

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III MATERI
MENGENAL SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP DI SDN KARANGSOKON**

SKRIPSI

**OLEH
WIWIK NUR LAILI
NIM. 220103110105**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR LOGO



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III MATERI
MENGENAL SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP DI SDN KARANGSOKON**

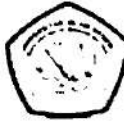
SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Wiwik Nur Laili
NIM. 220103110105**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP : 197807072008011021

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Wiwik Nur Laili

NIM : 220103110105

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi
Menenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangson

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197611003 200312 1 004

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III MATERI
MENGENAL SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP DI SDN KARANGSOKON**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Wiwik Nur Laili (220103110105)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Abdussakir, M.Pd

NIP. 197510062003121001

Anggota Penguji

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP. 197505312003122003

Sekretaris Penguji

Dr. Agus Mukti Wibowo, MPd

NIP. 19780707 200801 1 021

Dosen Pembimbing

Dr. Agus Mukti Wibowo, MPd

NIP. 19780707 200801 1 021

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

14 Juni 2026

Hal : Wiwik Nur Laili

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Wiwik Nur Laili

NIM : 220103110105

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangson

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wiwik Nur Laili
NIM : 220103110105
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 10 Juni 2026

Hormat Saya,



Wiwik Nur Laili

NIM. 220103110105

LEMBAR MOTO

“Kalau kamu ingin cahaya, kamu harus punya kegelapan. Kalau kamu ingin berhasil, kamu harus punya kegagalan.”

— Roma Nainggolan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, kesehatan, kemudahan, dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak mudah melewati setiap proses dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat dari orang-orang tercinta, peneliti mampu bertahan dan menyelesaikannya hingga akhir. Dengan penuh rasa syukur dan tulus dari hati, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak tercinta dan tersayang, terima kasih atas setiap tetes keringat, kerja keras, dan pengorbanan yang telah Bapak berikan. Semua usaha yang Bapak lakukan menjadi motivasi bagi peneliti untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan pendidikan ini.
2. Ibuk tercinta dan tersayang, terima kasih atas kasih sayang, doa-doa yang tak pernah putus, serta ketulusan yang selalu mengiringi setiap langkah peneliti. Peneliti percaya bahwa setiap pencapaian yang peneliti raih hingga hari ini tidak lepas dari doa-doa yang selalu Ibuk panjatkan.
3. Kakak tersayang, terima kasih atas segala perhatian, kepedulian, dan dukungan yang selalu kakak berikan. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu hadir untuk membantu dan meringankan setiap langkah peneliti. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup di SDN Karangson”. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si. selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf-stafnya.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Kedua orang tua dan kakak peneliti yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan tiada henti.
6. Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd. selaku dosen wali yang telah banyak memberikan perhatian, dukungan, serta arahan kepada peneliti selama menjalani proses perkuliahan.
7. Nuril Nuzulia, M.Pd.I. selaku validator ahli yang telah meluangkan waktu untuk memberikan berbagai masukan, arahan, serta saran yang sangat berarti dalam proses penyempurnaan instrumen penelitian ini.

8. Suranto, S.Pd.SD. selaku kepala Sekolah yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Salimatus Zahroh, S.Pd. selaku wali kelas III yang telah membantu, membimbing, serta memberikan arahan selama proses penelitian berlangsung di kelas.
10. Seluruh teman-teman kelas C 2022 yang telah memberikan kebersamaan, semangat, bantuan, serta kenangan selama masa perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Alhamdulillah, peneliti bersyukur kepada Allah SWT karena skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi peneliti maupun seluruh pembaca.

Malang, 10 Juni 2026

Peneliti



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini mengacu pada pedoman transliterasi yang ditetapkan melalui 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

أُو = ū

إِي = ī

ABSTRAK

Laili, Wiwik Nur. 2026. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, *Baamboozle*, Siklus pada Makhluk Hidup.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang dapat menumbuhkan semangat, keinginan, dan ketekunan dalam melaksanakan kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Tingkat motivasi belajar yang rendah dapat memengaruhi keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Baamboozle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas III pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup di SDN Karangsokon.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil rata-rata angket *pretest* sebesar 56,96 dan rata-rata *posttest* sebesar 67,62 yang mengalami peningkatan setelah perlakuan diberikan. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle*.

ABSTRACT

Laili, Wiwik Nur. 2026. *The Effect of Using Baamboozle-Based Learning Media on the Learning Motivation of Grade III Students in the Topic of Life Cycles of Living Things at SDN Karangson*. Undergraduate Thesis, Department Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Advisor: Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd.

Keywords: Learning Motivation, Learning Media, Baamboozle, Cycles in Living Beings.

Learning motivation is an encouragement that comes from within and outside of students that can foster enthusiasm, desire, and perseverance in carrying out learning activities to achieve learning goals. Low levels of learning motivation can affect students' activeness and engagement during the learning process. Therefore, the use of interesting and interactive learning media is needed so that students are more active and enthusiastic in participating in learning. One of the learning media that can be used is Baamboozle. This study aims to determine the effect of the use of Baamboozle-based learning media on the learning motivation of grade III students on the material on the cycle of living things at SDN Karangson.

This study uses a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. The subjects of this study are grade III students totaling 26 students. Data collection techniques use questionnaires and observations. The research instrument was in the form of a student learning motivation questionnaire given before and after treatment. The data obtained was then analyzed using the Paired Sample t-test.

The results of the study show that the use of Baamboozle learning media can increase students' learning motivation. This is evidenced by the average results of the pretest questionnaire of 56.96 and the average posttest of 67.62 which increased after the treatment was given. In addition, the results of the Paired Sample t-test obtained a significance value of < 0.05 , showing a significant influence on students' learning motivation after the use of Baamboozle-based learning media.

المخلص

ليلى، ويويك نور. ٢٠٢٦. تأثير استخدام وسائل التعلم القائمة على بامبوزل على دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثالث في مادة التعرّف على دورة الحياة لدى الكائنات الحية في المدرسة الابتدائية الحكومية كارانغسوكون. رسالة جامعية، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. المشرف: الدكتور أغوس موكتي ويو، الماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: دوافع التعلم، وسائط التعلم، بامبوزل، الدورات في الكائنات الحية

تُعَدُّ دافعية التعلّم دافعاً ينشأ من داخل الطالب أو من خارجه، ويؤدي إلى تنمية الحماس والرغبة والمثابرة في تنفيذ أنشطة التعلّم من أجل تحقيق أهداف التعلّم. ويمكن أن يؤثر انخفاض مستوى دافعية التعلّم في نشاط الطلاب ومشاركتهم أثناء سير عملية التعلّم. لذلك، تبرز الحاجة إلى استخدام وسائل تعليمية جذابة وتفاعلية لكي يصبح الطلاب أكثر نشاطاً وحماساً في متابعة التعلّم. ومن الوسائل التعليمية التي يمكن استخدامها وسيلة بامبوزل ويهدف هذا البحث إلى معرفة وجود أو عدم وجود تغيّر أو زيادة في دافعية التعلّم لدى طلاب الصف الثالث من خلال استخدام وسائل التعلّم القائمة على بامبوزل في مادة التعرّف على دورة الحياة لدى الكائنات الحية في المدرسة الابتدائية الحكومية كارانغسوكون.

استخدم هذا البحث المنهج الكمي بتصميم المجموعة الواحدة للاختبار القبلي والاختبار البعدي وكان أفراد هذا البحث طلاب الصف الثالث وعددهم ٢٦ طالباً. واستُخدمت في جمع البيانات كلٌّ من الاستبانة والملاحظة. وتمثّلت أداة البحث في استبانة دافعية التعلّم لدى الطلاب، والتي قُدِّمت قبل تطبيق المعالجة وبعدها. ثم حُلِّلت البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام اختبار

وأظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة التعلّم بامبوزل يمكن أن يزيد من دافعية التعلّم لدى الطلاب. وقد ثبت ذلك من خلال متوسط نتائج الاستبانة القبليّة البالغ ٥٦,٩٦ ومتوسط نتائج الاستبانة البعديّة البالغ ٦٧,٦٢، حيث حدثت زيادة بعد تطبيق المعالجة. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج اختبار قيمة دلالة إحصائية أقل من ٠,٠٥، مما يدل على وجود تأثير معنوي في دافعية تعلّم الطلاب بعد استخدام وسائل التعلّم القائمة على بامبوزل.

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR LOGO	
LEMBAR PENGAJUAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
NOTA DINAS PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LEMBAR MOTO	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiii
المخلص	xv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Orisinalitas Penelitian	11
F. Definisi Istilah	18
G. Sistematika Penulisan	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori	21
B. Perspektif Teori dalam Islam	36
C. Kerangka Berpikir	39

D. Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Variabel Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian	43
E. Data dan Sumber Data	43
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
H. Teknik Pengumpulan Data.....	49
I. Analisis Data	50
J. Prosedur Penelitian	52
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	54
A. Deskripsi Penerapan Media <i>Baamboozle</i>	54
B. Data Hasil Penelitian	59
C. Analisis Data	61
BAB V PEMBAHASAN	65
A. Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Baamboozle</i>	65
B. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Baamboozle</i>	71
BAB VI PENUTUP	82
A. Simpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR RUJUKAN	84
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 3.1 Alur Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	45
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i>	46
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas	47
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4.1 Deskripsi Statistik Angket Awal dan Akhir	61
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	39
Gambar 4.1 Penjelasan Materi	55
Gambar 4.2 Pemilihan Kelompok	56
Gambar 4.3 Fitur Pertanyaan pada Permainan <i>Baamboozle</i>	56
Gambar 4.4 Menyimpulkan Materi	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah menciptakan perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan.¹ Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat konvensional kini mulai beralih menuju pembelajaran yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung utama.² Perkembangan ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam mendukung siswa untuk memahami berbagai peristiwa alam yang terjadi di lingkungan sekitarnya.³ IPA berperan tidak hanya sebagai mata pelajaran yang mengajarkan konsep, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih siswa dalam menggunakan cara berpikir ilmiah seperti mengamati, bertanya, dan menarik kesimpulan. Namun, karakteristik materi IPA yang cenderung bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman bertahap sering kali menjadi hambatan bagi siswa di

¹ Rossa Ayudyah Firdaus dan Puguh Darmawan, "Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)," *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 04, no. 01 (2024): 26–35.

² Agung Kurniawan S. Djibrani dkk., "Transforming Education in The Digital Age : How Technology Affects Teaching and Learning Methods," *Journal of Pedagogy* 1, no. 3 (2024): 141–55, <https://doi.org/10.62872/ksq9jc13>.

³ Siti Nur'ariyani dkk., "Scientific Approach to Learning Science in Elementary Schools," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 09, no. 09 (2023).

tingkat dasar.⁴ Tanpa didukung oleh metode dan media yang tepat, pembelajaran IPA dapat terasa sulit dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Materi pembelajaran IPA untuk kelas III, salah satunya yaitu mengenai materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Materi ini mencakup proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, seperti siklus hidup hewan dan tumbuhan yang terjadi secara bertahap dan berulang. Pemahaman terhadap siklus makhluk hidup menuntut siswa tidak hanya berorientasi dalam mengingat urutan tahapan, tetapi juga mampu menjelaskan keterkaitan antar tahapan, membandingkan perbedaan siklus pada berbagai makhluk hidup, serta menarik kesimpulan dari proses yang diamati.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kelas III di SDN Karangsokon, siswa kurang menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA, khususnya pada materi siklus makhluk hidup. Kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tampak dari belum optimalnya indikator motivasi belajar siswa, seperti rendahnya hasrat dan keinginan untuk berhasil yang terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Siswa juga cenderung kurang menunjukkan kesungguhan dalam memahami materi, serta belum memiliki semangat yang tinggi untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Selain itu, sebagian siswa tampak kurang memiliki tujuan dalam belajar, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih terbatas. Di samping itu, kegiatan pembelajaran yang monoton berpotensi menimbulkan rasa

⁴ Alfina Laili dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11, no. 1 (2024): 1–10, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2147>.

bosan dan kurang antusias pada diri siswa. Lingkungan belajar yang belum sepenuhnya kondusif juga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nora Afrita dkk (2023), yang menunjukkan bahwa menurunnya minat dan motivasi belajar siswa terjadi karena minimnya pemanfaatan media pembelajaran oleh para guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan mengurangi partisipasi aktif siswa.⁵ Pembelajaran yang tidak didukung oleh media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi lebih pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal tersebut juga diperparah oleh dominasi metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan papan tulis, yang semakin mengurangi minat serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.⁶

Metode pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan tradisional sering kali belum mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan menarik bagi siswa.⁷ Keterbatasan optimalisasi perangkat digital oleh guru menjadi

⁵ Nora Afrita dkk., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual," *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 7, no. 2 (2023): 126–30, <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>.

⁶ Novianti Novianti dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1682–93, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>.

⁷ Wiku Aji Sugiri dkk., "How do Students Conceptual Understand Using Augmented Reality Video Animation? An Empirical and Theoretical Overview," *Pertanika Proceeding* 1, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.47836/pp.1.2.028>.

tantangan dalam pembelajaran.⁸ Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa mampu mendorong peningkatan motivasi belajar sekaligus menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.⁹

Motivasi menjadi salah satu faktor penting yang memberikan pengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki dorongan dan semangat belajar yang tinggi cenderung akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut dapat berdampak pada peningkatan prestasi akademik yang mereka capai.¹⁰ Dalam hal ini, motivasi berfungsi sebagai faktor pendorong yang dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Setiap individu terdorong untuk melakukan suatu kegiatan karena terdapat dorongan motivasi yang berasal dari dalam dirinya. Jika motivasi belajar tinggi, maka hasil belajar yang dicapai akan semakin optimal.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Rusdi dkk (2025), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif

⁸ Wiku Aji Sugiri dkk., "Improving students understanding with teaching materials based on augmented reality video animation," *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 6, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i3.9343>.

⁹ Septariawan Prasetya Permana dan Kasrman Kasrman, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 7831–39, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>.

¹⁰ Andi Prasetyo dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Journal Central Publisher* 1, no. 11 (2025): 1257–64, <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>.

¹¹ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* (Gorontalo), 25 November 2021.

dan tidak monoton, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik.¹² Penggunaan media pembelajaran yang menarik diyakini mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.¹³

Penggunaan media pembelajaran yang masih berorientasi pada metode konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, menyebabkan kegiatan pembelajaran berjalan satu arah dan kurang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa diberi kesempatan untuk mengolah atau membangun pengetahuannya sendiri. Kesempatan siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan memecahkan masalah menjadi terbatas. Hal ini menunjukkan masih kurangnya inovasi dalam penggunaan media dan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa.

Pemanfaatan media digital kini menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, mengingat hampir seluruh aktivitas kehidupan telah bersentuhan dengan perkembangan teknologi modern. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi menghadirkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Integrasi teknologi tidak hanya mencerminkan kemajuan zaman, tetapi juga sebagai strategi dalam mewujudkan hasil belajar yang lebih optimal dan sesuai dengan tuntutan perkembangan era digital. Sebagian besar siswa membutuhkan akses belajar yang fleksibel terhadap materi pembelajaran.¹⁴ Salah satu media pembelajaran digital yang kini bisa digunakan oleh para guru adalah platform

¹² Herlina Rusdi dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

¹³ Salsanila Salsanila dan Emil El Faisal, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025): 5046–52, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>.

¹⁴ Rizki Amelia dkk., "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 12, no. 1 (2025): 93, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i1.18811>.

pembelajaran berbasis web, seperti *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan alat pembelajaran yang penting untuk menghadirkan penilaian yang lebih menarik melalui evaluasi berbasis permainan yang efektif dalam mengurangi rasa bosan siswa.

Baamboozle dikenal karena efektivitasnya dalam meningkatkan semangat siswa untuk belajar dengan menyajikan pembelajaran interaktif berbasis permainan dan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu mendorong rasa antusiasme serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat Tasmara dkk., (dalam Katrin dkk., 2026), penggunaan simulasi atau permainan edukatif memiliki potensi untuk mengurangi kebosanan dalam pengajaran dikelas, menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan menarik. Sesuai dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh katrin dkk., menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan edukatif *Baamboozle* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.¹⁵ Meskipun banyak kelebihanannya, beberapa studi menunjukkan bahwa format permainannya lebih mengedepankan respon cepat daripada analisa mendalam. Oleh karena itu, efektivitas *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sangat bergantung pada bagaimana pendidik menyusun aktivitasnya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan platform permainan edukatif *Baamboozle* memiliki kemungkinan untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta aspek berpikir kritis di kalangan siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu

¹⁵ Ketut Katrin dkk., "Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 3 Talise," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 6, no. 2 (2026): 985–97, <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.3976>.

yang dilakukan oleh Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri & Yuyun Yuniar (2024). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam temuannya, *Baamboozle* telah terbukti meningkatkan semangat, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui peningkatan partisipasi langsung seperti mengajukan pertanyaan dan ikut serta dalam diskusi kelompok, maupun dengan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari.¹⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Sherly Nirwanda Fadillah & Vicky Dwi Wicaksono (2025) menganalisis penerapan media *Baamboozle* pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas V dalam Internalisasi nilai-nilai Kewarganegaraan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimen*.¹⁷ Temuan dari penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *Baamboozle* mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menganalisis penerapan media *Baamboozle* dalam pembelajaran IPA materi mengenal siklus pada makhluk hidup kelas III di SDN Karangsokon.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah banyak mengkaji penggunaan media *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan pada

¹⁶ Yunita Andriyani dkk., "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>.

¹⁷ Sherly Nirwanda Fadillah dan Vicky Dwi Wicaksono, "Pengaruh Media Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13, no. 07 (2025).

peningkatan motivasi secara umum dan belum mengkaji penerapannya secara spesifik pada konteks dan materi pembelajaran tertentu. Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada dilakukan pada siswa kelas IV atau V, sehingga belum menggambarkan secara jelas terkait tingkat efektivitas *Baamboozle* bagi siswa kelas III yang memiliki tahap perkembangan kognitif yang berbeda. Kesenjangan lain adalah kurangnya penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh *Baamboozle* dalam pembelajaran IPA di kelas III, terutama pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Oleh karena itu, Penelitian ini menghadirkan inovasi dengan memanfaatkan media *Baamboozle* khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD, yang sebelumnya masih jarang diteliti secara empiris.

Penelitian ini penting untuk menjawab kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa modern sekaligus mendukung pencapaian kompetensi IPA. Penelitian ini penting karena menyajikan bukti empiris tentang seberapa efektif *Baamboozle* sebagai media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III, terutama pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menentukan media yang relevan, serta memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini berpotensi dapat memberikan kontribusi yang relevan dalam pengembangan serta implementasi media pembelajaran interaktif secara lebih optimal, khususnya untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini

diharapkan mampu menyajikan pemahaman yang lebih mendalam terkait peran media *Baamboozle* dalam membantu siswa kelas III memahami materi siklus makhluk hidup serta meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan kegiatan belajar mengajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna di SDN Karangsokon.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup di SDN Karangsokon?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup di SDN Karangsokon.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini antara lain:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan terkait pemanfaatan media pembelajaran *Baamboozle*. Media *Baamboozle* dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan. Dengan menyajikan pertanyaan dalam bentuk kuis, teka-teki, dan aktivitas interaktif, *Baamboozle* mampu membangkitkan minat belajar, meningkatkan rasa antusias, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, pemanfaatan media *Baamboozle* memiliki potensi untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa dan juga membantu mereka menjadi lebih fleksibel dalam proses pembelajaran.

2. Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi:

a. Siswa

Hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*, siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias karena materi disajikan dalam bentuk permainan dan kuis interaktif yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi mengenal siklus pada makhluk hidup serta mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

b. Guru

Hasil dari penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif pada proses pembelajaran. Penggunaan media *Baamboozle* mampu membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Penelitian ini juga mampu mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi guna menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas.

c. Peneliti

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti terkait penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan pada pembelajaran di sekolah dasar. Peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa sehingga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif maupun motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar untuk melakukan penelitian lanjutan dengan variabel, materi, maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat menghasilkan kajian yang lebih luas dan mendalam.

E. Orisinalitas Penelitian

Sebagai upaya menjaga orisinalitas penelitian, peneliti melakukan kajian literatur terhadap sejumlah penelitian terdahulu yang relevan. Kajian tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah ada dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Melalui langkah ini, peneliti memperoleh landasan yang lebih kuat dalam menetapkan fokus, batasan, serta arah penelitian yang direncanakan. Hasil telaah terhadap penelitian terdahulu tersebut

menunjukkan adanya beberapa kesamaan dan perbedaan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Mulya, dkk., tahun 2025 yang membahas penggunaan media *Baamboozle* dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.¹⁸ Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada pemanfaatan media *Baamboozle* untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih partisipatif dan menarik perhatian siswa. Sementara perbedaannya dapat dilihat dari fokus kajian, ruang lingkup, serta metode penelitian yang diterapkan. Penelitian sebelumnya menekankan pada peningkatan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa melalui penerapan metode *systematic literature review*. Selain itu, penelitian sebelumnya tidak terpaku pada tingkat kelas tertentu maupun materi pembelajaran secara spesifik. Sementara penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa di kelas III pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup dengan menggunakan metode kuantitatif melalui desain *Pre-experimental*. Orisinalitas penelitian ini terletak pada pengujian secara empiris pengaruh media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks tingkat kelas dan materi yang lebih terfokus.
2. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Laelatul Munawaroh, dkk., pada tahun 2024 yang menerapkan pada pembelajaran menggunakan bantuan *website Bamboozle* dengan model pembelajaran *Project Based Learning*

¹⁸ Tri Mulya dan Nunu Mahnun, "Efektivitas Penggunaan Media Bamboozle dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru," *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 06, no. 01 (2025).

(PjBL) di kelas IV SDN Tembong 2 pada mata pelajaran IPAS.¹⁹ Persamaannya terletak pada penggunaan media *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai fokus utama dalam penelitian. Sementara itu, aspek yang membedakan penelitian ini dari penelitian terdahulu terletak pada metode yang digunakan, serta tingkat kelas yang diteliti. Penelitian sebelumnya lebih memusatkan penggunaan *Baamboozle* dengan menerapkan metode kualitatif pada siswa kelas IV. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pada siswa kelas III. Oleh karena itu, orisinalitas penelitian ini terletak pada pengukuran motivasi belajar siswa kelas III secara kuantitatif melalui penerapan media pembelajaran *Baamboozle* pada materi siklus makhluk hidup, sehingga memberikan perspektif baru dalam mengkaji motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Paryati dan Tutuk Ningsih, tahun 2025 yang mendeskripsikan penggunaan *Baamboozle* sebagai strategi pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.²⁰ Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan digital, yaitu *Baamboozle*, yang diterapkan kepada siswa di kelas III SD. Namun, perbedaannya penelitian sebelumnya lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa dalam

¹⁹ Laelatul Munawaroh dkk., “Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2,” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 01, no. 09 (2024).

²⁰ Paryati dan Tutuk Ningsih, “Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 05, no. 02 (2025), <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2925>.

mata pelajaran IPS dengan menerapkan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa, khususnya mengenai materi mengenal siklus pada makhluk hidup dengan menggunakan metode kuantitatif melalui desain *Pre-experimental*. Orisinalitas penelitian ini terletak pada kajian yang berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui pengukuran motivasi secara empiris, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan media *Baamboozle* yang tidak hanya digunakan untuk menarik minat belajar, tetapi juga berpotensi dalam mendorong keterlibatan aktif dan semangat belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rida Mariska Sari, dkk., tahun 2024 yang membahas penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik selama proses pembelajaran.²¹ Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai fokus utama dalam penelitian. Namun, perbedaannya dapat dilihat dari fokus variabel, tingkat kelas dan materi pembelajaran yang diteliti. Penelitian sebelumnya lebih memusatkan pada hasil belajar siswa kelas V, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada motivasi belajar siswa kelas III. Selain itu, materi yang diimplementasikan dalam penelitian ini mengenai mengenal siklus pada makhluk hidup, yang dikembangkan dengan mempertimbangkan

²¹ Rida Mariska Sari dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri," *Finger: Journal of Elementary School* 03, no. 02 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/finger.v3i2.976>.

karakteristik serta kebutuhan siswa di tingkat kelas tersebut. Orisinalitasnya terletak pada peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *Baamboozle* yang jarang di eksplorasi dalam studi serupa terutama pada siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Desy Putriyani, dkk., tahun 2025 yang mengkaji pemanfaatan *game* edukasi berbasis *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama kegiatan pembelajaran.²² Persamaan penelitian ini terdapat pada penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai fokus utama penelitian. Sementara itu, Perbedaannya terletak pada fokus variabel dan tingkat kelas yang diteliti. Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa yang diterapkan pada siswa kelas III, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa yang diterapkan pada kelas IV. Di samping itu, penelitian ini secara spesifik memfokuskan pada materi mengenai mengenal siklus pada makhluk hidup yang disesuaikan berdasarkan tahap perkembangan intelektual siswa di jenjang sekolah dasar. Orisinalitasnya terletak pada kombinasi penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran materi mengenal siklus pada makhluk hidup untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III, yang masih jarang dikaji dalam penelitian-penelitian yang sebelumnya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Umayu Dina Shakina Harrin, dkk., tahun 2025 yang membahas penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa pada materi

²² Desi Putriyani dkk., 2025

kenampakan alam.²³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yang menjadi fokus utama kajian. Namun demikian, terdapat perbedaan pada variabel penelitian dan pendekatan penelitian yang diterapkan. Penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pre-experimental*. Selain itu, perbedaan juga tampak pada subjek dan materi yang diteliti. Penelitian sebelumnya dilaksanakan pada siswa kelas IV dengan materi kenampakan alam, sementara penelitian ini memusatkan perhatian pada siswa kelas III dengan materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Orisinalitasnya terletak pada upaya peneliti mengukur secara empiris pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa melalui jenis penelitian *Pre-experimental* yang berfokus pada materi siklus pada makhluk hidup siswa kelas III.

Adapun persamaan dan perbedaan tersebut disajikan dalam Tabel 1.1 berikut ini:

²³ Umayya Dina Shakina Harrin dkk., 2025

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
Tri Mulya, dkk., tahun 2025	1. Mengkaji penggunaan media pembelajaran <i>Baamboozle</i> dalam kegiatan belajar mengajar	1. Subjek penelitian 2. Lokasi penelitian 3. Metode <i>systematic literature review</i> 4. Berfokus pada motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa.	Kajian ini berfokus pada tingkat pengaruh atau sejauh mana media pembelajaran <i>Baamboozle</i> dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA kelas III materi mengenal siklus hidup di SDN Karangson Kabupaten Sumenep.
Laelatul Munawaroh, dkk., pada tahun 2024	1. Berfokus pada motivasi belajar siswa. 2. Mata pelajaran IPAS 3. Mengkaji penggunaan media pembelajaran <i>Baamboozle</i> dalam kegiatan belajar mengajar.	1. Subjek penelitian 2. Lokasi penelitian 3. Metode penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif.	
Paryati dan Tutuk Ningsih, tahun 2025	1. Mengkaji penggunaan media pembelajaran <i>Baamboozle</i> dalam kegiatan belajar mengajar.	1. Subjek penelitian 2. Lokasi penelitian 3. Mata pelajaran IPS 4. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif 5. Berfokus untuk meningkatkan minat belajar siswa.	
Rida Mariska Sari, dkk., tahun 2024	1. Metode eksperimental dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> 2. Mata pelajaran IPAS 3. Mengkaji penggunaan media pembelajaran <i>Baamboozle</i> dalam kegiatan belajar mengajar	1. Subjek penelitian 2. Lokasi penelitian 3. Berfokus pada hasil belajar siswa kelas V	

Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
Desy Putriyani, dkk., tahun 2025	1. Mata pelajaran IPAS 2. Mengkaji penggunaan media pembelajaran <i>Baamboozle</i> dalam kegiatan belajar mengajar	1. Subjek penelitian 2. Lokasi penelitian 3. Metode eksperimen (quasi-experimental) jenis <i>posttest-only control group design</i> 4. Berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV	
Umayu Dina Shakina Harrin, dkk., tahun 2025	1. Mata pelajaran IPAS 2. Mengkaji penggunaan media pembelajaran <i>Baamboozle</i> dalam kegiatan belajar mengajar	1. Subjek penelitian 2. Lokasi penelitian 3. Metode kualitatif deskriptif 4. Materi kenampakan alam 5. Berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV	

Lanjutan Tabel 1.1

F. Definisi Istilah

1. Media *Baamboozle*

Baamboozle merupakan platform daring yang dikembangkan untuk menyelenggarakan kegiatan kuis secara interaktif. *Baamboozle* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena menyajikan kuis dalam bentuk permainan yang interaktif. Melalui penyajian tersebut, proses belajar menjadi lebih interaktif dan beragam sehingga mampu merangsang minat serta semangat siswa dalam berpartisipasi pada kegiatan belajar mengajar.²⁴ Melalui *Baamboozle*, guru dapat menyajikan aktivitas pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik secara

²⁴ Yunita Andriyani dkk., “Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

individu maupun kelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar yang ada dalam diri siswa.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah bentuk dorongan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal siswa yang dapat mempengaruhi partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran.²⁵ Motivasi belajar meliputi berbagai indikator seperti minat belajar, fokus pada pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta keinginan untuk meraih hasil belajar yang terbaik. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar dan pencapaian hasil yang lebih baik.²⁶

3. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang memfokuskan pada pemahaman tentang berbagai kejadian di alam melalui eksplorasi, eksperimen, penarikan kesimpulan, serta pengembangan teori dari pengetahuan yang ada. Tujuan utama pembelajaran IPA adalah untuk memperkenalkan berbagai fenomena alam. Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga harus dirancang untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemahaman konsep dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena motivasi belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam

²⁵ Dewi Ratna Swari dkk., "Motivasi Belajar Siswa: Konsep, Faktor dan Upaya Peningkatannya," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026).

²⁶ Ni Putu Hernawati dkk., "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Pendekatan TARL di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 08, no. 06 (2025).

memahami materi IPA.²⁷ Penelitian ini berfokus pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup kelas III.

G. Sistematika Penulisan

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini disusun dalam suatu sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan yang memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, orisinalitas, dan definisi istilah serta sistematika penulisan.
2. Bab II Tinjauan Pustaka yang memuat landasan teori mengenai media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA, mengaitkan dengan teori dalam perspektif islam mengenai konsep yang dijelaskan.
3. Bab III Metode Penelitian yang memuat pendekatan, jenis, lokasi Penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian yang memuat paparan data dan hasil penelitian.
5. Bab V Pembahasan yang memuat hal-hal yang perlu dibahas lebih rinci dari paparan data dan hasil penelitian, serta dibuktikan dengan teori.
6. Bab VI Penutup yang memuat simpulan dan saran.

²⁷ Retno Fadilah dkk., “Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Madrasah Tsanawiyah Kawasan Industri,” *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 17, no. 1 (2025): 37–50, <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.4025>.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pendidikan karena memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi dengan cara yang lebih jelas, terstruktur, dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efisien dan efektif. Penggunaan media pembelajaran menjadikan penyampaian materi tidak lagi terbatas pada penjelasan verbal semata, tetapi disertai penyajian yang lebih nyata dan tidak susah untuk dipahami. Media juga memungkinkan guru menghadirkan beragam pendekatan belajar yang selaras dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Penerapan tersebut berdampak positif terhadap meningkatnya perhatian, pemahaman, dan minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berbagai penelitian juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran tidak hanya memperjelas materi yang disampaikan, tetapi turut meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.²⁸

Menurut Isop Syafei (2025), media pembelajaran merupakan salah satu elemen krusial dalam pendidikan yang berfungsi sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan informasi, menjelaskan materi dengan lebih jelas, serta meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar.²⁹ Pandangan ini sejalan dengan

²⁸ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

²⁹ Isop Syafei, *Media Pembelajaran* (Widina Media Utama, 2025).

berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan media yang tepat dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih terorganisir dan mudah dimengerti oleh siswa.

Gerlach dan Elly dalam (Sari dkk., 2019), mengatakan bahwa media secara umum dapat berupa manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan.³⁰ Dalam hal ini guru, bahan ajar, dan lingkungan pendidikan dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Secara lebih spesifik, media dalam proses pendidikan diartikan sebagai sarana grafis, fotografis, atau digital yang berguna untuk merekam, mengolah, dan menyajikan informasi, baik dalam bentuk verbal maupun visual. Media pembelajaran yang menarik dan efektif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.³¹

Menurut Sadiman dkk. media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber kepada penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta ketertarikan siswa dalam proses belajar.³² Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran dipahami sebagai berbagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru sebagai sumber kepada siswa sebagai penerima, baik dalam bentuk informasi, konsep, maupun keterampilan. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga berperan dalam merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

³⁰ Sari dkk., *Modul Media Pembelajaran* (Bandung, 2019).

³¹ Wiku Aji Sugiri dkk., "Buku Cerita Interaktif Barcode Video untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD," *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 17, no. 02 (2025), <https://doi.org/https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>.

³² Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

Proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien apabila didukung oleh ketersediaan media yang memadai. Penyediaan media yang relevan, disertai penerapan metode pembelajaran yang dinamis, kondusif, dan komunikatif, menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan pengembangan potensi siswa. Potensi tersebut akan berkembang secara lebih maksimal ketika siswa memperoleh dukungan berupa sarana dan prasarana yang mampu menunjang terjadinya interaksi belajar yang aktif dan bermakna.

Penggunaan media yang sesuai mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan partisipatif. Media pembelajaran juga perlu disusun secara sistematis agar memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran.³³ Dukungan fasilitas yang memadai memungkinkan terjadinya komunikasi yang berlangsung secara timbal balik antara guru dan siswa, sehingga proses penyampaian materi tidak bersifat satu arah, melainkan melibatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam mendukung kegiatan belajar mengajar karena berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi. Adapun fungsi media pembelajaran menurut Sudarsono dan Evelin dalam (Sari dkk., 2019) adalah sebagai berikut³⁴:

- a) Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar.
- b) Mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c) Menyampaikan atau menyajikan materi/informasi pembelajaran.
- d) Mendorong terjadinya kegiatan diskusi.

³³ Agus Mukti Wibowo, "Peningkatan Pemahaman Konsep Perubahan Materi Melalui Perbaikan Bahan Ajar," *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 2 (2016): 14, <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3296>.

³⁴ Sari dkk., *Modul Media Pembelajaran*.

- e) Membimbing aktivitas belajar siswa.
- f) Memfasilitasi pelaksanaan latihan dan evaluasi.
- g) Memperkuat hasil belajar.
- h) Memberikan pengalaman belajar melalui simulasi.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dikaji melalui indikator media pembelajaran menurut Thorn³⁵, yaitu sebagai berikut:

- a) Kemudahan penggunaan dan navigasi (*ease of use and navigation*)
- b) Kandungan kognisi (*cognitive load*)
- c) Penyajian informasi (*knowledge space and information presentation*)
- d) Integrasi media (*media integration*)
- e) Estetika (*aesthetics*), dan
- f) Fungsi keseluruhan (*overall functionality*).

Menurut Muhammad Yaumi, jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik dan cara penyajiannya dalam proses belajar. Ia mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa kategori utama, yaitu sebagai berikut³⁶:

- a) Media cetak

Media cetak merupakan media yang disajikan dalam bentuk bahan tertulis dan dicetak, seperti buku teks, modul, handout, LKS, dan brosur. Media ini berfungsi menyampaikan informasi dengan cara yang teratur dan terstruktur, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

³⁵ Septiyana Kurnia Hartatin dkk., "Pengembangan media pembelajaran audio visual materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 6 Mataram," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 01, no. 03 (2021).

³⁶ Muhammad Yaumi, *Ragam Media Pembelajaran*, (2017), 21–44.

b) Media pameran (*display media*)

Media pameran adalah media yang digunakan untuk menampilkan informasi secara visual dalam bentuk pajangan atau tampilan, seperti poster, papan buletin, diagram, model, diorama, dan realia. Media ini bertujuan menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep melalui pengamatan langsung.

c) Media audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan unsur suara, seperti radio, rekaman, atau podcast pembelajaran. Media ini efektif untuk menyampaikan informasi verbal, melatih keterampilan menyimak, serta memperkuat pemahaman melalui penjelasan lisan.

d) Media visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat dan berfungsi menyampaikan pesan dalam bentuk gambar, grafik, bagan, foto, atau ilustrasi. Media ini membantu memperjelas materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

e) Media multimedia

Media multimedia merupakan jenis media yang menyatukan beragam elemen, seperti tulisan, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu tampilan. Penggunaan multimedia memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa.

f) Media komputer dan jaringan

Media komputer dan jaringan merujuk pada penggunaan perangkat komputer serta koneksi internet dalam pembelajaran, seperti e-learning, aplikasi pembelajaran, dan platform daring. Media ini memungkinkan terjadinya

pembelajaran interaktif, kolaboratif, serta akses informasi yang lebih luas tanpa terbatas ruang dan waktu.

2. Media *Baamboozle*

Baamboozle merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran, mirip dengan kompetisi cerdas cermat.³⁷ Melalui *baamboozle* siswa tidak akan merasa jenuh dengan materi pembelajaran karena mereka diharuskan untuk berpikir secara cepat dan kreatif dalam menjawab pertanyaan serta menyelesaikan tantangan.³⁸

Menurut Aulia dkk., (2025) *Baamboozle* merupakan permainan edukasi berbasis platform daring berisi kuis yang dapat dimainkan secara berkelompok. Media ini mengintegrasikan fitur interaktif serta unsur kompetisi yang bertujuan membangun suasana kelas yang lebih interaktif dan partisipatif. Fitur Interaktif tersebut dapat menarik perhatian siswa, mendorong motivasi belajar, serta merangsang keterampilan berpikir kritis mereka.³⁹ Karakteristik siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi membuat mereka cenderung lebih aktif ketika belajar menggunakan hal-hal baru, termasuk melalui pembelajaran yang bersifat interaktif. Selain itu, penerapan permainan interaktif selama kegiatan belajar membuat kondisi kelas berubah menjadi lebih dinamis.⁴⁰

Baamboozle memungkinkan para siswa untuk belajar melalui permainan dalam kelompok, dengan fitur yang mendorong keterlibatan aktif serta kolaboratif

³⁷ Deandra Khoiro Madini dkk., "Penerapan Media pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan," *Edu Sociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi* 06, no. 01 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1457>.

³⁸ Sopa Siti Marwah dan Zulfa Nurul Ain, "Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif," *JURNAL PGMI UNIGA* 01, no. 02 (2024).

³⁹ S.R. Aulia dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar," *PENDASI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 09, no. 01 (2025).

⁴⁰ Desi Putriyani dkk., 2025

antar siswa. Dengan menggunakan *Baamboozle*, guru dapat menyampaikan materi secara kreatif melalui bentuk permainan yang lebih menyenangkan. Penyajian yang menarik ini tidak hanya memudahkan siswa untuk memahami konsep dan membangun ingatan yang lebih kuat terhadap materi, tetapi juga mendorong motivasi belajar mereka. Melalui kuis dan tantangan dalam permainan, siswa dilatih untuk menganalisis informasi, memilih jawaban yang paling tepat, serta menarik kesimpulan dengan logis.⁴¹

Katrin dkk. (2025) menyampaikan bahwa penggunaan game edukatif berbasis *Baamboozle* membawa perubahan yang nyata pada perilaku belajar siswa. Siswa tampak lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih antusias dalam meraih poin, serta aktif berdiskusi bersama teman kelompoknya.⁴² Sejalan dengan itu, Ira Kurnia & Dyan Wulan Sari HS. (2025) dalam penelitiannya mengenai analisis pemanfaatan media *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menemukan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat terlibat dalam pembelajaran menggunakan *Baamboozle* dibandingkan metode konvensional.⁴³ Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang berfokus pada *Baamboozle* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan media pembelajaran konvensional. Media *Baamboozle* mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar.⁴⁴

⁴¹ S.R. Aulia dkk., 2025

⁴² Katrin dkk., "Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 3 Talise."

⁴³ Ira Kurnia dan Dyan Wulan Sari HS, "Pemanfaatan Media Interaktif *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 02 (2025)

⁴⁴ Salsanila dan Faisal, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila."

Penelitian yang dilakukan oleh Kamila dkk. (2025) dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa studi literatur, yaitu dengan mengkaji berbagai sumber seperti buku dan artikel ilmiah yang relevan. Berdasarkan analisis terhadap 10 artikel tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan aktif, minat, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan fitur kuis interaktif dan unsur permainan dalam *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, sehingga mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.⁴⁵

Baamboozle memiliki berbagai kelebihan yang mampu menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Berikut beberapa kelebihan *Baamboozle* yang dirasakan dalam kegiatan belajar mengajar⁴⁶, antara lain:

- a. Tampilan visual yang menarik dan mudah dimengerti.
- b. Fitur interaktif, permainan kuis yang tersedia memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan semangat bersaing namun tetap dengan suasana yang menyenangkan.
- c. Pengembangan kolaborasi.
- d. Kemudahan dalam penggunaan, pendidik memiliki kemampuan untuk menyesuaikan isi kuis dengan materi yang akan diajarkan.

⁴⁵ Arizkia Dwi Kamila dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Literasiologi* 13, no. 02 (2025).

⁴⁶ Laelatul Munawaroh dkk., 2024

Baamboozle membuka ruang bagi para guru untuk merancang kuis interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta dapat menambahkan elemen pendukung seperti gambar, video, dan efek suara. Kegunaan dari fitur-fitur ini tidak hanya berfungsi dalam meningkatkan daya tarik kuis, tetapi juga memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Selain itu, *Baamboozle* menawarkan pilihan bagi guru untuk menetapkan bentuk pelaksanaan kuis, baik secara individu maupun dalam bentuk kompetisi antar kelompok. Pelaksanaan kuis secara kelompok mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif yang melibatkan kerja sama dan diskusi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dan interaksi antar anggota kelompok.⁴⁷

Menurut Rizkyta Amalinda (2024), terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan pada media *Baamboozle*. Kelemahan tersebut, yaitu:

- a. Fitur yang sangat terbatas
- b. tidak adanya perizinan akses untuk memulai permainan
- c. Terjadi beberapa ketidakaktifan siswa dalam menggunakan sistem kelompok.

Sementara kelebihan pada media *Baamboozle*, antara lain:

- a. dapat mengakses media *Baamboozle* tanpa perlu membuat akun
- b. tersedia berbagai jenis soal
- c. penggunaan media *Baamboozle* dapat diterapkan di setiap jenjang pendidikan di Indonesia
- d. menawarkan pengalaman berbeda bagi siswa dalam melakukan diskusi secara kelompok, dengan suasana yang menarik di *Baamboozle*

⁴⁷ Arizkia Dwi Kamila dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."

- e. mudah diakses
- f. dapat digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri
- g. dapat diakses melalui laptop atau ponsel.⁴⁸

3. Motivasi Belajar

Kata motivasi diambil dari bahasa Latin *movere*, yang dapat diartikan sebagai penggerak atau pendorong. Dengan kata lain, motivasi merupakan keinginan yang mendorong individu untuk melakukan tindakan atau aktivitas tertentu. Tanpa adanya motivasi, seseorang cenderung tidak akan melakukan apapun, karena motivasi menjadi elemen kunci yang menggerakkan dan mendorong seseorang untuk bertindak.⁴⁹ Motivasi dapat dimaknai sebagai sesuatu yang ada di dalam diri individu dan tidak terlihat secara fisik, tetapi dapat dikenali melalui tindakan yang ditunjukkan oleh orang tersebut.⁵⁰

Menurut Sardiman (2012), motivasi belajar adalah keseluruhan dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk belajar, menjaga keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah dalam proses belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh individu yang belajar dapat tercapai.⁵¹ Sama halnya menurut Rahman (2021) yang mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah suatu kondisi yang terdapat dalam diri seseorang, di mana terdapat dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan.⁵² Berdasarkan pendapat tersebut, motivasi belajar dapat dipahami sebagai kekuatan

⁴⁸ Rizkyta Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 04, no. 07 (2024).

⁴⁹ Elisa Maharani dkk., *Motivasi Belajar dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi* (PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024).

⁵⁰ Novi Mayasari dan Johar Alimuddin, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (CV. Rizquna, 2023).

⁵¹ Sardiman, A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).

⁵² Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar."

yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara sadar dan terarah. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan seberapa kuat dorongan, arah, serta ketekunan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi umumnya lebih menunjukkan ketertarikan dan perhatian terhadap materi yang dipelajari, serta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Baamboozle sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media ini menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif yang dirancang menarik, sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa. Melalui tampilan yang dinamis serta adanya unsur permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi, siswa menjadi lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas menjawab pertanyaan secara langsung juga memberikan umpan balik cepat yang membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar. Hal ini didukung oleh temuan Andriyani dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁵³

Motivasi belajar dalam pembelajaran IPA dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami fenomena alam dan konsep ilmiah. Dalam kajian IPA, motivasi belajar tercermin melalui minat siswa dalam mengamati fenomena, keinginan untuk bertanya, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu,

⁵³ Yunita Andriyani dkk., "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."

motivasi belajar juga terlihat dari kesungguhan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru, berusaha dalam menyelesaikan tugas, berpartisipasi dalam diskusi, dan berusaha memahami hubungan antar konsep yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran materi mengenal siklus makhluk hidup di kelas III SD, karena siswa tidak hanya diharapkan mengetahui tahapan siklus, tetapi juga memiliki dorongan untuk memahami keterkaitan antar proses serta relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Hamzah B Uno (dalam Sunadi, 2013), motivasi belajar pada dasarnya merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang sedang menjalani proses pembelajaran. Adanya motivasi tersebut dapat mendorong terjadinya perubahan perilaku, sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitas belajar. Oleh karena itu, motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang.⁵⁴

Selanjutnya, Uno (dalam Sunadi, 2013) mengemukakan beberapa indikator yang memengaruhi motivasi belajar⁵⁵, yaitu:

- a. adanya keinginan untuk berhasil
- b. adanya dorongan serta kebutuhan dalam belajar
- c. adanya harapan dan cita-cita di masa depan
- d. adanya penghargaan yang diperoleh dalam belajar
- e. adanya kegiatan pembelajaran yang menarik
- f. adanya lingkungan belajar yang mendukung.

⁵⁴ Lukman Sunadi, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 01, no. 03 (2013).

⁵⁵ *Ibid.*

Berbagai indikator tersebut saling berkaitan dalam membentuk motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung mampu mengikuti proses pembelajaran secara optimal, sehingga berpeluang besar untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Motivasi berperan penting dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat dan jelas cenderung menunjukkan ketekunan yang tinggi sehingga berpeluang besar mencapai keberhasilan dalam belajar. Ketepatan dalam memberikan motivasi juga akan memengaruhi keberhasilan pembelajaran, karena motivasi berkaitan langsung dengan tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong munculnya perilaku sekaligus memengaruhi dan mengarahkan perubahan perilaku tersebut. Menurut Hamalik (dalam Fernando dkk., 2024), motivasi memiliki tiga fungsi utama.⁵⁶

- a. Sebagai pendorong yang menimbulkan suatu tindakan, karena tanpa adanya dorongan tersebut, kegiatan belajar tidak akan muncul dengan sendirinya.
- b. Sebagai pengarah, motivasi berfungsi membantu individu dalam menentukan arah perilaku agar tetap sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagai penggerak yang menentukan cepat atau lambatnya suatu tindakan, tergantung pada kuat atau lemahnya motivasi yang dimiliki.

Adanya fungsi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar yang baik dalam proses pembelajaran dapat menunjang tercapainya hasil belajar yang

⁵⁶ Yogi Fernando dkk., "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

optimal. Ketekunan dalam belajar yang didasari oleh motivasi akan mendorong siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Intensitas motivasi belajar seorang siswa sangat berpengaruh terhadap tinggi rendahnya pencapaian hasil belajarnya.

Menurut Sardiman yang dikutip oleh Sunadi (2013), motivasi dapat diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang.⁵⁷

- a. Berdasarkan asal terbentuknya, motivasi dibedakan menjadi motif bawaan dan motif yang dipelajari.

Motivasi bawaan merupakan dorongan yang sudah ada sejak lahir tanpa melalui proses belajar, seperti kebutuhan untuk makan, minum, bekerja, dan beristirahat. Sementara itu, motif yang dipelajari muncul melalui pengalaman dan proses pembelajaran, misalnya dorongan untuk mempelajari ilmu pengetahuan atau mengajarkan sesuatu kepada orang lain.

- b. Motivasi juga dapat ditinjau dari sifatnya, yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah.

Motivasi jasmaniah berkaitan dengan kondisi fisik, seperti refleks, insting, dan dorongan biologis. Adapun motivasi rohaniah berhubungan dengan aspek psikis, seperti kemauan atau kehendak individu.

- c. Berdasarkan sumber rangsangannya, motivasi dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu tanpa memerlukan dorongan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik muncul akibat adanya pengaruh atau rangsangan eksternal.

⁵⁷ Lukman Sunadi, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya."

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat dilihat dari berbagai aspek yang menggambarkan adanya dorongan dari dalam diri maupun dari luar diri siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan acuan yang jelas untuk mengukur dan menilai tingkat motivasi belajar siswa secara sistematis.

Penelitian ini menggunakan indikator motivasi belajar yang diadaptasi dari teori yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno. Berdasarkan indikator tersebut, motivasi belajar dalam penelitian ini mencakup: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, serta (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar yang baik apabila setelah mengikuti pembelajaran mampu menunjukkan satu atau lebih indikator tersebut secara konsisten.

4. Pembelajaran IPA

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena alam secara sederhana dan sistematis. Materi IPA disajikan melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan, percobaan, serta penjelasan konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Keberhasilan dalam pembelajaran IPA tidak dapat dipisahkan dari adanya motivasi belajar pada diri siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi

umumnya lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih aktif dalam berpartisipasi, serta memiliki dorongan untuk memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran IPA perlu dirancang secara menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga motivasi belajar mereka dapat tumbuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tingkat sekolah dasar, proses pembelajaran IPA diatur menyesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa belajar dalam fase operasional nyata. Oleh sebab itu, materi IPA seperti organisme, lingkungan, dan fenomena alam disajikan dengan cara yang kontekstual dan berkaitan dengan pengalaman nyata siswa agar proses belajar menjadi berarti. Proses pembelajaran IPA yang bersifat nyata terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep efektif dalam membantu siswa memahami konsep dasar sains dengan lebih baik.⁵⁸

Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar mulai menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital dan interaktif. Media digital dianggap dapat meningkatkan semangat belajar, partisipasi siswa, serta mendukung pemahaman konsep IPA yang abstrak. Penerapan media interaktif dalam pengajaran ilmu Pengetahuan Alam juga menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam proses berpikir dan membuat keputusan.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Media *Baamboozle*

Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kaidah Islam yang menekankan pentingnya kemudahan (*taysīr*) dalam berbagi ilmu. Media membantu

⁵⁸ Alfina Khairiyah dan Tika Puspita Widya Rini, 2024

guru dalam menggambarkan konsep yang tidak terlihat, memperkuat fokus, dan menghasilkan keberagaman yang menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna, hal ini dijelaskan dalam QS. An-Nahl (16):125 sebagai berikut:

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

Artinya : *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”*

Ayat tersebut menegaskan bahwa dalam menyampaikan ajaran atau ilmu pengetahuan, diperlukan pendekatan yang bijaksana dan tepat sasaran. Dalam konteks pendidikan, hal ini mengisyaratkan bahwa guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga memilih metode dan strategi pembelajaran yang paling efektif sesuai dengan karakteristik serta tingkat perkembangan siswa. Pemilihan metode yang tepat akan mempermudah proses pemahaman, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.⁵⁹

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk penerapan prinsip kebijaksanaan dalam mengajar, karena media berperan sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik. Melalui media yang tepat, informasi dapat disajikan secara lebih konkret, interaktif,

⁵⁹ Siti Zahraini dan Bob Andrian, “Metode Penyampaian Pesan Dakwah dalam Al-Qur'an : Analisis Al- Qur'an Surah An-nahl Ayat 125,” *Jurnal Ilmu Alquran dan Tafsir* 6, no. 2 (2023).

dan relevan dengan pengalaman siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan daya serap siswa.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang juga mendapatkan perhatian dalam ajaran Islam. Al-Qur'an mendorong umat manusia untuk memiliki semangat dalam menuntut ilmu, karena belajar merupakan bagian dari upaya meningkatkan kualitas diri. Dorongan untuk belajar tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan duniawi, tetapi juga memiliki nilai ibadah, sehingga setiap individu diharapkan memiliki keinginan dan kesungguhan dalam mencari ilmu pengetahuan.

Dalam perspektif Islam, motivasi belajar tercermin dari adanya dorongan untuk terus menambah ilmu, keinginan untuk memperbaiki diri, serta harapan memperoleh kemuliaan di sisi Allah. Hal ini dijelaskan dalam QS. Al-Mujadilah (58):11 sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

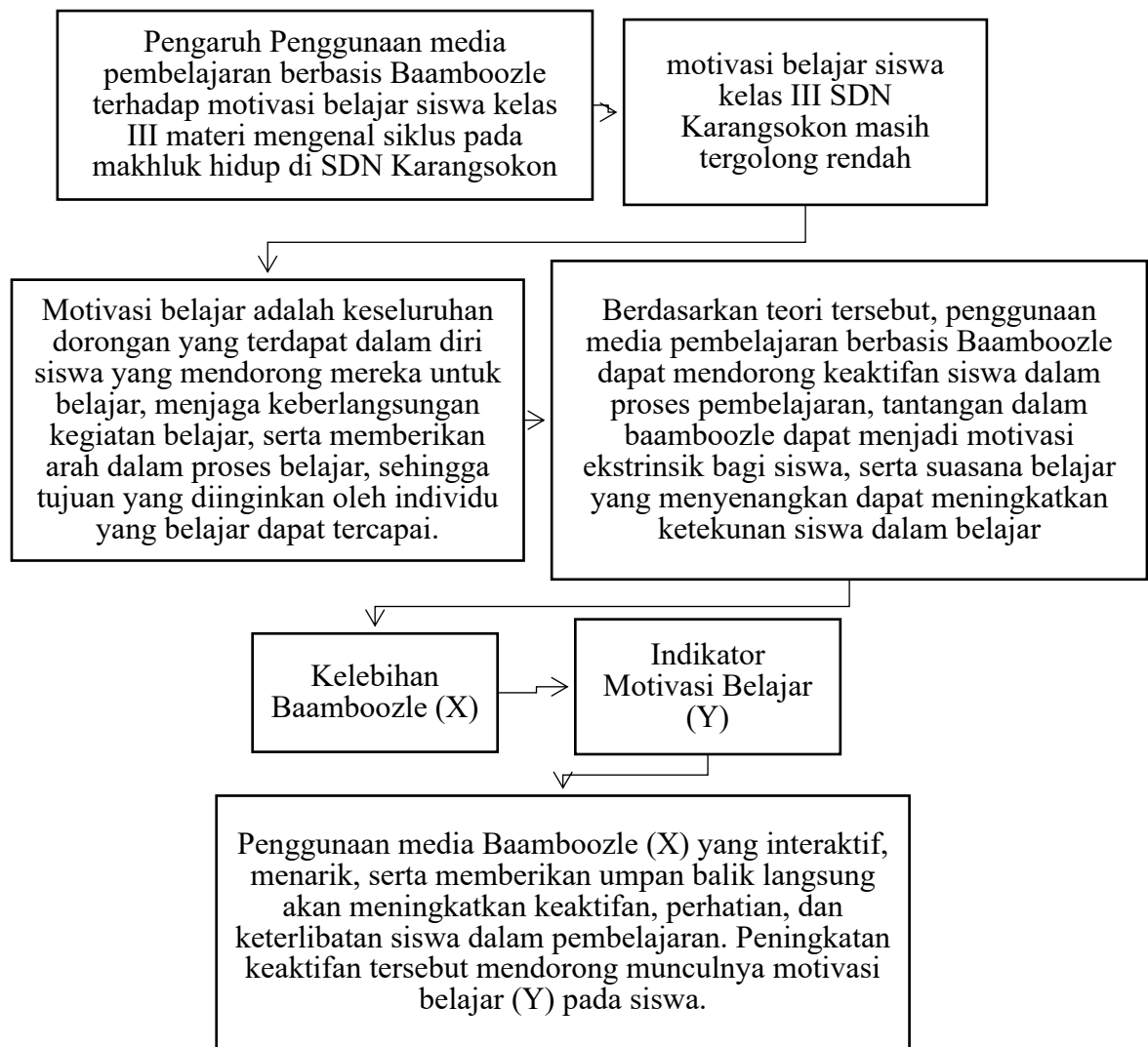
Artinya: *“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa orang yang memiliki ilmu pengetahuan akan mendapatkan kedudukan yang lebih baik di sisi Allah. Hal ini menjadi dorongan yang kuat bagi siswa untuk memiliki motivasi dalam belajar, karena ilmu tidak hanya memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga memiliki nilai yang tinggi secara spiritual. Siswa diharapkan memiliki semangat,

kesungguhan, serta keinginan yang kuat untuk terus belajar dan mengembangkan diri.

C. Kerangka Berpikir

Motivasi belajar siswa kelas III SDN Karangsokon masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya semangat siswa, kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta siswa cenderung kurang menunjukkan kesungguhan dalam memahami materi. Sehingga hal ini diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan keseluruhan dorongan dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk belajar, menjaga keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah agar tujuan belajar dapat tercapai. Berdasarkan teori tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memiliki tampilan interaktif, suasana belajar yang menyenangkan, tantangan dalam bentuk kuis, serta umpan balik langsung yang mampu mendorong keaktifan dan perhatian siswa selama pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Baamboozle* juga didukung oleh indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, seperti adanya hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, ketekunan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir akan disajikan pada Gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup di SDN Karangsokon.

H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup di SDN Karangsokon.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas III pada materi mengenal siklus makhluk hidup di SDN Karangsokon. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengumpulan data dalam bentuk angka. Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis secara sistematis guna memperoleh gambaran hasil penelitian serta menarik kesimpulan yang bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan desain *one group pretest & posttest*.

Desain *one group pretest & posttest* digunakan karena untuk melihat perubahan yang terjadi pada penggunaan media *Baamboozle* sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Pada penelitian ini, peneliti hanya melibatkan satu kelompok yang tidak dapat dipilih secara acak, sehingga tidak diperlukan kelompok kontrol dalam penelitian. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal. Selanjutnya, kelompok diberi perlakuan sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah perlakuan selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan kondisi kelompok setelah perlakuan diberikan. Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat pengaruh

perlakuan dalam penelitian ini.⁶⁰ Tabel 3.1 berikut ini menyajikan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*:

Tabel 3.1 Alur Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁ : *Pretest*

X : *Treatment*

O₂ : *Posttest*

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Karangsokon, yang berada di Jl. Nyolakong, Payudan Karangsokon, Kec. Guluk-Guluk, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena terdapat salah satu kelas yang mana motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Guru kelas telah berupaya menerapkan berbagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian ulang mengenai pengaruh media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas yang diteliti.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain dalam suatu penelitian. Dalam

⁶⁰ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Penerbit ALFABETA, 2019).

penelitian ini, variabel independen yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Baamboozle* (X).

2. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen dan menjadi fokus utama yang diamati perubahannya. Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah motivasi belajar siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup (Y).

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III SDN Karangsokon yang berjumlah 26 siswa dalam satu kelas. Peneliti menerapkan teknik *sampling jenuh* dalam penelitian ini. Pengambilan sampel pada teknik ini dilakukan dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai responden penelitian, sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian. Berdasarkan jumlah populasi yang relatif kecil dan hanya terdiri atas satu kelas, seluruh siswa kelas III dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

E. Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yakni data primer dan data sekunder. Adapun penjelasan mengenai masing-masing jenis data tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer pada penelitian ini didapatkan melalui observasi dan angket.

2. Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini didapatkan melalui kegiatan dokumentasi berupa bukti-bukti pendukung penelitian.

F. Instrumen Penelitian

1. Angket

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen utama untuk mengukur motivasi belajar siswa. Menurut Winarni dalam (Safitri.dkk, 2025) angket adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk mendapatkan informasi dari para responden.⁶¹ Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang mengacu pada indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yaitu: (1) hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan belajar yang menarik, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif.

Instrumen angket dalam penelitian ini diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (angket awal) dan sesudah perlakuan (angket akhir). Angket awal diberikan sebelum media pembelajarn *Baamboozle* dilaksanakan. Data yang diperoleh pada angket awal digunakan sebagai gambaran dasar mengenai tingkat motivasi belajar siswa sebelum adanya perlakuan penggunaan media *Baamboozle*. Sedangkan angket akhir diberikan setelah perlakuan dilaksanakan. Angket akhir bertujuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*.

Kisi-kisi angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.2 berikut ini:

⁶¹ Weny Safitri dkk., “Pengaruh Media Articulate Storyline dalam Menggambar Motif Batik Besurek Terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (2025).

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator Motivasi Belajar	Sub Indikator	No.Item	Jumlah Butir Soal
Keinginan untuk berhasil	a. Keinginan memperoleh hasil belajar yang baik.	1,2,3,	7
	b. Tidak mudah menyerah.	4,5	
	c. Ketekunan dalam belajar.	6,7	
Dorongan serta kebutuhan dalam belajar	a. Kesadaran pentingnya belajar.	8,9,10	3
	b. Inisiatif belajar mandiri.		
	c. Kebutuhan akan pengetahuan.		
Harapan dan cita-cita di masa depan	a. Memiliki tujuan belajar.	11,12,13	3
	b. Keyakinan terhadap masa depan.		
	c. Usaha mencapai cita-cita.		
Penghargaan yang diperoleh dalam belajar	a. Senang mendapat pujian.	14,15,16	3
	b. Termotivasi oleh nilai.		
	c. Bangga atas hasil belajar.		
Kegiatan pembelajaran yang menarik	a. Ketertarikan pada metode pembelajaran.	17,18	4
	b. Antusias mengikuti kegiatan.	19,20	
	c. Keaktifan dalam pembelajaran.		
Lingkungan belajar yang mendukung	a. Kenyamanan belajar.	21,22	2
	b. Dukungan lingkungan.		
	c. Suasana belajar yang mendukung.		

Peneliti memilih skala *likert* 1-4 dengan tidak menyediakan pilihan netral karena bertujuan untuk mendorong responden memberikan jawaban yang lebih tegas terhadap setiap pernyataan. Kecenderungan siswa untuk memilih jawaban tengah dapat diminimalkan sehingga data yang diperoleh lebih mencerminkan kondisi motivasi belajar yang sebenarnya. Selain itu, penggunaan skala *likert* dinilai sesuai untuk mengukur aspek psikologis seperti motivasi belajar, karena mampu

menggambarkan sikap, persepsi, dan respon siswa secara kuantitatif. Instrumen angket ini juga dirancang dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kriteria penilaian yang digunakan dalam skala *likert* disajikan pada Tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3 Skala *Likert*

Skala	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keabsahan instrumen melalui nilai koefisien korelasi. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan berbantuan dengan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Kriteria penentuan validitas dilihat dari perbandingan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} serta nilai signifikansi ($p-value$). Setiap Item pada instrumen dapat dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau nilai dari $p-value < \alpha$ (0,05). Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau nilai dari $p-value \geq \alpha$ (0,05) maka item dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji validitas dilakukan kepada 25 siswa kelas III yang bukan merupakan bagian dari sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan uji *Pearson Product Moment Correlation* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 for mac. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir pernyataan pada instrumen angket sebelum digunakan dalam penelitian utama. Tabel 3.4 berikut ini menyajikan hasil uji validitas instrumen angket motivasi belajar siswa:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

Butir Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	0,396	0,471	0,017	Valid
2	0,396	0,425	0,034	Valid
3	0,396	0,481	0,015	Valid
4	0,396	0,416	0,039	Valid
5	0,396	0,605	0,001	Valid
6	0,396	0,482	0,015	Valid
7	0,396	0,420	0,037	Valid
8	0,396	0,504	0,010	Valid
9	0,396	0,518	0,008	Valid
10	0,396	0,462	0,020	Valid
11	0,396	0,544	0,005	Valid
12	0,396	0,452	0,023	Valid
13	0,396	0,573	0,003	Valid
14	0,396	0,650	0,000	Valid
15	0,396	0,404	0,045	Valid
16	0,396	0,437	0,029	Valid
17	0,396	0,495	0,012	Valid
18	0,396	0,449	0,025	Valid
19	0,396	0,518	0,008	Valid
20	0,396	0,405	0,045	Valid
21	0,396	0,466	0,019	Valid
22	0,396	0,437	0,029	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 25 siswa, diperoleh nilai derajat kebebasan (df) = $N - 2 = 25 - 2 = 23$, sehingga nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 0,396.

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memperoleh nilai $r_{hitung} > 0,396$. Sedangkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada setiap item juga menunjukkan $p\text{-value} < 0,05$. Maka seluruh butir pernyataan dalam instrumen angket dinyatakan **valid**.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan mengukur konsistensi butir pernyataan dalam pengumpulan data serta memastikan instrumen tersebut bersifat handal. Uji reliabilitas untuk mengukur keandalan instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* berbantuan SPSS.

$$r_{11} \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- a. r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen
- b. k = jumlah item pernyataan
- c. $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
- d. σ_t^2 = varians total

Kriteria penilaian reliabilitas menurut Nunnally (1994) yang dikutip oleh Budiastuti dan Bandur (2018) adalah sebagai berikut:

- a. $\alpha \geq 0.90$ = Sangat reliabel
- b. $0.70 \leq \alpha < 0.90$ = Reliabel
- c. $0.50 \leq \alpha < 0.70$ = Cukup reliabel
- d. $\alpha < 0.50$ = Tidak reliabel

Perhitungan reliabilitas pada penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 27 *for mac*, di mana nilai *Cronbach's Alpha* untuk setiap variabel akan dihitung secara otomatis. Jika nilai $\alpha \geq 0,70$, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya. Sebaliknya, jika nilai $\alpha < 0,70$, maka instrumen dianggap belum reliabel dan perlu dilakukan revisi terhadap butir-butir pernyataan yang tidak

konsisten. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen angket motivasi belajar dengan 22 pernyataan disajikan dalam Tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,836	22

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 22 pernyataan, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,836. Maka nilai $0,836 > 0,70$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket motivasi belajar siswa dinyatakan **reliabel**.

Dengan demikian, uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian tidak sekadar akurat dalam mengukur variabel yang dikaji, tetapi juga mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil. Instrumen dengan tingkat reliabilitas yang tinggi akan meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap temuan penelitian serta memperkuat landasan analisis yang dilakukan oleh peneliti.

H. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memastikan data yang diperoleh bersifat akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain.

1. Observasi

Observasi dilakukan terhadap siswa kelas III SDN Karangson. Kegiatan observasi dilaksanakan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi sebelum penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kegiatan belajar mengajar di kelas serta mengidentifikasi motivasi belajar siswa. Sementara itu,

observasi selama penelitian dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pelengkap dalam penelitian ini. Bentuk dokumentasi tersebut berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, baik sebelum penelitian dilaksanakan maupun selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti nyata pelaksanaan penelitian di lapangan sekaligus memperkuat data yang telah diperoleh.

I. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahap uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilaksanakan terlebih dahulu sebelum pengujian hipotesis, dengan tujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan telah memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam analisis statistik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik *parametrik*, sehingga hasilnya penting untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan dalam penelitian ini karena jumlah sampel yang digunakan $n < 50$. Penggunaan uji ini didasarkan pada pertimbangan bahwa *Shapiro-Wilk* lebih sesuai untuk data

dengan ukuran sampel kecil karena memiliki tingkat keakuratan dan sensitivitas yang lebih baik dalam mendeteksi kenormalan data.⁶²

Berikut rumus *Shapiro-Wilk*:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

- a. W = nilai statistik uji *Shapiro-Wilk*
- b. $x_{(i)}$ = data yang telah diurutkan dari nilai terkecil hingga terbesar
- c. $\bar{x}$ = rata-rata sampel
- d. a_i = konstanta yang dihitung berdasarkan kovarians dari sampel normal
- e. n = banyaknya data

Kriteria uji *Shapiro-Wilk* didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh dari hasil perhitungan. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. $\geq 0,05$ yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara distribusi data penelitian dengan distribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. $\leq 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal karena terdapat perbedaan yang signifikan dari distribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media *Baamboozle*. Uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-*

⁶² Prabhaker Mishra dkk., "Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data," *Annals of Cardiac Anaesthesia* 22, no. 1 (2019): 67, https://doi.org/10.4103/aca.ACA_157_18.

test dengan bantuan program SPSS versi 27 *for mac*. Uji ini digunakan untuk membandingkan dua data yang berhubungan dari subjek yang sama.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan 0,05. Apabila nilai Sig. $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil angket awal dan akhir. Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji *Paired Sample t-test* dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lokasi penelitian dan merumuskan solusi yang relevan berdasarkan kajian teori. Selanjutnya, peneliti menentukan judul penelitian serta mengkaji penelitian terdahulu yang relevan sebagai landasan penelitian.

Pada tahap ini juga dilakukan penetapan populasi dan sampel penelitian, serta penyusunan perangkat pembelajaran yang menerapkan media *Baamboozle* meliputi penyusunan materi pembelajaran dan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian meliputi beberapa kegiatan berikut:

a. *Pretest*

Pengukuran motivasi awal dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai dengan menggunakan instrumen angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.

b. Perlakuan (Treatment)

Pada tahap ini, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

c. *Posttest*

Pengukuran motivasi akhir dilakukan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dengan menggunakan angket untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Pada Materi Mengenal siklus Makhluk Hidup

Temuan penelitian ini berdasarkan data yang dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian untuk mengetahui jawaban atas hipotesis yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Karangsokon pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup dengan jumlah 26 siswa. Peneliti hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol dengan memanfaatkan lembar observasi dan angket awal-akhir yang diberikan kepada siswa pada waktu yang berbeda.

Penerapan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Peneliti mengawali kegiatan dengan melakukan beberapa persiapan sebelum penelitian dilaksanakan. Persiapan tersebut meliputi penyusunan modul ajar, penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket motivasi belajar, serta menyiapkan media pembelajaran *Baamboozle* yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti juga menyiapkan materi mengenal siklus pada makhluk hidup dan membuat soal permainan yang akan diterapkan pada media *Baamboozle*.

Pada tahap pembuatan soal dalam media pembelajaran *Baamboozle*, peneliti terlebih dahulu memperhatikan tujuan serta capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu, peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Dalam proses penyusunan soal, peneliti juga menentukan

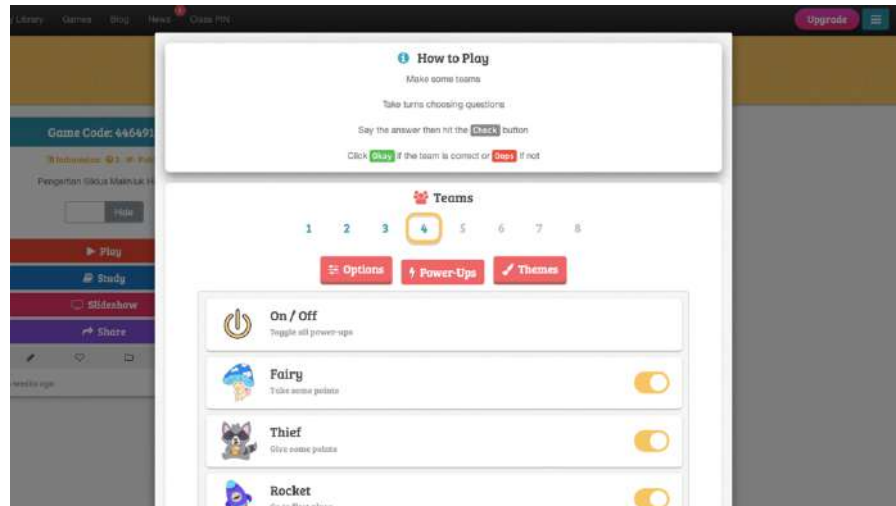
jawaban yang benar pada setiap pertanyaan serta menambahkan gambar untuk membuat tampilan permainan lebih menarik ketika *game* dimulai. Peneliti juga menentukan poin pada setiap pertanyaan sebagai nilai yang akan diperoleh siswa saat menjawab pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang telah selesai dibuat dan disimpan akan otomatis tersimpan pada menu *my library* di akun *Baamboozle* yang digunakan peneliti.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta memberikan apersepsi terkait materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui kompetensi yang harus dicapai selama kegiatan belajar berlangsung. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi mengenal siklus pada makhluk hidup.



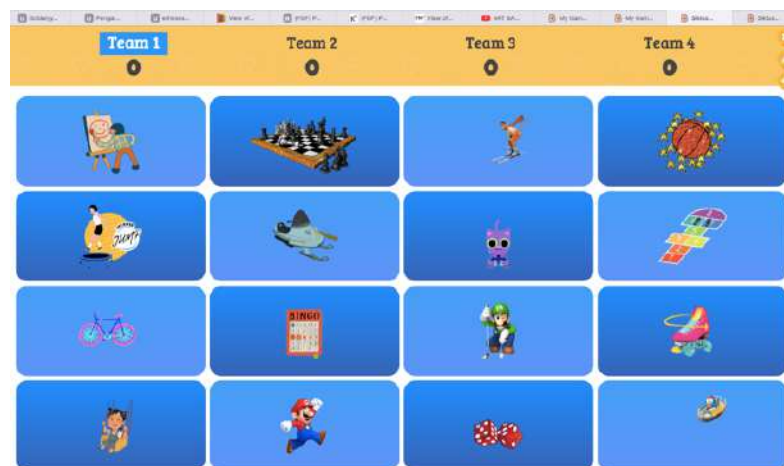
Gambar 4.1 Penjelasan Materi

Pada tahap ini, peneliti menampilkan permainan *Baamboozle* menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP). Sebelum permainan dimulai, peneliti terlebih dahulu membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Setelah itu, peneliti menentukan jumlah *grid* pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan.



Gambar 4.2 Pemilihan Kelompok

Perwakilan dari kelompok diberikan kesempatan untuk maju ke depan untuk memilih kotak soal seperti pada gambar 4.3 dengan menekan layar pada *Interactive Flat Panel* (IFP).



Gambar 4.3 Fitur Pertanyaan pada Permainan *Baamboozle*

Setiap soal yang muncul harus dijawab oleh kelompok yang maju dengan berdiskusi bersama anggota kelompok. Apabila jawaban yang diberikan benar, maka kelompok akan memperoleh poin sesuai dengan kesulitan soal yang ada dalam permainan *Baamboozle*. Sebaliknya, apabila jawaban yang diberikan kurang tepat, maka kelompok tersebut tidak memperoleh poin. Penggunaan media *Baamboozle* membuat siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan berani dalam

menyampaikan jawaban maupun pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4.4 Menyimpulkan Materi

Pada tahap penutup pembelajaran, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi mengenai siklus pada makhluk hidup yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Proses penyimpulan dilakukan dengan mengulas kembali materi serta pertanyaan-pertanyaan yang telah dikerjakan siswa melalui media *Baamboozle*. Selanjutnya, peneliti memberikan penguatan terhadap jawaban dan pemahaman siswa agar materi yang telah dipelajari dapat dipahami dengan lebih baik. Setelah seluruh kegiatan selesai, peneliti memberikan motivasi belajar kepada siswa agar tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran, kemudian kegiatan ditutup dengan doa bersama.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa pertemuan yang telah disesuaikan dengan jadwal dan proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Pada setiap pertemuan, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas dan respons siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui perkembangan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan pertama, dilaksanakan pemberian angket awal motivasi belajar kepada siswa. Setelah siswa mengisi angket awal, peneliti mulai menyampaikan materi mengenal siklus pada makhluk hidup sebagai pengenalan awal terhadap materi yang akan dipelajari. Dipertemuan ini sebagian siswa menunjukkan antusiasme yang cukup baik terhadap materi yang disampaikan. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, seperti berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta masih merasa malu dan takut untuk menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pada pertemuan kedua, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan kembali materi pembelajaran dan melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah selesai menjelaskan materi, peneliti mulai menggunakan media *Baamboozle* dengan jumlah 8 *grid* pertanyaan. Dipertemuan ini siswa terlihat mulai tertarik dengan pembelajaran karena media yang digunakan menampilkan permainan yang interaktif dan berbeda dari pembelajaran biasanya. Sebelum permainan dimulai, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap soal-soal pada media *Baamboozle*. Saat permainan berlangsung, siswa berusaha menjawab soal dengan benar serta bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Siswa terlihat senang ketika memperoleh poin dalam permainan dan tampak lebih bersemangat setelah mendapatkan apresiasi dari guru. Siswa juga menunjukkan rasa bangga ketika

mampu menjawab soal dengan benar serta mulai tertarik dengan variasi soal IPAS yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan ketiga, peneliti kembali menggunakan media *Baamboozle* dengan materi yang sama. Namun, pada pertemuan ini jumlah *grid* pada permainan *Baamboozle* ditambah menjadi 16 *grid* pertanyaan. Penambahan jumlah pertanyaan dilakukan untuk melihat konsistensi antusias dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dipertemuan ini, siswa menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran. Siswa mulai lebih sungguh-sungguh dalam belajar dan lebih fokus mendengarkan penjelasan guru agar dapat menjawab pertanyaan pada media *Baamboozle* dengan lebih mudah. Saat permainan berlangsung, siswa mulai berani menjawab soal dan mengemukakan pendapat di depan teman-temannya. Kerja sama antar siswa juga terlihat semakin baik dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Siswa tampak lebih percaya diri, lebih aktif selama pembelajaran, dan lebih antusias dibandingkan pada pertemuan sebelumnya sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Pada pertemuan keempat, peneliti memberikan angket akhir motivasi belajar kepada siswa. Angket tersebut diberikan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*. Sebelum pengisian angket dimulai, peneliti meminta siswa untuk mengisi jawaban dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran.

B. Data Hasil Penelitian

Data penelitian ini diperoleh melalui instrumen angket awal dan akhir yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah

diberikan perlakuan. Sebelum angket digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan instrumen yang meliputi validasi ahli serta uji validitas dan reliabilitas. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam angket layak digunakan serta mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten.

Angket yang digunakan terdiri atas 22 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno. Angket kemudian diberikan kepada siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh melalui angket tersebut dianalisis untuk menggambarkan kondisi motivasi belajar siswa berdasarkan jawaban yang telah diberikan. Hasil pengisian siswa yang terdapat pada angket digunakan untuk mengetahui kecenderungan motivasi belajar mereka dalam proses pembelajaran. Setiap respon siswa memberikan informasi mengenai tingkat ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Pada analisis data, (N) menunjukkan banyaknya responden atau subjek penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data. Nilai minimum adalah nilai terendah yang diperoleh siswa dalam pengisian angket, sedangkan nilai maksimum merupakan nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa. *Mean* digunakan untuk menggambarkan nilai tengah atau kecenderungan umum dari keseluruhan data yang diperoleh, sehingga dapat memberikan gambaran umum mengenai hasil pengukuran. Adapun standar deviasi merupakan ukuran yang menunjukan tingkat penyebaran data terhadap nilai rata-rata, di mana semakin kecil nilainya maka data cenderung lebih homogen, sedangkan semakin besar nilainya menunjukkan variasi

data yang lebih beragam. Hasil analisis rata-rata skor *pretest-posttest* motivasi belajar siswa disajikan dalam Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Deskripsi Statistik Angket Awal dan Angket Akhir

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Angket Awal	26	45	67	56,96	5,575
Angket Akhir	26	51	78	67,62	6,425

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada angket awal dan akhir, diperoleh bahwa nilai rata-rata angket awal sebesar 56,96 dengan standar deviasi 5,575, nilai terendah 45, dan nilai tertinggi 67. Sementara itu, pada hasil angket akhir diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,62 dengan standar deviasi 6,425, nilai terendah 51, dan nilai tertinggi 78. Angket akhir yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan angket awal, hal ini dilakukan agar peneliti dapat membandingkan secara langsung hasil sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga perubahan yang terjadi dapat dilihat secara objektif. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Hasil angket akhir yang lebih tinggi dibandingkan angket awal menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil angket *pretest-posttest* yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal menunjukkan bahwa sebaran data penelitian berada pada kondisi yang baik sehingga dapat digunakan untuk analisis statistik selanjutnya. Uji

normalitas menjadi salah satu syarat yang perlu dipenuhi sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 27*.

Dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk, statistic* merupakan nilai hasil perhitungan uji yang menunjukkan seberapa dekat distribusi data dengan distribusi normal. Nilai ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan normal atau tidaknya data. *df* menunjukkan banyaknya data yang dianalisis dalam pengujian, yang umumnya sama dengan jumlah sampel yang digunakan. Sedangkan, *Sig.* merupakan nilai probabilitas yang digunakan untuk menentukan hasil uji normalitas, yaitu dengan membandingkannya terhadap tingkat signifikansi. Jika nilai $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika $\text{Sig.} \leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Data yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah angket awal dan akhir motivasi belajar siswa yang disajikan dalam Tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

	<i>Tests Of Normality</i>				
	Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Kriteria	Keterangan
Angket Awal	0,958	26	0,354	$\text{Sig.} \geq 0,05$	Normal
Angket Akhir	0,935	26	0,103	$\text{Sig.} \geq 0,05$	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, data angket awal memperoleh nilai signifikansi (*Sig*) sebesar 0,354, sedangkan data angket akhir memperoleh nilai signifikansi (*Sig*) sebesar 0,103. Pada penelitian ini, taraf signifikansi yang digunakan sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi angket awal sebesar $0,354 \geq 0,05$ dan nilai signifikansi angket akhir sebesar $0,103 \geq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data angket awal

dan akhir dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa sebaran data penelitian berada dalam kondisi yang baik dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik selanjutnya.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan berbantuan aplikasi *SPSS 27*. Hasil uji *paired sample t-test* tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel agar memudahkan dalam melihat dan memahami hasil analisis data yang diperoleh.

Dalam uji *Paired Sample t-test*, *mean* menunjukkan rata-rata selisih nilai angket awal dan angket akhir yang menggambarkan adanya perubahan setelah perlakuan diberikan. *Std. Deviation* menunjukkan tingkat penyebaran data, sehingga dapat diketahui apakah perubahan data seragam atau bervariasi. *Std. Error Mean* menunjukkan tingkat ketepatan rata-rata data dalam mewakili populasi. Sementara itu, nilai *t* menunjukkan besar perbedaan rata-rata data, sedangkan *df* digunakan dalam perhitungan uji *t* dengan jumlah pasangan data dikurangi satu. Adapun *Sig. (2-tailed)* merupakan nilai signifikansi untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara angket awal dan angket akhir. Jika nilai $\text{Sig.} \leq 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Tabel 4.3 berikut ini menunjukkan hasil perhitungan uji *paired sample t-test* pada data penelitian:

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>						
Paired Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Angket Awal Angket Akhir	10,654	5,184	1,017	10,479	25	0,000

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t-test* di atas diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,00 lebih kecil atau sama dengan 0,05 ($0,00 \leq 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Pada Materi Mengenal siklus MakhluK Hidup

Pada pembahasan ini akan membahas terkait penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup kelas III di SDN Karangsokon. Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, terdapat beberapa tahapan yang dilaksanakan sebagai persiapan untuk menunjang kelancaran proses penelitian. Tahap persiapan diawali dengan kegiatan pra-penelitian untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum media *Baamboozle* diterapkan. Peneliti juga menyusun instrumen penelitian dan modul ajar sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Instrumen yang telah disusun kemudian divalidasi oleh dosen ahli untuk memastikan kesesuaian isi dan kelayakannya. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas agar instrumen yang digunakan benar-benar dapat mengukur data penelitian dengan tepat. Dilanjutkan dengan pembuatan materi dan soal dalam media *Baamboozle* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pembuatan materi dan soal, pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan materi siklus pada makhluk hidup agar siswa dapat memahami materi melalui kegiatan permainan yang interaktif. Selain itu, peneliti juga menambahkan gambar dan menentukan poin pada setiap pertanyaan untuk membuat tampilan permainan lebih menarik dan meningkatkan perhatian siswa

selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan tampilan visual dan sistem poin pada media *Baamboozle* membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhayati dkk, yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.⁶³

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menampilkan permainan *Baamboozle* menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP) agar seluruh siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan permainan yang akan dimainkan. Sebelum permainan dimulai, siswa dibagi ke dalam 4 kelompok untuk menciptakan kerja sama dan interaksi antar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Setiap kelompok secara bergantian memilih *grid* pertanyaan dan mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompok sebelum menyampaikan jawabannya. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika mengikuti permainan *Baamboozle* karena adanya sistem poin yang membuat siswa merasa tertantang untuk memperoleh nilai terbaik. Dalam kegiatan diskusi kelompok juga membantu siswa dalam bertukar pendapat dan melatih keberanian dalam menyampaikan jawaban di depan kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁶⁴

⁶³ Voni Nurhidayati Nurhidayati dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106, <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.

⁶⁴ Fuji Lestari dkk., "Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Subang) 10, no. 04 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5070>.

Pada tahap penutup pembelajaran, peneliti bersama siswa menyimpulkan kembali materi mengenai siklus pada makhluk hidup yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengulas kembali pertanyaan dan jawaban yang telah dibahas pada permainan *Baamboozle* agar siswa lebih memahami inti materi pembelajaran. Selain itu, peneliti juga memberikan penguatan terhadap jawaban siswa dan memberikan motivasi belajar agar siswa tetap semangat mengikuti pembelajaran berikutnya. Kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Afnita dkk, yang mengungkapkan bahwa kegiatan penutup pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memperkuat pemahaman dan pengalaman belajar yang telah diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.⁶⁵

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan instrumen angket awal-akhir yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.⁶⁶ Angket disusun berdasarkan indikator menurut Uno dengan 22 pernyataan. Sebelum pernyataan pada angket digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba, kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen. Pada hasil angket awal diperoleh rata-rata nilai sebesar 56,96, sedangkan pada hasil angket akhir diperoleh rata-rata nilai sebesar 67,62. Terlihat adanya peningkatan antara sebelum dan

⁶⁵ Afnita dkk., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual."

⁶⁶ Hieronima Emiliana Barek Tupen dkk., "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Nangapanda dalam Pembelajaran Matematika," *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2025): 223–31, <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i1.2290>.

sesudah perlakuan yang diberikan. Peningkatan hasil tersebut menggambarkan adanya perubahan motivasi belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Baamboozle*.

Selain penggunaan angket, juga dilakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan awal sebelum perlakuan, siswa terlihat kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, masih cenderung pasif, serta beberapa siswa tampak kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan. Namun, pada pertemuan kedua setelah mulai diterapkan media *Baamboozle*, siswa mulai menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif, seperti lebih antusias, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, serta lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan kedua tersebut, permainan *Baamboozle* menggunakan 8 *grid* pertanyaan dengan tujuan untuk melihat respons awal siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga jumlah *grid* ditingkatkan menjadi 16 pertanyaan untuk melihat konsistensi antusiasme serta tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada pertemuan ini, siswa terlihat semakin aktif dan bersemangat, bahkan beberapa siswa menunjukkan antusias yang tinggi hingga tidak langsung meninggalkan kegiatan pembelajaran saat waktu istirahat tiba.

Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan tantangan bagi siswa dalam menjawab pertanyaan yang tersedia di dalam permainan, sehingga mendorong siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan guru agar dapat menjawab dengan benar saat kuis berlangsung. Selain itu, adanya sistem poin yang diberikan kepada setiap kelompok yang berhasil menjawab dengan tepat membuat siswa

semakin termotivasi dan tertantang untuk berpartisipasi aktif.⁶⁷ Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar siswa di kelas.⁶⁸ Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hale dkk, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media *game* edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif.⁶⁹ Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Maharani dkk, yang menyatakan bahwa penerapan *Baamboozle* secara efektif dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, karena unsur permainan yang disajikan membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.⁷⁰

Menurut Madini dkk (2023), *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat *games* menarik.⁷¹ Penggunaan *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar.⁷² Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan siswa

⁶⁷ Mega Ega Wardani dan Siti Maryatul Kiptiyah, "Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2024): 293–303, <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>.

⁶⁸ Maharani dkk., "Efektivitas Penerapan Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Nilai Tempat Bilangan Cacah Kelas IV SDN 46 Banda Aceh," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026).

⁶⁹ Stefania Hale dkk., "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas IV di SD GMT Kuanino 1," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* (Subang) 11, no. 04 (2025).

⁷⁰ Maharani dkk., "Efektivitas Penerapan Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Nilai Tempat Bilangan Cacah Kelas IV SDN 46 Banda Aceh."

⁷¹ Deandra Khoiro Madini dkk., "Penerapan Media pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan."

⁷² Ingke Joanna dan Khoirul Anwar, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 03 (2024).

lebih antusias saat pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* dibandingkan sebelum media tersebut diterapkan. Siswa juga mulai menunjukkan keberanian dalam bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Perhatian siswa terhadap pembelajaran juga terlihat mengalami peningkatan, karena sebelum penggunaan media *Baamboozle* sebagian siswa cenderung lebih asyik berbicara dengan teman sebangku dan kurang memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung.

Pada saat penelitian menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*, siswa terlihat lebih fokus mendengarkan penjelasan guru agar dapat menjawab pertanyaan pada permainan *Baamboozle* dengan benar. Permainan *Baamboozle* yang interaktif dan menyenangkan mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia dan Sari yang menyatakan bahwa *Baamboozle* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. *Baamboozle* juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui pertanyaan visual maupun verbal yang dapat mendorong kerja sama, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.⁷³

Baamboozle merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Penggunaan *Baamboozle* dalam penelitian ini membantu siswa lebih aktif selama proses pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan menjawab pertanyaan dan berdiskusi bersama teman kelompoknya. Siswa menjadi lebih

⁷³ Ira Kurnia dan Dyan Wulan Sari HS, "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai."

antusias dan tertarik dalam memahami materi mengenal siklus pada makhluk hidup karena pada permainan *Baamboozle* dikemas secara menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Baamboozle juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih variatif melalui pertanyaan visual maupun verbal. Adanya unsur permainan dan tantangan dalam *Baamboozle* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat menunjang terwujudnya proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan efektif.

B. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Menenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon

Pada penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup di SDN Karangsokon. *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan hasil belajar mereka. Banyak permainan dalam *Baamboozle* yang dirancang untuk dimainkan dalam tim, yang membantu siswa belajar untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.⁷⁴ Hal ini tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan

⁷⁴ Sopa Siti Marwah dan Zulfa Nurul Ain, "Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif."

sosial, tetapi juga membangun semangat kerjasama dan komunikasi yang baik di antara siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari uji angket, ditemukan adanya peningkatan skor yang cukup signifikan antara hasil angket awal dan akhir. Pada tahap *pretest*, rata-rata skor siswa berada pada kategori rendah yaitu sebesar 56,96, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*, terjadi peningkatan pada hasil *posttest* dengan rata-rata sebesar 67,62. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Hasil angket awal menunjukkan bahwa rata-rata siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung dan sebagian besar kurang menyukai pembelajaran yang bersifat konvensional. Sedangkan pada hasil angket akhir, terlihat adanya perubahan yang positif. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS, lebih fokus dan tenang saat mendengarkan penjelasan guru, serta menunjukkan sikap yang lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih menyukai metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar IPAS, serta lebih antusias untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsanila dan Faisal yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam penelitiannya terdapat peningkatan hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan. Pada tahap *pretest*, motivasi belajar siswa berada pada persentase

sebesar 69%, yang menunjukkan bahwa motivasi siswa masih berada pada kategori sedang. Sedangkan pada tahap *posttest* terjadi peningkatan yang cukup signifikan, yaitu mencapai 82%.⁷⁵ Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran setelah diterapkannya media *Baamboozle* yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat melalui perbandingan skor angket sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengukuran dilakukan untuk menilai perubahan yang terjadi setelah penerapan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle*.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Kamila dkk, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya media tersebut.⁷⁶ Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti

⁷⁵ Salsanila dan Faisal, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila."

⁷⁶ Arizkia Dwi Kamila dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."

pembelajaran, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, serta lebih bersemangat dalam berinteraksi selama kegiatan belajar berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung.⁷⁷ Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena proses belajar tidak hanya berfokus pada penjelasan guru, tetapi melibatkan partisipasi langsung siswa dalam kegiatan belajar. Pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu dipertimbangkan secara matang oleh guru agar media dapat digunakan oleh siswa secara efektif, efisien, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran.⁷⁸ Efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dikaji melalui indikator media pembelajaran menurut Thorn⁷⁹, yaitu meliputi kemudahan penggunaan dan navigasi (*ease of use and navigation*), kandungan kognisi (*cognitive load*), penyajian informasi (*knowledge space and information presentation*), integrasi media (*media integration*), estetika (*aesthetics*), dan fungsi keseluruhan (*overall functionality*).

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang digunakan telah mampu membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah. Hal tersebut terlihat ketika siswa dapat menjalankan permainan dan memahami aturan pembelajaran tanpa

⁷⁷ Ira Kurnia dan Dyan Wulan Sari HS, "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai."

⁷⁸ Maisarah dkk., *Media Pembelajaran* (Sada Kurnia Pustaka, 2023).

⁷⁹ Septiyana Kurnia Hartatin dkk., "Pengembangan media pembelajaran audio visual materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 6 Mataram."

mengalami kesulitan yang berarti. Tampilan media yang sederhana membuat siswa lebih cepat beradaptasi dengan penggunaan media selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan perhatian siswa lebih terfokus pada materi dan kegiatan pembelajaran dibandingkan pada cara penggunaan media. Keadaan ini menunjukkan bahwa media *Baamboozle* telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan navigasi (*ease of use and navigation*).

Selain mudah digunakan, media *Baamboozle* juga mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui penyajian soal yang disesuaikan dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Pertanyaan yang ditampilkan dalam bentuk permainan membuat siswa lebih tertarik untuk berpikir dan menjawab soal yang diberikan. Penyampaian materi melalui permainan edukatif menjadikan proses pembelajaran tidak monoton sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁸⁰ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* telah memenuhi aspek kandungan kognisi (*cognitive load*).

Penyajian informasi dalam penggunaan media *Baamboozle* juga terlihat cukup jelas dan sistematis. Soal yang diberikan disusun secara runtut serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas III sekolah dasar. Penyajian materi yang jelas membantu siswa lebih mudah menerima informasi yang diberikan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan membuat siswa lebih aktif memperhatikan materi karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini

⁸⁰ Ermi Rosmita dkk., *Media dan Multimedia Pembelajaran* (Akiopedia Press, 2025).

menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* telah memenuhi aspek penyajian informasi (*knowledge space and information presentation*).

Media pembelajaran berbasis *Baamboozle* juga mampu menggabungkan beberapa unsur media pembelajaran seperti teks, warna, skor permainan, serta aktivitas kelompok dalam satu kegiatan pembelajaran.⁸¹ Perpaduan unsur-unsur tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Tampilan media yang menarik dengan penggunaan warna dan konsep permainan membuat siswa merasa lebih senang selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* telah memenuhi aspek integrasi media (*media integration*) dan estetika (*aesthetics*).

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan.⁸² Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih bervariasi sehingga siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* telah memenuhi fungsi keseluruhan media (*overall functionality*).

⁸¹ Sila Dwi Kinanti dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SDN Pamulang Indah," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026), <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42389>.

⁸² Sopa Siti Marwah dan Zulfa Nurul Ain, "Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif."

Penggunaan media *Baamboozle* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang digunakan telah memenuhi indikator media pembelajaran menurut Thorn. Media pembelajaran yang memenuhi indikator tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif.⁸³ Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam melihat motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*.

Pada indikator hasrat dan keinginan berhasil, siswa terlihat berusaha menjawab pertanyaan dengan benar saat permainan *Baamboozle* berlangsung. Mereka tampak antusias berdiskusi dalam kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat dan memperoleh poin. Kondisi ini menunjukkan adanya dorongan dalam diri siswa untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Wardani dan Kiptiyah, yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena adanya tantangan dan tujuan yang harus dicapai dalam permainan pembelajaran.⁸⁴

Pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar, siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, terutama saat bekerja

⁸³ Lukman Sunadi, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya."

⁸⁴ Wardani dan Kiptiyah, "Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes."

sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi ikut berpartisipasi dalam diskusi untuk menemukan jawaban. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan belajar siswa terpenuhi melalui aktivitas yang interaktif. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih aktif dan terlibat karena adanya interaksi dan keterlibatan langsung dalam proses belajar.⁸⁵

Pada indikator harapan dan cita-cita masa depan, siswa terlihat lebih serius dalam mengikuti pembelajaran karena adanya sistem poin yang mendorong mereka untuk memperoleh hasil yang baik. Setiap jawaban yang benar memberikan peluang untuk mendapatkan nilai tinggi sehingga siswa berusaha memahami materi dengan lebih baik. Pada indikator penghargaan dalam belajar, pemberian poin dan pengumuman kelompok terbaik menjadi bentuk apresiasi yang memotivasi siswa. Siswa terlihat lebih bersemangat ketika kelompoknya mendapatkan skor tinggi karena dianggap sebagai bentuk pengakuan atas usaha mereka.

Pada indikator kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, penggunaan *Baamboozle* membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa lebih fokus dan antusias karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Hal ini didukung oleh penelitian Danawiyah dkk., yang menunjukkan bahwa media berbasis *game* mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.⁸⁶

⁸⁵ Yunita Andriyani dkk., “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

⁸⁶ Siti Asiah Damawiyah dkk., “Persepsi Siswa terhadap Game Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Bahasa Arab,” *AS-SABIQUN* 7, no. 2 (2025): 252–64, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i2.5589>.

Pada indikator terakhir yaitu lingkungan belajar yang kondusif, pembelajaran menggunakan *Baamboozle* menciptakan suasana kelas yang aktif namun tetap terarah. Siswa bekerja sama dalam kelompok tanpa mengganggu kelompok lain, sehingga interaksi belajar tetap berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andriyani dkk, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁸⁷

Keterkaitan antara indikator media pembelajaran dengan motivasi belajar dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kondisi belajar siswa di kelas. Media yang digunakan mampu menyajikan materi secara jelas, menarik, serta mudah diikuti oleh siswa sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton. Kemudahan dalam mengakses dan menjalankan media membuat siswa lebih fokus pada materi yang dipelajari daripada pada cara penggunaan media itu sendiri. Tampilan yang menarik serta adanya unsur permainan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran yang baik mampu

⁸⁷ Yunita Andriyani dkk., "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."

menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Saat siswa merasa mudah dalam menggunakan media, mereka cenderung lebih percaya diri untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Penyajian materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa juga membantu mereka lebih mudah memahami isi pembelajaran, sehingga muncul rasa ingin tahu dan dorongan untuk berpartisipasi lebih aktif. Suasana belajar yang menyenangkan serta adanya unsur permainan dalam pembelajaran turut menciptakan lingkungan kelas yang lebih hidup dan tidak membosankan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran, seperti meningkatnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan, meningkatnya rasa percaya diri, serta meningkatnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, adanya kompetisi dalam permainan juga mendorong siswa untuk berusaha mencapai hasil yang lebih baik sehingga motivasi untuk belajar menjadi meningkat.

Supaya penggunaan media pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih optimal, perlu diperhatikan kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang digunakan sebaiknya tetap mempertahankan unsur interaktif dan menyenangkan, namun tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar tidak hanya berfokus pada permainan semata. Guru juga perlu memberikan arahan yang jelas sebelum penggunaan media agar siswa dapat mengikuti

pembelajaran dengan lebih terarah. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat benar-benar berfungsi sebagai sarana yang tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta hasil penelitian yang diuraikan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas III. Pengaruh tersebut terlihat dari hasil angket awal dan akhir yang menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* pada materi mengenal siklus pada makhluk hidup. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $\leq 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Selain berdasarkan hasil analisis statistik, tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* juga tergolong positif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan interaktif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif sesuai dengan era digital sekarang, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan

media maupun metode pembelajaran yang bervariasi juga dapat membantu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa di kelas.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu memanfaatkan kegiatan pembelajaran secara maksimal untuk meningkatkan motivasi belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang lebih baik dan lebih mendalam, baik dari segi metode, media pembelajaran, maupun jumlah subjek penelitian sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih luas dan bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afnita, Nora, Dian Puspita Sari, Arif Arafat, Febri Wandha Putra, dan Joni Indra Wandu. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual." *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 7, no. 2 (2023): 126–30. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>.
- Alfina Khairiyah dan Tika Puspita Widya Rini. "Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPA Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SD." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024).
- Amelia, Rizki, Agus Mukti Wibowo, Sigit Priatmoko, Wiku Aji Sugiri, dan Galih Puji Mulyoto. "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 12, no. 1 (2025): 93. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i1.18811>.
- Andi Prasetyo, Maria Dwi Santosa, Siti Nurhayati, dan Budi Setiawan. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Journal Central Publisher* 1, no. 11 (2025): 1257–64. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Arizkia Dwi Kamila, Chrisnaji Banindra Yudha, dan Yustia Suntari. "Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Literasiologi* 13, no. 02 (2025).
- Barek Tupen, Hieronima Emiliana, Eufemia Atika Wao, Albertus Novembriyano Sara, dan Maria Stefania Naki. "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Nangapanda dalam Pembelajaran Matematika." *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2025): 223–31. <https://doi.org/10.36277/deferat.v8i1.2290>.
- Damawiyah, Siti Asiah, Zaki Ghufro, Dina Indriana, dan Ubaidillah Ubaidillah. "Persepsi Siswa terhadap Game Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Bahasa Arab." *AS-SABIQUN* 7, no. 2 (2025): 252–64. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i2.5589>.
- Deandra Khoiro Madini, Ami Samsiah, dan Haryono Haryono. "Penerapan Media pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan." *Edu Sociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi* 06, no. 01 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1457>.

- Desi Putriyani, Marhamah, dan Puji Ayurachmawati. “Pengaruh Game Edukasi Interaktif Baamboozle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28763>.
- Dewi Ratna Swari, Abdurrohlim, dan Siti Khulasoh. “Motivasi Belajar Siswa: Konsep, Faktor dan Upaya Peningkatannya.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026).
- Elisa Maharani, Sumanti, dan Hariki Fitrah. *Motivasi Belajar dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024.
- Ermi Rosmita, Azlin Resiana, Idea Alvira, dan Tedty Rohaya Tinambunan. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Akiopedia Press, 2025.
- Fadilah, Retno, Emayulia Sastria, dan Ogi Danika Pranata. “Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Madrasah Tsanawiyah Kawasan Industri.” *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 17, no. 1 (2025): 37–50. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.4025>.
- Fuji Lestari, Nadia Vega, Muhamad Sudharsono, Tengku Reynaldi Riansyah, Syifani Nur Aliifah, dan Vanny Najwa Saphira. “Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Subang) 10, no. 04 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5070>.
- Herlina Rusdi, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias, dan Aissy Putri Zulkarnaini. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).
- Ingke Joanna dan Khoirul Anwar. “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 03 (2024).
- Ira Kurnia dan Dyan Wulan Sari HS. “Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 02 (2025). <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6066>.
- Isop Syafei. *Media Pembelajaran*. Widina Media Utama, 2025.
- Katrin, Ketut, Zulnuraini Zulnuraini, Asriani Asriani, Azizah Azizah, dan Putriwanti Putriwanti. “Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 3 Talise.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

Indonesia (JPPI) 6, no. 2 (2026): 985–97.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.3976>.

- Kurniawan S. Djibran, Agung, Paulus Subiyanto, Wakhudin Wakhudin, dan Nenden Sri Rahayu. “Transforming Education in The Digital Age : How Technology Affects Teaching and Learning Methods.” *Journal of Pedagogi* 1, no. 3 (2024): 141–55. <https://doi.org/10.62872/ksq9jc13>.
- Laelatul Munawaroh, Siti Nurafiah, dan Patra Aghtiar Rakhman. “Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2.” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 01, no. 09 (2024).
- Laili, Alfina, Nyoman Ayu Putri Lestari, dan Made Padmarani Sudewiputri. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11, no. 1 (2024): 1–10. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2147>.
- Lukman Sunadi. “Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 01, no. 03 (2013).
- Maharani, Rita Novita, dan Tria Marvida. “Efektivitas Penerapan Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Nilai Tempat Bilangan Cacah Kelas IV SDN 46 Banda Aceh.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026).
- Maisarah, Romi Mesra, Putri Agustina, dkk. *Media Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka, 2023.
- Mishra, Prabhaker, ChandraM Pandey, Uttam Singh, Anshul Gupta, Chinmoy Sahu, dan Amit Keshri. “Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data.” *Annals of Cardiac Anaesthesia* 22, no. 1 (2019): 67. https://doi.org/10.4103/aca.ACA_157_18.
- Muhammad Yaumi. *Ragam Media Pembelajaran*. 30 Desember 2017, 21–44.
- Ni Putu Hernawati, Sri Mulyani Sabang, dan Salmawati Usman. “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Pendekatan TARL di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 08, no. 06 (2025).
- Novi Mayasari dan Johar Alimuddin. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. CV. Rizquna, 2023.
- Novianti, Novianti, Luthfi Hamdani Maula, dan Arsyi Rizqia Amalia. “Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia* :

- Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1682–93.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>.
- Nurhidayati, Voni Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, dan Desi Armi Eka Putri. “Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa.” *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.
- Paryati Paryati dan Tutuk Ningsih. “Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 05, no. 02 (2025).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2925>.
- Permana, Septariawan Prasetya, dan Kasriman Kasriman. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 7831–39.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>.
- Prof. Dr. Sugiyono., *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit ALFABETA, t.t.
- Rida Mariska Sari, Ratih Purnama Pertiwi, dan Sri Enggar Kencana Dewi. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri.” *Finger: Journal of Elementary School* 03, no. 02 (2024).
<https://doi.org/https://doi.org/10.30599/finger.v3i2.976>.
- Rizkyta Amalinda. “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 04, no. 07 (2024).
- Rossa Ayudyah Firdausa dan Puguh Darmawan. “Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR).” *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 04, no. 01 (2024): 26–35.
- Salsanila, Salsanila, dan Emil El Faisal. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025): 5046–52. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>.
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sari, Imelda Helsy, Riri Aisyah, dan Ferli Septi Irwansyah. *Modul Media Pembelajaran*. Bandung, 2019.

- Septiyana Kurnia Hartatin, Arjudin, Nani Kurniati, dan Amrullah. "Pengembangan media pembelajaran audio visual materi bangun ruang sisi datar di SMP Negeri 6 Mataram." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 01, no. 03 (2021).
- Sherly Nirwanda Fadillah dan Vicky Dwi Wicaksono. "Pengaruh Media Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13, no. 07 (2025).
- Sila Dwi Kinanti, Venni Herli Sundi, Herwina Bahar, Iswan, Rahmita Nurul Muthmainnah, dan Bambang Eko Siagiyanto. "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SDN Pamulang Indah." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42389>.
- Siti Nur'ariyani, Jumyati, Yuliyanti, Lukman Nulhakim, dan Suroso Mukti Leksono. "Scientific Approach to Learning Science in Elementary Schools." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 09, no. 08 (2023).
- Siti Zahraini dan Bob Andrian. "Metode Penyampaian Pesan Dakwah dalam Al-Qur'an : Analisis Al- Qur'an Surah An-Nahl Ayat 125." *Jurnal Ilmu Alquran dan Tafsir* 6, no. 2 (2023).
- Sopa Siti Marwah dan Zulfa Nurul Ain. "Studi Literatur : Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif." *JURNAL PGMI UNIGA* 01, no. 02 (2024).
- S.R. Aulia, D.E. Pratiwi, dan N. Desiningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar." *PENDASI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 09, no. 01 (2025).
- Stefania Hale, Roswita Nahak, dan Kristina Noya Nahak. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas IV di SD GMT Kuanino 1." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* (Subang) 11, no. 04 (2025).
- Sugiri, Wiku Aji, Ma'rifatun Nisa, Cindy Azzalina, dan Binti Alifia Nur Avivah. "Buku Cerita Interaktif Barcode Video untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 17, no. 02 (2025).
<https://doi.org/https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>.
- Sugiri, Wiku Aji, Sigit Priatmoko, Rizki Amelia, Agus Mukti Wibowo, Iin Nur Indah Rahmawati, dan Aristhalia Hevi Febrianti. "How do Students Conceptual Understand Using Augmented Reality Video Animation? An Empirical and Theoretical Overview." *Pertanika Proceeding* 1, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.47836/pp.1.2.028>.

- Sugiri, Wiku Aji, Agus Mukti Wibowo, Sigit Priatmoko, dan Adi Wijayanto. "Improving students understanding with teaching materials based on augmented reality video animation." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 6, no. 3 (2023).
<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i3.9343>.
- Sunarti Rahman. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* (Gorontalo), 25 November 2021.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tri Mulya dan Nunu Mahnun. "Efektivitas Penggunaan Media Bamboozle dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru." *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 06, no. 01 (2025).
- Umayya Dina Shakina Harrin, Beni Junedi, dan Ratna Dewi. "Analisis Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SDN Serang 3." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33326>.
- Wardani, Mega Ega, dan Siti Maryatul Kiptiyah. "Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2024): 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>.
- Weny Safitri, Dwi Anggraini, dan Neza Agusdianita. "Pengaruh Media Articulate Storyline dalam Menggambar Motif Batik Besurek Terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (2025).
- Wibowo, Agus Mukti. "Peningkatan Pemahaman Konsep Perubahan Materi Melalui Perbaikan Bahan Ajar." *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 2 (2016): 14.
<https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3296>.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, dan Yuyun Yuniar. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>.

LAMPIRAN

A. 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 : 874/Un.03.1/TL.01.04/03/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

11 Maret 2026

Kepada Yth.
Kepala SDN Karangsokon, Kab. Sumenep
di
Tempat

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	: Wiwik Nur Laili
NIM	: 220103110105
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/PGMI
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon
Lama Penelitian	: Maret 2026 sampai dengan Mei 2026 (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.



Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19630823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

B. Surat Keterangan Penelitian**PEMERINTAH KABUPATEN SUMENEP
SD NEGERI KARANGSON**

Jl. Poros Desa Karangson, Guluk-Guluk, Sumenep, Jawa Timur 69463
Email : karangsokonsdn@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/53/101.102.191/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Karangson Kecamatan Guluk-Guluk

Sumenep

Nama	: SURANTO, S. Pd. SD
NIP	: 19670808 199506 1 001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN karangsokon
NPSN	: 20529606

Menerangkan bahwa :

Nama	: Wiwik Nur Laili
NIM	: 220103110105
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon

Nama yang tertera di atas benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Karangson
pada bulan Mei 2026 Kecamatan Guluk-Guluk Kabupaten Sumenep.

Sumenep, 18 Mei 2026



Kepala

SURANTO, S. Pd. SD
NIP 196708081995061001

C. Surat Permohonan Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-314/Un.03.1/FITK/TL.01.04/4/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

26 April 2026

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd.I
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Wiwik Nur Laili
NIM : 220103110105
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Menenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon
Dosen Pembimbing : Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd/ Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

D. Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

A. Identitas Pencipta

Nama : Wiwik Nur Laili
 NIM : 220103110105
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi
 Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangsonon

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini untuk mengukur modul ajar dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi mengenal siklus pada makhluk hidup.

C. Petunjuk

1. ☐ Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik), 2 (Kurang baik), 3 (Cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik).

D. Penilaian

No.	Komponen Modul	Aspek yang Dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Informasi Umum							
1.	Identitas penulis modul	Terdiri dari; nama penyusun, tahun, institusi, jenjang sekolah, tingkat kelas dan alokasi waktu					✓
2.	Kompetensi awal	Kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan peserta didik					✓
3.	Profil pelajar pancasila	Memiliki 6 elemen pancasila					✓
4.	Sarana dan prasarana	Memiliki sumber dan bahan ajar di kegiatan pembelajaran					✓
5.	Target peserta didik	Memiliki beberapa target peserta didik yaitu: peserta didik regular, peserta didik dengan kesulitan belajar dan					✓

		peserta didik dengan pencapaian tinggi.						
6.	Model pembelajaran yang digunakan	Terdapat komponen model pembelajaran atau rangkaian pembelajaran dalam Pelaksanaan pembelajaran.					✓	
Komponen Inti								
7.	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan untuk dicapai.						✓
8.	Pemahaman bermakna	Kesesuaian informasi tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh.					✓	
9.	Pertanyaan pemantik	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik.					✓	
10.	Kegiatan pembelajaran	Langkah kegiatan pembelajaran secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan meliputi pendahuluan, inti, dan penutup.					✓	
11.	Langkah kegiatan	Langkah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan penggunaan media Baamboozle dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.					✓	
12.	Refleksi peserta didik dan pendidik	Kesesuaian pemberian umpan balik hingga mencapai tujuan belajar					✓	
Lampiran								
13.	Lembar kerja peserta didik	Memiliki lembar kerja peserta didik yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran						✓
14.	Bahan bacaan guru dan peserta didik	Memiliki bahan bacaan yang digunakan oleh guru					✓	

15.	Asesmen	Pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terdiri dari asesmen sebelum pembelajaran (diagnostik), Asesmen selama proses (formatif) dan asesmen pada akhir proses pembelajaran (sumatif).					✓
16.	Glosarium	Istilah-istilah dalam bidang secara alfabetikal dan dilengkapi dengan definisi dan artinya				✓	
17.	Daftar Pustaka	Sumber sumber relevan dengan penggunaan proses belajar				✓	
Jumlah							
Rata-rata							

E. Saran

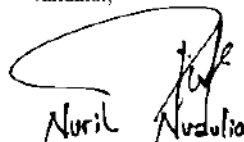
- Tambah item soal (7 kegiatan awal Indonesia Hebat)
- Langkah: pembelajaran ditambah → kebermanaknaan, menggambar, berkesadaran

F. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan diatas, modul ajar yang telah dibuat dinyatakan:
(Mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
☒	b. Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 30 April 2026
Validator,


Nuril Nuzulita

NIP. 199009232023212090

E. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPA FASE B KELAS 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS PENULIS MODUL	
Nama	: Wiwik Nur Laili
Instansi	: SDN Karangsonon
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas	: B/3
Semester	: 2
BAB 2	: Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup
Materi Pokok	: Siklus Hidup, Rangkaian Perubahan pada Makhluk Hidup
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (3 Pertemuan)
B. ASESMEN PEMBELAJARAN	
Asesmen Formatif	
• <i>Asesmen for learning</i> berupa pemberian soal yang disajikan melalui media permainan interaktif menggunakan Baamboozle. • <i>Asesmen for learning</i> berupa pengerjaan soal LKPD secara individu.	
C. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik belum memahami konsep siklus pada makhluk hidup, serta belum dapat menjelaskan tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup secara runtut.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia dengan cara mengajak peserta didik berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran. 2. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan diskusi. 3. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan siklus hidup makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari. 4. Mandiri dengan cara membiasakan peserta didik untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dalam mengenal tahapan siklus hidup makhluk hidup. • 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat 1. Bangun Pagi : Membiasakan bangun lebih awal agar memiliki kesiapan fisik dan mental yang lebih baik untuk menjalani aktivitas harian.	

2. Beribadah : Menjadikan ibadah sebagai fondasi untuk menumbuhkan sikap spiritual, kejujuran, dan akhlak mulia sejak dini.
3. Berolahraga : Bergerak aktif secara rutin untuk menjaga kebugaran fisik, meningkatkan daya tahan tubuh, serta memicu hormon kebahagiaan.
4. Makan Sehat dan Bergizi : Mengonsumsi makanan yang memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh untuk mendukung tumbuh kembang optimal dan mencegah stunting.
5. Gemar Belajar : Mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi dan menjadikan proses belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan, bukan sekadar kewajiban akademis.
6. Bermasyarakat : Aktif bersosialisasi dan bergotong royong dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar untuk mengasah empati dan kepedulian sosial.
7. Tidur Cepat : Mendapatkan waktu istirahat yang cukup untuk regenerasi sel, memulihkan energi, dan menjaga kestabilan emosi.
E. SARANA DAN PRASARANA
• Media : Baamboozle • Alat : Papan Tulis, Spidol, Laptop, dan Smart TV • Sumber : Buku Paket IPAS Kelas 3
F. TARGET PESERTA DIDIK
26 Peserta Didik Reguler
G. MODEL PEMBELAJARAN
<i>Game Based Learning</i>
H. METODE PEMBELAJARAN
Tanya Jawab, Ceramah, Diskusi dan Penugasan.
I. MODA PEMBELAJARAN
Tatap Muka (Luring)
J. KOMPETENSI INTI
• Capaian Pembelajaran 1. Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. • Tujuan Pembelajaran 1.1 Peserta didik dapat menjelaskan tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup. 1.2 Peserta didik dapat membandingkan siklus hidup pada manusia, hewan, dan tumbuhan.

• Indikator Tujuan Pembelajaran 1.1.1 Melalui media pembelajaran Baamboozle, peserta didik dapat mengetahui tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup. 1.1.2 Melalui media pembelajaran Baamboozle, peserta didik dapat menjelaskan tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup. 1.1.3 Melalui media pembelajaran Baamboozle, peserta didik dapat mengetahui perbedaan siklus hidup yang terjadi pada manusia, hewan, dan tumbuhan. 1.2.1 Melalui media pembelajaran Baamboozle, peserta didik dapat membandingkan siklus hidup manusia, hewan, dan tumbuhan secara sederhana melalui diskusi dan tanya jawab 1.2.2 Melalui kegiatan mengerjakan LKPD, peserta didik dapat membandingkan siklus hidup pada manusia, hewan, dan tumbuhan.
K. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Meningkatkan pemahaman peserta didik bahwa setiap makhluk hidup mengalami siklus hidup yang terdiri dari tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung secara berulang dan teratur. • Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan membedakan tahapan siklus hidup pada berbagai makhluk hidup, baik yang mengalami metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna.
L. PERTANYAAN PEMANTIK
• Apa itu makhluk hidup? • Apa itu siklus makhluk hidup? • Apakah kalian pernah melihat makhluk hidup berkembang biak? • Apakah kalian tahu perbedaan siklus yang terjadi pada setiap makhluk hidup?
M. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (15 menit) 1) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2) Guru menanyakan kabar peserta didik. Seperti “Bagaimana kabar kalian hari ini?” 3) Guru menanyakan kepada peserta didik terkait kehadiran. 4) Guru meminta peserta didik untuk berdiri dan mengikuti instruksinya melakukan Ice breaking. (<i>mindful learning</i>) 5) Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dilaksanakan.

- 6) Guru menjelaskan tujuan dan manfaat kegiatan pembelajaran sembari memberi motivasi belajar peserta didik.

Kegiatan Inti (45 menit)

- 1) Guru meminta peserta didik untuk membuka buku pada halaman yang ingin diajarkan.
- 2) Guru mempersiapkan media pembelajaran berupa Baamboozle.
- 3) Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dengan memanfaatkan proyektor.
- 4) Media tersebut merupakan media pembelajaran yang berisi game dan materi yang akan diajarkan.
- 5) Guru menjelaskan terkait materi 'Siklus Hidup, Rangkaian Perubahan pada MakhluK Hidup'. Pada saat menjelaskan, guru mengaitkan materi dengan memberikan contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. (*meaningful learning*)
- 6) Pada saat menjelaskan guru juga memanfaatkan papan tulis di depan.
- 7) Selain itu guru juga melakukan tanya jawab dengan menunjuk secara acak peserta didik untuk menjawab pertanyaannya mengenai materi yang diajarkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik.
- 8) Setelah guru selesai menyampaikan materi pembelajaran, guru mengalihkan kegiatan ke penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu Baamboozle, sebagai sarana untuk menguatkan pemahaman siswa. (*Joyful learning*)
- 9) Guru memberikan penjelasan secara rinci mengenai aturan dan tata cara permainan Baamboozle, termasuk cara memilih soal, mekanisme perolehan skor, serta ketentuan dalam menjawab pertanyaan.
- 10) Selanjutnya, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok atau tim secara merata, dengan mempertimbangkan jumlah siswa dan pemerataan kemampuan dalam setiap tim.
- 11) Guru memulai permainan dengan menunjuk salah satu tim, kemudian memilih salah satu anggota tim tersebut untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada layar. Peserta didik yang ditunjuk diminta memberikan jawaban sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 12) Apabila peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka tim tersebut memperoleh skor sesuai ketentuan dalam permainan. Sebaliknya, apabila jawaban kurang tepat, guru memberikan kesempatan kepada tim lain untuk menjawab atau memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.

- 13) Selama permainan berlangsung, guru memfasilitasi jalannya kegiatan dengan memberikan arahan, menjaga ketertiban, serta memastikan seluruh peserta didik terlibat aktif dalam setiap putaran permainan.
- 14) Guru memberikan penguatan terhadap setiap jawaban yang diberikan peserta didik dengan menjelaskan kembali konsep yang benar agar seluruh siswa memahami materi dengan baik.
- 15) Permainan dilanjutkan secara bergiliran kepada setiap tim hingga seluruh soal atau waktu yang tersedia telah selesai digunakan.
- 16) Setelah permainan berakhir, guru mengumumkan perolehan skor masing-masing tim dan memberikan apresiasi kepada tim dengan skor tertinggi sebagai bentuk penghargaan.
- 17) Setelah itu, guru membagikan LKPD kepada setiap individu.
- 18) Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait bagaimana pengerjaan LKPD.
- 19) Untuk memantau peserta didik dalam mengerjakan LKPD, guru berjalan berkeliling kelas dan guru memberikan bantuan apabila ada peserta didik yang bertanya mengenai permasalahan yang ada pada lembar LKPD individu.
- 20) Apabila semua peserta didik sudah selesai mengerjakan, guru meminta untuk mengumpulkannya ke depan.

Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru memberikan apresiasi terhadap seluruh peserta didik atas partisipasi mereka.
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang menyimpulkan.
- 4) Guru menyimpulkan kembali dari jawaban peserta didik.
- 5) Guru meminta peserta didik untuk melakukan Ice breaking sebagai pengucapan terimakasih dan memantik semangat mereka.
- 6) Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru menutup pembelajaran, mengucap rasa syukur bersama peserta didik.

N. REFLEKSI PESERTA DIDIK

Peserta didik diberikan pertanyaan refleksi

1. Apa satu hal baru yang kamu pelajari tentang materi mengenal siklus pada makhluk hidup hari ini?
2. Kesulitan apa saja yang dialami saat memahami materi mengenal siklus pada makhluk hidup?

O. REFLEKSI PENDIDIK
1. Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? 2. Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran? 3. Apa yang menjadi kesulitan peserta didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? 4. Apa yang akan Anda lakukan untuk membantu peserta didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran?
P. LAMPIRAN
• Bahan ajar • Instrumen Penilaian • Media Pembelajaran • Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Q. BAHAN BACAAN PENDIDIK
Buku Paket IPAS kelas 3
R. BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK
Buku Paket IPAS kelas 3
S. BAHAN AJAR
MENGENAL SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP Semua makhluk hidup mengalami yang namanya siklus hidup. Siklus artinya putaran kejadian yang berulang. Oleh karena itu, siklus digambarkan seperti sebuah lingkaran. Contoh Siklus Hidup Pada Hewan:  Siklus Hidup Ayam Siklus hidup ayam dimulai dari telur. Ayam betina akan mengumpulkan telurnya di sarang dan mengerami telurnya supaya tetap hangat. Induk betina akan mengerami telurnya selama sekitar 21 hari. Kemudian, menetaslah anak-anak ayam yang mungil. Anak-anak ayam mirip dengan induknya. Namun, paruhnya masih kecil, bulunya pun halus dan lembut. Induk ayam akan menjaga anak-anaknya. Induk ini juga akan mengajarkan anak-anaknya mencari makan.

Anak ayam pun terus tumbuh sampai jadi ayam dewasa saat umurnya 6 bulan. jengggernya pun sudah tumbuh seperti induknya. Ayam dewasa pun siap untuk bertelur dan memili anak-anaknya sendiri.

Perkembangbiakan Hewan:

Hewan dapat berkembang biak dengan melahirkan atau bertelur. Oleh karena itu, hewan memiliki siklus hidup yang beragam dibandingkan dengan manusia.

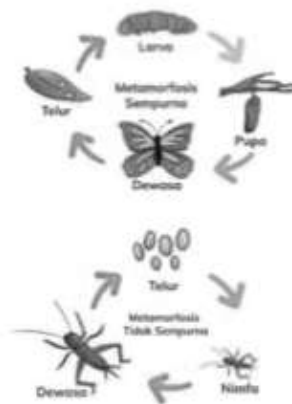
Hewan Melahirkan



Hewan Bertelur



Metamorfosis bisa dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Pada metamorfosis sempurna, hewan mengalami 4 fase pertumbuhan. Sedangkan pada metamorfosis tidak sempurna, hewan hanya mengalami 3 fase pertumbuhan.



T. ASESMEN/PENILAIAN

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat menjelaskan tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup.

2. Peserta didik dapat membandingkan siklus hidup pada manusia, hewan, dan tumbuhan.

Indikator Soal :

Peserta didik dapat menjelaskan, membandingkan siklus yang terjadi pada makhluk hidup.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

KONVENSI NILAI

No	Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
1	91 – 100	A	Sangat Baik
2	81 – 90	B	Baik
3	71 – 80	C	Cukup
4	61 – 70	D	Kurang
5	< 60	E	

DAFTAR NILAI

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		
Dst.		

U. SOAL

1. Apa yang dimaksud dengan makhluk hidup?
2. Apa yang dimaksud dengan siklus hidup makhluk hidup?
3. Apa yang dimaksud dengan metamorfosis sempurna?
4. Mengapa tumbuhan termasuk makhluk hidup?
5. Apa saja tahap pertumbuhan tumbuhan dari biji?
6. Sebutkan tahapan siklus hidup kupu-kupu!
7. Tahap apa yang terjadi setelah telur pada siklus hidup ayam?
8. Hewan apa yang mengalami metamorfosis sempurna?
9. Apa yang dimaksud dengan metamorfosis tidak sempurna?
10. Sebutkan tahapan siklus hidup jangkrik!
11. Apakah jangkrik mengalami metamorfosis sempurna atau tidak sempurna?
12. Sebutkan urutan pertumbuhan kucing dari kecil hingga dewasa!
13. kucing berkembang biak dengan cara apa?

14. Ayam berkembang biak dengan cara apa?
15. Mengapa makhluk hidup ada yang tanpa metamorfosis?
16. Manusia mengalami tahap pertumbuhan apa saja?

Kunci Jawaban :

1. Segala sesuatu yang memiliki ciri-ciri kehidupan seperti bernapas, tumbuh, bergerak, berkembang biak, dan membutuhkan makanan.
2. Tahapan kehidupan yang dialami makhluk hidup dari lahir atau menetas hingga berkembang biak kembali.
3. Perubahan bentuk hewan yang melalui tahap telur, larva, pupa, dan hewan dewasa.
4. karena dapat tumbuh, bernapas, berkembang biak, dan membutuhkan air serta cahaya matahari.
5. biji, berkecambah, tumbuhan muda, lalu tumbuhan dewasa.
6. Telur, larva (ulat), pupa (kepompong), dan kupu-kupu dewasa.
7. anak ayam.
8. kupu-kupu/nyamuk/katak.
9. perubahan bentuk hewan tanpa melalui tahap pupa atau kepompong.
10. Telur, nimfa, dan jangkrik dewasa.
11. Jangkrik mengalami metamorfosis tidak sempurna.
12. anak kucing, kucing muda, lalu kucing dewasa.
13. Kucing berkembang biak dengan cara melahirkan.
14. Ayam berkembang biak dengan cara bertelur.
15. karena bentuk tubuhnya sejak kecil hampir sama dengan bentuk dewasanya.
16. Manusia mengalami tahap pertumbuhan yaitu bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan lanjut usia.

V. GLOSARIUM

Adaptasi : Kemampuan makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungan agar dapat bertahan hidup.

Berkembang Biak : Proses makhluk hidup menghasilkan keturunan untuk melestarikan jenisnya.

Daur Hidup : Urutan tahapan kehidupan makhluk hidup dari lahir hingga berkembang biak kembali.

Dewasa : Tahap pertumbuhan makhluk hidup ketika sudah matang dan mampu berkembang biak.

Fase : Tahapan atau tingkat perkembangan yang dialami makhluk hidup dalam siklus hidupnya.

Habitat : Tempat hidup alami suatu makhluk hidup.

Kepompong : Tahap perubahan pada serangga sebelum menjadi bentuk dewasa.

Larva : Tahap awal kehidupan beberapa hewan setelah menetas dari telur.

Makhluk Hidup : Semua sesuatu yang memiliki ciri-ciri kehidupan seperti tumbuh, bernapas, dan berkembang biak.

Metamorfosis : Proses perubahan bentuk tubuh hewan selama pertumbuhan dan perkembangan.

Pupa : Tahap perubahan bentuk pada serangga sebelum menjadi dewasa.
Siklus Hidup : Tahapan kehidupan makhluk hidup yang berlangsung secara berulang.
Tahap Pertumbuhan : Proses perubahan ukuran dan perkembangan makhluk hidup dari kecil hingga dewasa.

W. DAFTAR PUSTAKA

Anita, Ira Dwi (2022) Buku IPAS Untuk SD/MI Kelas 3 Semester 2.

Fitri dkk. (2022) Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek. Pusat Perbukuan: Jakarta Selatan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:	Kelas:	Nilai:
-------	--------	--------

MENGENAL DAN MEMBANDINGKAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP

Amatilah gambar tahapan siklus pada makhluk hidup dibawah ini!

Hewan



Manusia



Tumbuhan



A. Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang benar

1. Berdasarkan gambar diatas, makhluk hidup memiliki ciri:

☐ Mengalami pertumbuhan	☐ Memiliki siklus hidup
☐ Tidak memiliki tahapan hidup	☐ Semua mengalami perubahan bentuk
2. Ciri siklus hidup Manusia adalah:

☐ Berawal dari janin	☐ Mengalami Metamorfosis
☐ Bertelur	☐ Memiliki tahapan siklus hidup

B. Pasangkan dengan jawaban yang tepat!

3. Pasangkan makhluk hidup dengan tahapannya:

• Manusia (....)	a. Biji → kecambah → tumbuh → berbunga → berbuah
• Kupu-kupu (....)	b. Telur → ulat → kepompong → kupu-kupu
• Tumbuhan (....)	c. Bayi → anak → remaja → dewasa
4. Pasangkan pernyataan dengan jenis siklus hidup:

• Mengalami metamorfosis (....)	a. Tumbuhan
• Tidak mengalami perubahan bentuk (....)	b. Manusia
• Menghasilkan biji (....)	c. Hewan tertentu

C. Isilah titik-titik dibawah ini!

5. Perubahan bentuk pada hewan disebut....
6. Tahap awal pada siklus hidup tumbuhan adalah

D. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

7. Jelaskan satu perbedaan antara siklus hidup manusia dan hewan berdasarkan gambar!
8. Mengapa tumbuhan perlu menghasilkan biji dalam siklus hidupnya?

E. Jawablah pertanyaan dibawah ini berdasarkan pendapatmu!

9. Seorang siswa mengatakan bahwa semua makhluk hidup tumbuh dengan cara yang sama. Apakah kamu setuju? Jelaskan!
10. Menurut pendapatmu, mengapa penting mempelajari siklus hidup dalam kehidupan sehari-hari?

F. Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon

A. Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Wiwik Nur Laili
 NIM : 220103110105
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

B. Identitas Validator

Nama Validator : Nuril Nugroho, M.Pd.1
 Tanggal : 7 Mei 2026

C. Petunjuk Pengisian

4. Bapak/Ibu dapat menilai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dapat memberikan skor penilaian dengan keterangan poin sebagai berikut:
 - 1 = Tidak sesuai
 - 2 = Kurang sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 4 = Sangat sesuai
6. Jika terdapat saran perbaikan komentar, maka diharapkan Bapak/Ibu menuliskan pada kolom saran perbaikan dan komentar yang telah disediakan

D. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Format Pedoman Angket					
1.	Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas				✓

2.	Sistematika penyajian angket tersusun secara runtut			✓	
3.	Skala penilaian (Likert) ditampilkan dengan jelas				✓
4.	Format tabel mudah dipahami dan digunakan				✓
Format Isi					
4.	Kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian				✓
5.	Kesesuaian indikator dengan fokus penelitian				✓
6.	Pernyataan sesuai dengan indikator motivasi belajar				✓
7.	Pernyataan mencerminkan konstruk motivasi belajar			✓	
8.	Indikator dirumuskan secara jelas dan operasional				✓
Bahasa dan Penulisan					
9.	Bahasa jelas dan mudah dipahami			✓	
10.	Kalimat komunikatif dan tidak ambigu				✓
11.	Penulisan sesuai dengan aturan kaidah EYD				✓

Kesimpulan Validator:

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☒ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
☐ Dapat digunakan dengan banyak revisi
☐ Belum dapat digunakan, masih perlu konsultasi

Saran dan komentar:

.....

.....

.....

Mulang... 7 Mei 2026

Validator,

[Signature]
 Nuril Nurulita

NIP. 199004232023212090



G. Lembar Angket

ANGKET PRETEST MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI MENGENAL SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BAAMBOOZLE

A. Identitas Siswa

Nama :
Kelas :
No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dalam angket ini dengan saksama.
2. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Anda selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Berikan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri Anda yang sebenarnya.
4. Tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga Anda diharapkan menjawab dengan jujur.
5. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.
6. Adapun pilihan jawaban yang dapat dipilih adalah sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Setuju
 - 3 = Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
7. Setiap pernyataan hanya boleh diisi dengan satu jawaban.
8. Pastikan semua pernyataan telah diisi sebelum angket dikumpulkan.

No.	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran IPAS di kelas				
2.	Saya merasa senang saat belajar IPAS				
3.	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru tepat waktu				
4.	Saya mencoba memahami materi IPAS meskipun ada bagian yang sulit				

No.	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
5.	Saya berusaha mengerjakan tugas sendiri sebelum meminta bantuan orang lain				
6.	Saya bertanya kepada guru jika ada pelajaran yang belum saya pahami				
7.	Saya berdiskusi dengan teman jika mengalami kesulitan saat belajar IPAS				
8.	Saya memperhatikan pelajaran IPAS selama pembelajaran berlangsung				
9.	Saya duduk dengan tenang dan mendengarkan saat guru menjelaskan pelajaran IPAS				
10.	Saya mencoba belajar kembali ketika belum memahami materi pelajaran				
11.	Saya ingin memperoleh hasil belajar IPAS yang baik				
12.	Saya belajar dengan teratur diluar jam sekolah				
13.	Saya bertekad untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya				
14.	Saya merasa senang jika mendapatkan pujian dari guru atas hasil belajar saya.				
15.	Saya menjadi lebih semangat belajar ketika mendapatkan nilai yang baik				
16.	Saya merasa senang jika usaha belajar saya mendapat perhatian dari guru				
17.	Saya merasa senang dengan cara guru mengajar IPAS				
18.	Saya menganggap pembelajaran IPAS itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari.				
19.	Saya ikut menyampaikan pendapat saat berdiskusi bersama teman				
20.	Saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
21.	Saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas				
22.	Saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				

**ANGKET POSTTEST MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS MATERI MENGENAL SIKLUS PADA MAKHLUK HIDUP MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BAAMBOOZLE**

A. Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian

- i. Bacalah setiap pernyataan dalam angket ini dengan saksama.
2. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Anda selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Berikan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri Anda yang sebenarnya.
4. Tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga Anda diharapkan menjawab dengan jujur.
5. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia.
6. Adapun pilihan jawaban yang dapat dipilih adalah sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Setuju
 - 3 = Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
7. Setiap pernyataan hanya boleh diisi dengan satu jawaban.
8. Pastikan semua pernyataan telah diisi sebelum angket dikumpulkan.

No.	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran IPAS di kelas				
2.	Saya merasa senang saat belajar IPAS				
3.	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru tepat waktu				
4.	Saya mencoba memahami materi IPAS meskipun ada bagian yang sulit				

No.	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
5.	Saya berusaha mengerjakan tugas sendiri sebelum meminta bantuan orang lain				
6.	Saya bertanya kepada guru jika ada pelajaran yang belum saya pahami				
7.	Saya berdiskusi dengan teman jika mengalami kesulitan saat belajar IPAS				
8.	Saya memperhatikan pelajaran IPAS selama pembelajaran berlangsung				
9.	Saya duduk dengan tenang dan mendengarkan saat guru menjelaskan pelajaran IPAS				
10.	Saya mencoba belajar kembali ketika belum memahami materi pelajaran				
11.	Saya ingin memperoleh hasil belajar IPAS yang baik				
12.	Saya belajar dengan teratur diluar jam sekolah				
13.	Saya bertekad untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya				
14.	Saya merasa senang jika mendapatkan pujian dari guru atas hasil belajar saya.				
15.	Saya menjadi lebih semangat belajar ketika mendapatkan nilai yang baik				
16.	Saya merasa senang jika usaha belajar saya mendapat perhatian dari guru				
17.	Saya merasa senang dengan cara guru mengajar IPAS				
18.	Saya menganggap pembelajaran IPAS itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari.				
19.	Saya ikut menyampaikan pendapat saat berdiskusi bersama teman				
20.	Saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
21.	Saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas				
22.	Saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				

H. Data Hasil Angket Pretest-Posttest Motivasi Belajar Siswa

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	ARM	65	72
2.	AAN	57	70
3.	ANA	67	71
4.	AKZ	45	66
5.	ASZM	58	73
6.	ADF	59	67
7.	FNQ	55	73
8.	FMA	54	69
9.	IW	52	68
10.	JF	57	70
11.	MNEA	51	51
12.	MMH	56	65
13.	MRAF	55	71
14.	MSAA	54	72
15.	MZAA	53	62
16.	MIH	65	78
17.	MR	53	62
18.	NAM	64	73
19.	NN	49	59
20.	NAS	59	74
21.	PGR	55	59
22.	RR. IJ	66	75
23.	SSG	52	58
24.	SAJ	59	68
25.	SRS	64	72
26.	SU	57	60
Total		1481	1758
Rata-rata		56,96	67,62

I. Data Hasil Uji Validitas

Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan
P01	.471*	0,396	Valid
P02	.425*	0,396	Valid
P03	.481*	0,396	Valid
P04	.416*	0,396	Valid
P05	.605**	0,396	Valid
P06	.482*	0,396	Valid
P07	.420*	0,396	Valid
P08	.504*	0,396	Valid
P09	.518**	0,396	Valid
P10	.462*	0,396	Valid
P11	.544**	0,396	Valid
P12	.452*	0,396	Valid
P13	.573**	0,396	Valid
P14	.650**	0,396	Valid
P15	.404*	0,396	Valid
P16	.437*	0,396	Valid
P17	.495*	0,396	Valid
P18	.449*	0,396	Valid
P19	.518**	0,396	Valid
P20	.405*	0,396	Valid
P21	.466*	0,396	Valid
P22	.437*	0,396	Valid

J. Data Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	22

K. Data Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket (Pretest)	.127	26	.200*	.958	26	.354
Angket (Posttest)	.145	26	.171	.935	26	.103

*. This is a lower bound of the true significance.

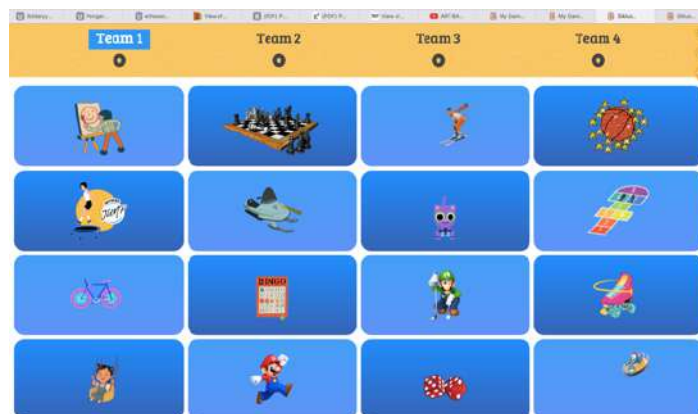
a. Lilliefors Significance Correction

L. Data Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	Angket (Pretest) – Angket (Posttest)	10.65385	5.18415	1.01669	10.479	25	.000

M. Dokumentasi Penelitian







**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Wiwik Nur Laili
NIM : 220103110105
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Mengenai Siklus Pada Makhluk Hidup di SDN Karangsokon

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 24 Juni 2026



Wahyuningtyas Indah Mala Rohmana, M.Pd

BIODATA PENULIS

Nama : Wiwik Nur Laili
NIM : 220103110105
Tempat, Tanggal Lahir : Pamekasan, 24 Juli 2004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tahun Masuk : 2022
Email : 220103110105@student.uin-malang.ac.id