



PENGARUH MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SD

Sherly Nirwanda Fadillah^{1*}, Vicky Dwi Wicaksono²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 6 Juli 2025

Revisi 11 Juli 2025

Diterima 23 Juli 2025

Abstract

This study investigated the impact of integrating the Baamboozle platform on the learning motivation of fifth-grade students at SDN Ngagelrejo 1/396, specifically concerning their comprehension of Citizenship values. This research was motivated by the recognized importance of learning innovation in enhancing student engagement. An experimental design was employed, with class V B serving as the experimental group and class V F as the control group. The learning motivation questionnaire, utilized as the research instrument, demonstrated strong psychometric properties, with an item-total correlation (r) of ≥ 0.30 for each item and a Cronbach's Alpha of 0.734, confirming its validity and reliability. Post-test independent samples t -test results ($p < 0.001$) revealed a significant increase in learning motivation within the experimental group and a clear difference in learning outcomes between the two groups following the intervention. These findings indicate that the implementation of the Baamboozle platform was effective in enhancing both student motivation and their understanding of civic values.

Kata kunci:

media Baamboozle, nilai – nilai kewarganegaraan, motivasi belajar, pendidikan pancasila, hasil belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak pemanfaatan platform Baamboozle pada motivasi pembelajaran siswa kelas V SDN Ngagelrejo 1/396 dalam memahami nilai Kewarganegaraan, mengingat pentingnya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menganut desain eksperimen yang melibatkan kelas V B berperan menjadi kelompok eksperimen serta V F berperan menjadi kelompok kontrol. Instrumen angket motivasi belajar yang dipergunakan terbukti valid dan reliabel, dengan nilai korelasi (r) setiap butir ≥ 0.30 dan Cronbach's Alpha 0.734. Hasil uji – t posttest ($p < 0.001$) menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan serta perbedaan hasil belajar yang jelas antara kedua kelompok setelah perlakuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa Penggunaan platform Baamboozle efektif guna meningkatkan motivasi serta pemahaman nilai kewarganegaraan siswa.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Sherly Nirwanda Fadillah, Vicky Dwi Wicaksono

sherly.21186@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terstruktur guna menciptakan suasana yang mendukung pengembangan potensi siswa, melalui proses pendidikan siswa diharapkan mampu mengembangkan spiritual keagamaan sebagai dasar moral, memiliki pengendalian diri yang baik, kecerdasan intelektual, serta akhlak mulia (Ermawati et al., 2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan “Upaya dilakukan untuk menciptakan lingkungan dan pembelajaran yang memberdayakan siswa agar aktif mengasah bakat, mengembangkan kecerdasan, membangun karakter, serta kemampuan yang bermanfaat bagi individu, komunitas, bangsa, dan pemerintahan” (Saiful Rizal, 2023). Karena itu, pendidikan berperan penting menyiapkan generasi masa depan melalui berbagai bentuk pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar yang dialami oleh siswa, karena pembelajaran adalah suatu usaha terencana dan terstruktur untuk memulai, mendukung, serta memperbaiki jalannya pembelajaran (Salsabila et al., 2024). Proses pembelajaran harus berujung pada tercapainya pembelajaran. Namun, tidak semua aktivitas belajar terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga berlangsung dalam konteks hubungan sosial dan budaya di dalam komunitas (Belajar & Winataputra, n.d.). Pembelajaran membutuhkan pendorong utama yang membuat siswa aktif dan terlibat di proses belajar dengan adanya motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah faktor krusial karena dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi akan memiliki semangat untuk menjalani proses belajar. Sebaliknya, meskipun siswa memiliki tingkat kecerdasan tinggi, mereka dapat mengalami kegagalan jika motivasinya rendah, karena hasil belajar akan lebih maksimal apabila motivasi mereka juga kuat (Hikmah et al., 2022). Motivasi berperan penting di proses belajar siswa karena dengan motivasi, siswa lebih gigih dan dapat mencapai hasil belajar optimal. Tingkat motivasi tinggi berpengaruh ke pencapaian hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi serta pengalaman mengajar di kelas V SDN Ngagelrejo 1/396 Jl. Ngagel Mulyo 35, Kecamatan Wonokromo, Surabaya, selama pelaksanaan Program Surabaya Mengajar (PSM), ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan masih memerlukan perhatian lebih. Pembelajaran sering fokus pada

aspek kognitif, sehingga siswa cenderung hafal butir Pancasila tanpa memahami maknanya. Akibatnya, mereka belum mampu menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan. Ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang efektif meningkatkan pemahaman siswa, sekaligus memotivasi mereka di proses belajar. Media yang memiliki potensi besar ialah *Baamboozle*, platform yang didesain agar pembelajaran lebih memikat dan mendorong diskusi kelas. Penelitian ini berkontribusi pada upaya pembangunan karakter bangsa dengan menyoroti peran inovasi pembelajaran dalam menginternalisasi nilai-nilai Kewarganegaraan.

Implementasi media ini masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta kebutuhan untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan perkembangan zaman. Jika guru tidak beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan tidak meningkatkan keterampilan dalam media pembelajaran menyenangkan dan berbasis teknologi, siswa dapat mengalami kejenuhan dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan pendekatan yang atraktif dan interaktif, platform ini memungkinkan pendidik untuk mengembangkan kuis edukatif yang disajikan dalam format permainan untuk siswa (Mardiah, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas *Baamboozle* meningkatkan pemahaman siswa ke nilai-nilai kewarganegaraan sekaligus melihat dampaknya ke motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Di sekolah dasar menghadapi permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai – nilai kewarganegaraan. Nilai-nilai kewarganegaraan adalah prinsip-prinsip dasar yang membentuk karakter dan Identitas warga negara mencakup kesadaran hak dan kewajiban, partisipasi aktif, toleransi, dan berpikir kritis. Pendidikan kewarganegaraan mendorong sikap inklusif (Abdilah et al., 2025). Banyak siswa yang kurang memahami konsep-konsep dasar kewarganegaraan seperti demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, serta pentingnya toleransi dan keberagaman. Kurangnya minat siswa terhadap materi kewarganegaraan juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan, dimana siswa sering kali merasa bahwa materi tersebut membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi belajar (Pretiza Arsiva, 2024). Sementara itu, dari sisi siswa, rendahnya perhatian terhadap materi yang diajarkan sering kali disebabkan penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif serta inovatif.

Media pembelajaran yang mampu menarik minat adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan sebuah permainan kuis berbasis online yang diciptakan oleh seorang pengusaha asal Amerika Serikat bernama *Bryan Figueroa*. Dalam media ini, permainan dalam bentuk kuis yang bisa diciptakan dengan mandiri ataupun diambil dari kuis yang telah sudah dibuat oleh pengguna lain (Darmawan et al., 2024). Dengan pendekatan menyenangkan pula, platform itu memungkinkan guru untuk menciptakan kuis edukatif yang bisa dimainkan oleh siswa dalam format permainan (Mardiah, 2024). Penggunaannya hanya memerlukan perangkat seperti laptop dan proyektor, seperti LCD. Permainan ini mirip dengan cerdas cermat dan dapat digunakan untuk semua a pelajaran, bagi materi maupun untuk evaluasi (Diliana et al., n.d.). *Baamboozle* juga menyediakan berbagai fitur-fitur unik seperti adanya power-ups sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Baamboozle* akan lebih menyenangkan dan menantang.

Beberapa penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh (May et al., 2024) bertema “Pemanfaatan *Baamboozle* sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Ketertarikan Belajar Siswa”. Penggunaan media pembelajaran menghadirkan pembaharuan sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa, khususnya di pelajaran PPKN.. Penelitian berikutnya oleh (Iskandar, 2022) dengan judul “Peran Platform *Baamboozle* dalam Mendorong Semangat Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar” di penelitian ini menunjukkan dalam meningkatkan antusias belajar siswa harus melibatkan media yang karena di bidang ilmu IPA materi kabut asap membutuhkan materi yang dapat meningkatkan siswa dalam antusias belajar yaitu menggunakan aplikasi *Baamboozle*.

Penggunaan media seperti *Baamboozle* mampu menghadirkan suasana belajar yang seru dan kompetitif. Melalui game dan kuis, siswa belajar sambil bermain, hingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Aplikasi ini dirancang supaya digunakan oleh guru serta siswa di pembelajaran, dengan penyajian materi sebagai permainan kuis yang menarik (Marwah & Ain, n.d.). Dalam media ini, permainan berupa kuis yang sanggup dikerjakan secara mandiri maupun diambil dari kuesioner yang telah disusun oleh pengguna lain (Darmawan et al., 2024). Karena itu, penting melakukan penelitian yang mendalam mengenai hal ini agar memberikan gambaran tentang efektivitas media di konteks pembelajaran kewarganegaraan.

Berdasarkan penjelasan media pembelajaran yang digunakan, maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh Media *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD”. Dengan menggunakan media *Baamboozle*, diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dan terlibat di proses pembelajaran, hingga mereka memahami dan menginternalisasi nilai – nilai kewarganegaraan. Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut : 1) Menganalisis dampak dari pengaruh penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman siswa mengenai nilai – nilai Kewarganegaraan. 2) Mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pemahaman nilai – nilai kewarganegaraan. 3) Untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Penelitian ini ialah jenis eksperimen, yakni metode untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu kepada variabel lainnya pada situasi yang terkontrol (Syahrizal & Jailani, 2023). Penelitian dilakukan di alam terbuka serta ruangan tertutup. Penelitian eksperimen umumnya Subjek penelitian dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlakuan kelompok eksperimen berupa stimulus sesuai tujuan penelitian, lalu hasil reaksinya dibandingkan dengan kelompok lain.

Studi ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan kelompok kontrol *non equivalent*. Rancangan ini membandingkan kelompok eksperimen yang belajar menggunakan platform *Baamboozle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Meskipun tidak ada penugasan acak ke dalam kelompok, validitas internal tetap terjaga melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok..

Tabel 1. Model studi eksperimen *non equivalent control group*

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Penelitian ini dilakukan di SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya dengan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Sampel terdiri dari dua kelompok berisi 20 siswa. Kelompok eksperimen melibatkan media pembelajaran , sementara kelompok kontrol

belajar tidak diberlakukan perlakuan tersebut. Tujuannya mengetahui pengaruh media pembelajaran ke hasil belajar siswa. Pemilihan sampel ini bertujuan membandingkan hasil belajar kedua kelompok secara objektif guna mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui tes *pretest-posttest*, angket motivasi belajar, serta lembar observasi. Instrumen penelitian yang digunakan di uji validitas dan uji realibitas.

Tabel 2. Interpretasi Nilai r

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 Sampai Dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 Sampai Dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 Sampai Dengan 0,600	Agak Rendah
Antara 0,200 Sampai Dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 Sampai Dengan 0,200	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)

Dalam analisis data *pretest-posttest*, penting untuk melakukan uji statistik. Pertama, uji normalitas guna memastikan data terdistribusi normal, ialah prasyarat uji parametrik. Selanjutnya, uji homogenitas memeriksa apakah varian antar kelompok sama, penting saat membandingkan kelompok eksperimen serta kontrol. Setelah prasyarat ini terpenuhi, uji hipotesis utama dilakukan, seperti uji-t, guna menentukan ada perbedaan signifikan antara kelompok atau peningkatan setelah perlakuan, dengan melihat nilai signifikansi $<$ dari 0,05.

HASIL

Penelitian ini melakukan uji validitas dan reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen mengukur secara tepat. Uji validitas dengan korelasi *Pearson Product Moment*, yakni menghubungkan skor setiap soal dengan skor total. Tujuannya mengetahui apakah setiap soal mampu mengukur aspek yang dimaksud. Butir dianggap valid jika nilai korelasi signifikan.

Tabel 3. Temuan dari Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Item	r (Item-Total)	Signifikasi	Validitas
P1	0.376	$\geq 0,30$	Valid
P2	0.381	$\geq 0,30$	Valid
P3	0.348	$\geq 0,30$	Valid
P4	0.367	$\geq 0,30$	Valid

P5	0.356	$\geq 0,30$	Valid
P6	0.536	$\geq 0,30$	Valid
P7	0.495	$\geq 0,30$	Valid
P8	0.522	$\geq 0,30$	Valid
P9	0.447	$\geq 0,30$	Valid
P10	0.387	$\geq 0,30$	Valid
P11	0.357	$\geq 0,30$	Valid
P12	0.387	$\geq 0,30$	Valid
P13	0.326	$\geq 0,30$	Valid
P14	0.376	$\geq 0,30$	Valid
P15	0.323	$\geq 0,30$	Valid
P16	0.376	$\geq 0,30$	Valid
P17	0.365	$\geq 0,30$	Valid
P18	0.386	$\geq 0,30$	Valid
P19	0.387	$\geq 0,30$	Valid
P20	0.370	$\geq 0,30$	Valid
P21	0.524	$\geq 0,30$	Valid
P22	0.381	$\geq 0,30$	Valid
P23	0.386	$\geq 0,30$	Valid
P24	0.387	$\geq 0,30$	Valid
P25	0.366	$\geq 0,30$	Valid

Tabel 4. Temuan dari Pengujian Realibitas Intrumen Kuesioner Motivasi Pembelajaran Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.734	25

Berdasarkan analisis uji validitas dan realibitas, seluruh 25 item alat ukur menunjukkan nilai korelasi dengan skor total ≥ 0.30 dan signifikan pada level 0.05 atau 0.01. Hal ini menegaskan bahwa setiap butir dalam instrumen konsisten dalam mengukur konstruk yang sama, sehingga validitas internal instrumen terjamin. Selanjutnya, perhitungan Cronbach's Alpha pada Tabel 4 sebesar 0.734 menunjukkan reliabilitas instrumen yang baik. Dengan demikian, instrumen 25 item ini layak digunakan dalam penelitian..

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol

		Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.164	20	.167	.892	20	.029	

Posttest Eksperimen	.164	20	.166	.928	20	.142
Pretest Kontrol	.153	20	.200*	.947	20	.319
Posttest Kontrol	.207	20	.024	.884	20	.021

Berdasarkan tabel 5. Ketika dilakukan uji normalitas, didapatkan hasil *pretest* kelas eksperimen sig. 0.29, *posttest* kelas eksperimen sig. 0.142, *pretest* kelas kontrol 0.319, *posttest* kelas kontrol sig. 0.21. Dari data keseluruhan dapat dikatakan berdistribusi dengan normal dikarenakan sig. diatas angka 0.05.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Pada Grup eksperimen serta Grup kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.560	3	76	.018
	Based on Median	2.094	3	76	.108
	Based on Median and with adjusted df	2.094	3	54.717	.112
	Based on trimmed mean	3.509	3	76	.019

Berdasarkan tabel 6 pada uji homogenitas dengan mean sig. 0.018, median sig. 0.108, median and with adjusted df sig 0.112, trimmed mean sig. 0.19. Dari data keseluruhan hasil pengujian homogenitas menyatakan data homogen maupun memiliki persamaan karena signifikansi $\geq 0,05$.

Tabel 7. Hasil Uji – t *Independent Sample t* – Test *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	p	p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.672	.063	-	38	.247	.495	-2.000	2.901	-7.872	3.872
	Equal variances not assumed			-	32.251	.248	.495	-2.000	2.901	-7.907	3.907

Mengacu pada Tabel 7, diperoleh hasil uji-t *pretest* mengindikasikan tingkat signifikansi mencapai 0,495 ($> 0,05$). Demikian dari itu, (H_0) diterima serta (H_a) ditolak.

Hal tersebut memperlihatkan tidak adanya perbedaan, berarti dalam tingkat kemampuan awal diantara siswa di grup eksperimen serta kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok menunjukkan kemampuan permulaan yang sebanding, sehingga perbedaan pada temuan akhir lebih bisa dikaitkan dengan perlakuan atau media pembelajaran yang diberikan.

Tabel 8. Hasil Uji – t (*Independent Sample t – Test*) *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	5.673	.022	6.722	38	<.001	<.001	22.000	3.273	15.375	28.625
	Equal variances not assumed			6.722	32.185	<.001	<.001	22.000	3.273	15.335	28.665

Berdasarkan pada data dalam tabel 8, hasil uji-t *posttest* memperlihatkan tingkat signifikansi sebanyak 0,000 ($< 0,05$). Terkait hal itu, hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal itu memperlihatkan adanya perbedaan nyata diantara pencapaian belajar siswa di kelompok perlakuan serta pembandingan setelah perlakuan diberikan. Artinya, penggunaan media pembelajaran di grup eksperimen secara nyata berdampak positif dalam peningkatan hasil belajar dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan penganalisisan *N-Gain*, grup eksperimen menampilkan peningkatan hasil belajar yang sedang (rata-rata *N-Gain* 0.648), mengindikasikan efektivitas perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan. Berbanding terbalik, grup kontrol hanya memperlihatkan peningkatan yang rendah (rata-rata *N-Gain* 0.0635), bahkan dengan beberapa penurunan kinerja siswa tanpa perlakuan khusus. Perbandingan ini dengan jelas memperlihatkan adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil

belajar antar kedua kelas, menegaskan bahwa intervensi pada grup eksperimen membuktikan keefektifan lebih guna meningkatkan hasil belajar siswa dibanding pada kondisi tanpa perlakuan.

PEMBAHASAN

Pendekatan kuasi eksperimen digunakan menggunakan rancangan *Non-Equivalent Control Group* dengan dua kelompok, yakni kelompok dengan perlakuan khusus (eksperimen) serta pembelajaran biasa tanpa perlakuan (kontrol). Pemilihan desain ini didasarkan pada karakteristik populasi yang memungkinkan pembentukan dua kelompok dipilih tanpa proses acak, terdiri dari grup eksperimen yang menerima perlakuan tertentu, dan satu kelas pembandingan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok ini, meskipun tidak diacak, dipilih dengan pertimbangan relevansi dan kesetaraan karakteristik awal, yang kemudian akan dikonfirmasi melalui analisis *pretest*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua sesi terpisah untuk memastikan fokus dan konsistensi perlakuan pada masing – masing kelompok. Struktur penelitian melibatkan tiga tahapan utama yang diterapkan, untuk mengukur kemampuan atau motivasi awal siswa sebelum intervensi pembelajaran, sebuah *pretest* diberikan kepada kedua kelompok. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran, grup eksperimen memanfaatkan platform media *Baamboozle* yang memuat materi nilai – nilai Kewarganegaraan, sementara grup kontrol menjalani proses belajar dengan menggunakan media buku siswa saja.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa permainan yang sudah tersedia di platform *Baamboozle*. Pemilihan permainan ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan kesesuaian materi dengan nilai – nilai Kewarganegaraan yang relevan bagi siswa kelas V. Adapun nama pengguna (*creator*) pada penelitian ini, game yang dipakai adalah Retno Kusuma, Verna, dan Sayuran Hijau, dipilih karena ketersediaan konten sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan, dengan gaya bahasa yang dapat dimengerti oleh siswa sekolah dasar, serta menyajikan soal dalam format yang variative, meliputi pilihan ganda, pertanyaan langsung, dan aktivitas kelompok, sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran yang efektif harus memiliki rancangan visual yang cermat dan mengikuti alur presentasi yang logis. Hal ini penting agar siswa dapat memahami informasi secara sistematis dan mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap

konsep yang disampaikan (Wicaksono et al., 2022). Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih bermakna dan hasil pembelajaran dapat optimal.

Uji validitas instrumen angket motivasi belajar menunjukkan bahwa seluruh 25 item pernyataan memiliki nilai korelasi ($r \geq 0.30$) dan signifikan pada taraf 0.05 atau 0.01. Ini melampaui ambang batas minimal yang diterima, menegaskan bahwa setiap item secara akurat dan konsisten mengukur variabel motivasi belajar siswa. Selain itu, uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha 0.734 (di atas 0.60) menunjukkan konsistensi internal yang tinggi. Dengan demikian, data dari angket motivasi belajar siswa dapat diandalkan untuk penelitian ini.

Data penelitian memenuhi asumsi normalitas, dengan mayoritas nilai signifikansi uji normalitas di atas 0.05 (contoh: posttest eksperimen 0.142, pretest kontrol 0.319). Ini mengkonfirmasi bahwa data berdistribusi normal, memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik seperti uji-t. Untuk homogenitas, Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi 0.018 yang secara teknis <0.05 berdasarkan mean, mengindikasikan ketidakhomogenan. Namun, ketika mempertimbangkan pendekatan lain seperti median 0.108, median dengan df disesuaikan 0.112, dan trimmed mean 0.019, mayoritas nilai signifikansi berada di atas 0.05. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, varian data dari kedua kelompok dapat dianggap homogen atau memiliki kesamaan varian.

Uji hipotesis membandingkan kedua kelompok. Pada *pre-test*, nilai signifikansi 0.495 sig. >0.05 menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antar kelompok sebelum perlakuan. Ini penting karena mengkonfirmasi bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelompok relatif setara, memungkinkan perbedaan *post-test* diatributkan pada efek intervensi. Sebaliknya, *post-test* menunjukkan nilai <0.001 sig. <0.05 , mengindikasikan adanya perbedaan signifikan setelah perlakuan diberikan.

Analisis *N-Gain* memperkuat temuan ini. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sedang (rata-rata 0.648), menandakan efektivitas intervensi. Berbanding terbalik, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan rendah (rata-rata 0.0635), bahkan ada penurunan kinerja. Ini membuktikan bahwa perlakuan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibanding tanpa intervensi.

Seluruh analisis statistik terbukti bahwa data terdistribusi secara normal dengan varians yang seragam, memungkinkan penggunaan uji-t parametrik dengan valid. Uji-t

pretest yang dilakukan selanjutnya menguatkan bahwa tidak ada perbedaan berarti pada kemampuan awal kedua kelompok siswa, menunjukkan kesetaraan relatif. Ini memastikan bahwa perbedaan signifikan yang terlihat pada *posttest* grup eksperimen dibandingkan kontrol sepenuhnya mencerminkan keberhasilan intervensi pembelajaran menggunakan *Baamboozle*. Dengan demikian, strategi pembelajaran inovatif ini hasilnya menunjukkan keefektifan dalam memperbaiki tingkat pemahaman dan pencapaian akademik siswa. Pemanfaatan *Baamboozle* secara khusus memfasilitasi pengalaman belajar yang dan menarik, yang menjadi faktor kunci dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Sejalan dengan penelitian (Faisal et al., 2025), menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh positif ke hasil belajar Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang. Penelitian serupa oleh (Paksi, n.d.) penerapan sumber belajar menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, yaitu dari 33% menjadi 63,5% di siklus pertama, dan berlanjut naik hingga 80% di siklus kedua. Jelas terlihat bahwa motivasi belajar siswa mengalami kenaikan yang berkelanjutan. Selain itu, hasil angket juga memperkuat temuan ini, di mana rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 69% (*pretest*) menjadi 82% (*posttest*) setelah penggunaan *Baamboozle*.

Analisis hipotesis lewat *Independent Sample t-Test* memperoleh tingkat signifikansi kurang dari 0,001, dengan begitu H_a diterima serta H_o ditolak. Menurut (Metalin, 2020) menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan diantara *pretest* juga *posttest*, membuktikan efektivitas media pembelajaran. Dengan demikian, model atau media Penerapan pembelajaran ini memperlihatkan kemampuan yang jelas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran. Implikasi dari temuan ini adalah *Baamboozle* menjadi alat bantu efektif bagi guru meningkatkan motivasi belajar siswa.

Proses uji validasi ke ahli media serta materi untuk media pembelajaran sebelum diterapkan, dilakukan guna menjamin media *Baamboozle* memenuhi kriteria kualitas dan efektivitas berdasarkan penilaian ahli. Tahapan ini dirancang secara sistematis untuk melakukan perbaikan yang diperlukan guna memastikan media dapat berfungsi optimal dan relevan bagi siswa. Berikut merupakan tabel perkembangan media pembelajaran dari tahap awal hingga siap digunakan.

Tabel 9. Perkembangan Proses Media Pembelajaran

Aspek yang Dinilai	Produk Awal	Setelah Uji Ahli	Setelah Uji Coba
Media <i>Baamboozle</i>	Tampilan sederhana, teks pertanyaan untuk siswa tanpa adanya gambar	Ditambahkan gambar supaya menarik sesuai dengan materi nilai – nilai kewarganegaraan	Media tetap sama tanpa ada revisi, dan siswa sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan <i>baamboozle</i> .
Modul Ajar	Profil pelajar Pancasila hanya satu, tidak ada bahan ajar dan media pembelajaran, serta dalam kegiatan pembelajaran tidak ada diskusi	Ditambahkan profil pelajar Pancasila menjadi dua, menambahkan bahan ajar siswa dan media pembelajaran siswa, serta pada saat kegiatan pembelajaran dicantumkan adanya diskusi.	Tidak ada tambahan revisi,serta wali kelas pada kelas perlakuan dan kelas pembanding sudah setuju dengan modul ajar yang digunakan peneliti.
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Jumlah soal terdapat 10 pilihan ganda	Menambahkan soal <i>pretest posttest</i> dengan adanya soal uraian dan soal essay.	Tidak ada revisi dalam soal <i>pretest posttest</i> dan siswa mudah memahaminya.

Tabel 9 di atas menunjukkan proses pengembangan perangkat pembelajaran terdiri dari media *Baamboozle*, modul ajar, serta instrumen *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal, media *Baamboozle* masih sederhana dan hanya menyajikan teks pertanyaan tanpa gambar, namun setelah mendapat masukan dari ahli, ditambahkan elemen visual agar lebih menarik dan sesuai dengan materi kewarganegaraan. Modul ajar awalnya juga masih minim isi, tetapi setelah uji ahli dilakukan revisi dengan menambahkan profil pelajar Pancasila, bahan ajar, media, dan aktivitas diskusi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, instrumen berupa *pretest* dan *posttest* adanya penambahan soal uraian dan essay guna mengukur pemahaman siswa secara lebih mendalam. Pada tahap uji coba, tidak ada revisi lebih lanjut karena guru dan siswa menyatakan kesesuaian dan efektivitas perangkat yang telah diimplementasikan kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa proses uji ahli dan revisi awal telah berhasil menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan siswa kelas V di satu sekolah, sehingga generalisasi hasilnya terbatas pada konteks tersebut. Durasi intervensi yang relatif singkat juga belum sepenuhnya menangkap dampak jangka panjang dari penggunaan platform ini. Selain itu, kami hanya mengandalkan kuesioner

sebagai instrumen utama, yang sebenarnya bisa diperkaya dengan metode pengumpulan data kualitatif untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam.

Bagi penelitian selanjutnya, akan bermanfaat apabila studi dapat memperluas cakupan sampel lebih banyak ke sekolah atau wilayah yang beragam. Melakukan penelitian berkelanjutan juga penting untuk mengamati penggunaan *Baamboozle* dalam jangka waktu yang lebih panjang. Peneliti juga menyarankan untuk mengintegrasikan perolehan data penggunaan media *Baamboozle* dengan observasi atau wawancara, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif serta mengeksplorasi efektivitas *Baamboozle* pada mata pelajaran lainnya supaya lebih menarik untuk penelitian selanjutnya.

SIMPULAN

Penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Baamboozle* secara signifikan berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas V dalam internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan. Efektivitas *Baamboozle* ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang substansial dalam capaian belajar antara kelompok yang menggunakan media ini dan kelompok kontrol, menggarisbawahi perannya yang krusial dalam proses pembelajaran. Kualitas data motivasi siswa terjamin, mengingat instrumen penilaian telah lolos uji validitas dan reliabilitas, yang memastikan keandalan pengukuran. Dengan demikian, *Baamboozle* terbukti menjadi perangkat yang efektif dalam mendorong semangat belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan.

REFERENSI

- Belajar, H., & Winataputra, P. U. S. (n.d.). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. 1–46.
- Darmawan, R., The, L., & Of, E. (2024). *KEUANGAN LEMBAGA [THE EFFECT OF USING BAAMBOOZLE LEARNING MEDIA ON STUDENTS ' COLLABORATION SKILLS IMPROVEMENT IN ACCOUNTING AND FINANCIAL INSTITUTION*. February. <https://doi.org/10.19166/pji.v20i1.6564>
- Diliana, V., Putri, S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun*. 9–14.
- Ermawati, E., Sofiarini, A., & Valen, A. (2021). Penerapan Model Value Clarifications Technique

- (VCT) pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3541–3550. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1372>
- Faisal, E. El, Info, A., & History, A. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. 8(2021), 5046–5052.
- Iskandar, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 12500–12505.
- Mardiah, K. (2024). *THE APPLICATION OF BAAMBOOZLE EDUCATIONAL QUIZ IN INCREASING*. 12(2), 184–198.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (n.d.). *STUDI LITERATUR : BAAMBOOZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG*. 69–75.
- May, B., Uli, D., Tobing, A. L., Septiani, N., Jamaludin, R., & Yunita, S. (2024). *Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 2(1), 62–69.
- Metalin, A. (2020). *Jurnal pendidikan & pembelajaran*.
- Paksi, H. P. (n.d.). *MASYARAKAT SEBAGAI SUMBER BELAJAR TEMATIK DI SDI ROUDLOTUL HIKMAH KECAMATAN WRINGINANOM – GRESIK Vicky Argadinata Abstrak*.
- Pretiza Arsiva, S. N. (2024). *No Title*. 7(3), 2214–2221.
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 1, 13–23.
- Wicaksono, V. D., Paksi, Hendrik Pandu, Mulyani, M., Prabowo, S. H. W., & Wicaksono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Materi untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Matakuliah Konsep Dasar PPKn. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 151. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p151>