIQu Al Bahjah Cirebon



Wawancara dengan WAKA Kurikulum SMPIQu Al Bahjah Cirebon



Wawancara dengan Sonia Salsabila siswa Kelas VII C



Wawancara dengan Nadia F siswa Kelas VII C



Wawancara dengan Raisya Izla Althafunnisa siswa Kelas VII D



Wawancara dengan Aliyah Husin siswa Kelas VII D



Wawancara dengan Nadya Fatima A siswa Kelas VII E



Wawancara dengan Alrin Septa C siswa Kelas VII E

Lampiran 16 Surat Izin Observasi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 1461/Un.03.1/TL.00.1/04/2025	30 April 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala SMPiQu Al Bahjah Cirebon		
di Cirebon		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Umi Nurul Kholisah	
NIM	: 210102110016	
Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025	
Judul Proposal	: Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPiQu Al Bahjah Cirebon	
Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		Dekan, Dekan Bidang Akademik  Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 17 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1485/Un.03.1/TL.00.1/05/2025 02 Mei 2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SMPIQu Al Bahjah Cirebon
 di
 Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Umi Nurul Kholisah
 NIM : 210102110016
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
 Judul Skripsi : Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPIQu Al Bahjah Cirebon
 Lama Penelitian : Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 18 1 Surat Balasan Izin Penelitian



YAYASAN AL BAHJAH
SMP ISLAM QURANI AL BAHJAH
 "TERAKREDITASI A" Nomor: 119/BAN-PDM/SK/2023
 NSS : 20.2.02.17.12.010 / NPSN : 69893500
 Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 Blok Gudang Air Sendang - Sumber - Cirebon 45611
 Telp. 0231-8820592 – Website : <https://www.smpiqalbahjah1.sch.id>

Nomor : 421.3/107/SMPIQu-YAB/V/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Universitas Islam Negeri (UIN)
 Maulana Malik Ibrahim Malang
 Di Malang

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan hormat,
 Menanggapi surat izin survey dari Wakil Dekan Bidang Akademik Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor: 1461/Un.03.1/TL.00.1/04/2025 tanggal 30 April 2025 dan surat izin penelitian Nomor: 1485/Un.03.1/TL.00.1/05/2025 tanggal 2 Mei 2025, untuk mahasiswa:

Nama	: UMI NURUL KHLISAH
NIM	: 210102110016
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester / Tahun Akademik	: Genap / 2024-2025
Judul Skripsi	: Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPiQu Al Bahjah Cirebon
Lama Penelitian	: Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)

dengan ini kami **menerima/memberikan izin** untuk melakukan penelitian di SMP Islam Qurani Al Bahjah Kabupaten Cirebon – Jawa Barat.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Cirebon, 19 Mei 2025
 Kepala SMP Islam Qurani Al Bahjah

 FIKRI RIZKY PRATAMA, S.Pd.

Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN AL BAHJAH SMP ISLAM QURANI AL BAHJAH

"TERAKREDITASI A" Nomor: 119/BAN-PDM/SK/2023
NSS : 20.2.02.17.12.010 / NPSN : 69893500

Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 Blok Pesantren Sendang - Sumber - Cirebon 45611
Telp. 0231-8820592 - E-mail : smpiqu@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/SN/117/SMPIQU-YAB/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Islam Qurani Al Bahjah Kel. Sendang Kec. Sumber Kab. Cirebon :

Nama : FIKRI RIZKY PRATAMA, S.Pd.
NIPY : 20180711026
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat Sekolah : Jl. Pangeran Cakrabuana No.179 Blok Gudang Air
Kelurahan Sendang Kec. Sumber – Cirebon

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : UMI NURUL KHOLISAH
NIM : 210102110016
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester / Tahun Akademik : Genap / 2024-2025
Judul Skripsi : **Peran Game Interaktif Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPiQu Al Bahjah Cirebon**

Nama mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan penelitian di SMP Islam Qurani Al Bahjah Kelurahan Sendang Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon sejak tanggal 14 s/d 28 Mei 2025.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 3 Dzulhijjah 1446 H
30 Mei 2025 M



Lampiran 21 *Bukti Turnitin*

(210102110016) UMI NURUL
KHOLISAH.docx
by Umi Nurul Kholisah

Submission date: 16-Sep-2025 12:40PM (UTC+0700)
Submission ID: 2679307703
File name: _210102110016_UMI_NURUL_KHOLISAH.docx (10.44M)
Word count: 35106
Character count: 225287

(210102110016) UMI NURUL KHOLISAH.docx

ORIGINALITY REPORT

22%	21%	12%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	7%
2	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
3	anyflip.com Internet Source	1%
4	files1.simpkb.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%
7	ejurnal.kampusakademik.co.id Internet Source	<1%
8	setditjen.dikdasmen.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
9	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1%



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Umi Nurul Kholisah
 Assignment title: PIPS
 Submission title: (210102110016) UMI_NURUL_KHOLISAH.docx
 File name: _210102110016_UMI_NURUL_KHOLISAH.docx
 File size: 10.44M
 Page count: 216
 Word count: 35,106
 Character count: 225,287
 Submission date: 16-Sep-2025 12:40PM (UTC+0700)
 Submission ID: 2679307703



Lampiran 22 Biodata Penulis**BIODATA PENULIS**

Nama : Umi Nurul Kholisah
NIM : 210102110016
Tempat, tanggal lahir : Nambahrejo, 14 Mei 2003
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Nambahrejo, Kecamatan Kota Gajah, Kabupaten
Lampung Tengah, Provinsi Lampung
No.HP : 081273716286
Email : uminurulkholisoh1213@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2007 – 2009 : Paud Sekar Melati
2009 – 2015 : SD N 3 Sidomulyo
2015 – 2018 : MTS Ma'arif Roudlotut Tholibin
2018 – 2021 : MA Al Hikmah 2 Brebes
2021 – sekarang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang