

## **Efektivitas Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Penginderaan Jauh Kelas X SMA**

**Jumaslina**

S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [jumaslina.21064@mhs.unesa.ac.id](mailto:jumaslina.21064@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T**

Dosen Pembimbing Mahasiswa

### **Abstrak**

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil ulangan yang menunjukkan bahwa 90% siswa kelas X SMAN 2 Sidoarjo belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Rapor sementara juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang optimal dalam mata pelajaran Geografi, khususnya pada materi Penginderaan Jauh. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi penginderaan jauh di kelas X. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *The Non-Equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional, sedangkan kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan perlakuan menggunakan media Baamboozle. Subjek penelitian ini adalah 72 siswa kelas X SMAN 2 Sidoarjo. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket diberikan sebelum dan setelah perlakuan untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa. Data dianalisis menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media Baamboozle meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional menggunakan media PowerPoint. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 65,88 sebelum perlakuan menjadi 93,25 setelah perlakuan. Rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol meningkat dari 67,19 menjadi 80,05. Nilai uji-t menunjukkan  $t = 9,234$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 70. Nilai signifikansi (Sig. Two-Tailed) < 0,001, lebih kecil dari 0,05. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang 10,34458 hingga 16,04431. Penggunaan media Baamboozle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Baamboozle dapat digunakan sebagai alternatif yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi penginderaan jauh

**Kata kunci:** Baamboozle, motivasi belajar, penginderaan jauh

### **Abstract**

The background of this study is based on test results indicating that 90% of tenth-grade students at SMAN 2 Sidoarjo have not met the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP). Interim report cards also show that most students have not achieved optimal learning outcomes in Geography, particularly in the topic of Remote Sensing. This condition highlights the need for instructional media that can enhance students' learning motivation. This study aims to analyze the effectiveness of using Baamboozle media in increasing students' learning motivation in the Remote Sensing topic for tenth-grade students. This research employed an experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design, involving two groups: a control group and an experimental group. The control group received conventional instruction, while the experimental group received instruction using Baamboozle media as a treatment. The subjects of this research were 72 tenth-grade students at SMAN 2 Sidoarjo. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation. Questionnaires were administered before and after the treatment to measure changes in students' learning motivation. Data were analyzed using an independent sample t-test to determine significant differences between the two groups. The results show that the use of Baamboozle media significantly increased students' learning motivation compared to conventional instruction using PowerPoint. The average motivation score of students in the experimental class increased from 65.88 before the treatment to 93.25 after the treatment. In the control class, the average score increased from 67.19 to 80.05. The t-test value was  $t = 9.234$  with degrees of freedom ( $df$ ) = 70. The significance value (Sig. Two-Tailed) was < 0.001, which is smaller than 0.05. The 95% confidence interval ranged from 10.34458 to 16.04431. Thus, the use of Baamboozle media is effective in increasing students' learning motivation. Baamboozle can be used as an appropriate alternative to enhance motivation in learning Remote Sensing topics

**Keywords:** Baamboozle, Learning Motivation, Remote Sensing

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 2 Sidoarjo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya semangat belajar, terutama pada mata pelajaran Geografi. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, ditandai dengan minimnya partisipasi aktif dalam kelas. Kondisi ini berdampak pada pencapaian akademik siswa yang belum optimal, sebagaimana tercermin dari hasil ulangan yang menunjukkan bahwa 90% siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Hasil nilai rapor dan ulangan mata pelajaran Geografi, khususnya pada materi Penginderaan Jauh, memperlihatkan rendahnya rata-rata capaian siswa. Kelas X-3 menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 18% dengan rata-rata nilai 62,76. Kelas X-10 mencatat ketuntasan 16% dengan rata-rata 62,03. Hasil ini mencerminkan kesenjangan antara proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan yang diharapkan. Rendahnya motivasi dan hasil belajar berkaitan dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran masih terfokus pada ceramah serta penggunaan media seperti PowerPoint, yang menyebabkan suasana kelas cenderung monoton dan interaksi terbatas. Materi Penginderaan Jauh memerlukan pemahaman teknis dan aplikatif, sehingga idealnya didukung oleh media pembelajaran yang interaktif (Ruhayati & Banowati, 2019:19). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, guru memiliki peluang untuk menggunakan media digital yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Baamboozle, sebuah platform kuis edukatif berbasis web yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif (Khayyirah et al., 2024:295). Penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan interaksi dua arah, serta mengembangkan motivasi belajar secara signifikan (Mufida & Nurtjahyani, 2024:240).

Game-based learning seperti Baamboozle juga berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam mengelola komunikasi di kelas. Proses belajar akan lebih efektif ketika siswa memahami pertanyaan yang disampaikan dengan cara yang menarik dan jelas. Selain itu, penggunaan media ini memberikan variasi dalam penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa (Setyowati & Farantika, 2021:150; Mulyati et al., 2023:1480).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, peneliti merasa perlu melakukan kajian tentang penggunaan

media Baamboozle sebagai alternatif pembelajaran yang belum pernah diterapkan di SMAN 2 Sidoarjo.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen (quasi-experimental design), yaitu The Non-Equivalent Control Group Design. Penelitian eksperimen semu melibatkan dua kelas dengan karakteristik yang sama, di mana satu kelas bertindak sebagai kelas kontrol dan kelas lainnya sebagai kelas eksperimen (Sukmadinata 2012:203). Desain ini melibatkan dua kelompok: kelas X-10 sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan media Baamboozle, dan kelas X-3 sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengukuran dilakukan melalui angket sebelum dan angket sesudah perlakuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok. Gambaran desain ini sebagai berikut:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

Kelas	Motivasi Awal	Perlakuan	Motivasi Akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1, O3 : Angket sebelum perlakuan

O2, O4 : Angket setelah perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Sidoarjo pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Oktober hingga November 2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas X, dengan 36 siswa pada masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol. Pemilihan kelas didasarkan pada kesamaan karakteristik serta tingkat motivasi belajar yang masih tergolong rendah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan. Uji validitas soal menggunakan *Product Moment* melalui bantuan SPSS 30, sedangkan melakukan uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas menggunakan *levene test*, uji hipotesis menggunakan uji t-berpasangan (*Paired Sample Test*).

Analisis angket skala likert 4 menggunakan rumus perhitungan skor angket siswa dengan rumus:

$$Skor\ Total = \sum Skor\ yang\ diperoleh$$

Hasil dari skor siswa dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 2 Tabel Interpretasi Kategori Nilai Motivasi belajar**

Skor	Kategori
$0 \leq x \leq 54$	Sangat rendah
$55 \leq x \leq 64$	Rendah
$65 \leq x \leq 79$	Sedang
$80 \leq x \leq 89$	Tinggi
$90 \leq x \leq 100$	Sangat tinggi

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Peneliti melakukan pengujian terhadap dosen ahli dan uji validitas soal sebelum tes diberikan kepada peserta didik. Uji validitas menggunakan teknik *Product Moment* yang dianalisis melalui SPSS versi 30. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 30 item soal dinyatakan valid dengan nilai  $r_{hitung} > 0,361$ , sesuai dengan  $r_{tabel}$  untuk jumlah responden sebanyak 30. Instrumen tes dinyatakan layak digunakan dalam penelitian setelah soal dinyatakan valid. Deskripsi statistik hasil angket sebelum perlakuan disajikan dalam Tabel 3

**Tabel 3 Data Hasil Angket Sebelum Perlakuan**

	Jumlah siswa	Min	Max	Rata-rata	Std. Deviasi
Kontrol	36	57	79	67,19	5,6407
Eksperimen	36	55	77	65,88	5,2126

Tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai angket sebelum perlakuan pada kelas kontrol (67,19) sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen (65,88). Standar deviasi pada kelas kontrol lebih besar (5,6407) dibandingkan dengan kelas eksperimen (5,2126), yang menunjukkan bahwa variasi nilai pada kelas kontrol lebih besar daripada pada kelas eksperimen. Berdasarkan tabel kategori, nilai angket kelas eksperimen sebelum perlakuan terbagi dalam kategori sangat rendah sebesar 2,78% (1 siswa), kategori rendah sebesar 42,67% (15 siswa), dan kategori sedang sebesar 52,78% (16 siswa).

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas pada angket sebelum perlakuan. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini mengaplikasikan uji *kolmogorov-smirnov* yang menghasilkan perhitungan dalam tampilan tabel 4 dibawah ini.

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	0.113	36	0.111
Eksperimen	0.110	36	0.200

Tabel 4 menunjukkan bahwa uji normalitas pada nilai angket sebelum perlakuan kelas kontrol mendapatkan nilai *Asymp. Sig* sebesar  $0.113 > 0.05$ , sedangkan hasil uji normalitas pada nilai kelas eksperimen mendapatkan nilai *Asymp. Sig* sebesar  $0.110$ , hasil tersebut menunjukkan data berdistribusi normal.

Pengujian selanjutnya adalah uji homogenitas nilai angket kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan. Hasil tersebut ditampilkan dalam tabel 5 dibawah ini.

**Tabel 5 Hasil Pengujian Uji Homogenitas**

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
0.339	1	70	0.562

Nilai signifikansi yang diperoleh pada tabel sebesar  $0.562 > 0.05$ , sehingga diketahui hasil membuktikan data berasal dari varians yang homogen (homogen) Distribusi data yang normal dan varians yang homogen menjadi dasar pelaksanaan uji t-berpasangan (*Paired Sample Test*) sebagai bentuk pengujian hipotesis. Mengenai hipotesis pada penelitian ini adalah media interaktif Baamboozle lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi penginderaan jauh. Hasil uji hipotesis ditampilkan pada tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji-t berpasangan**

T	df	Sig. (2-tailed)
-907	70	0.367

Hasil uji-t independen menunjukkan bahwa nilai signifikansi dua sisi (*Sig. 2-tailed*) adalah  $0,367$ . Karena  $P (0,367) > \alpha (0,05)$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok memiliki tingkat motivasi belajar yang relatif setara.

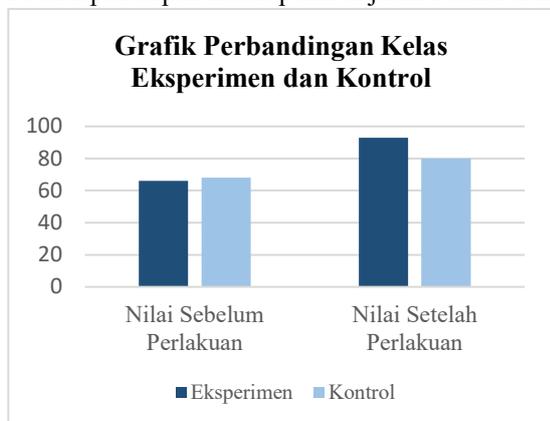
Pengukuran dilakukan kembali untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan terhadap hasil angket. Deskripsi hasil pengukuran setelah perlakuan ditampilkan pada tabel 7.

**Tabel 7 Data Hasil Angket Setelah Perlakuan**

	Jumlah siswa	Min	Max	Rata-rata	Std. Deviasi
Kontrol	36	70	90	80,05	5,3235
Eksperimen	36	81	108	93,25	6,7204

Tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata nilai angket setelah perlakuan pada kelas kontrol (80,05) lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen (93,05). Standar deviasi pada kelas kontrol lebih rendah (5,3235) dibandingkan dengan kelas eksperimen (6,7204), yang menunjukkan bahwa variasi nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelompok yang diajar menggunakan media ini memperoleh nilai

maksimum 108 dan nilai minimum 81. Secara rinci, sebanyak 5,56% siswa berada dalam kategori sedang, 22,22% dalam kategori tinggi, dan 72,22% dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan media pembelajaran Baamboozle.



Hasil analisis data di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa baik dari hasil angket awal dan akhir yang telah dilakukan, berikut adalah tabel perbandingan motivasi belajar siswa:

**Tabel 8 Perbandingan Kelas Sebelum dan Sesudah**

Kelas	Sebelum	Sesudah	Kriteria
Eksperimen	65,88	93,25	Sangat tinggi
Kontrol	67,19	80,05	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai angket sebelum dan sesudah perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebelum perlakuan, rata-rata nilai angket pada kelas eksperimen sebesar 65,88, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 67,19. Setelah penggunaan Baamboozle, rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat menjadi 93,25, sementara kelas kontrol mencapai 80,05.

Peningkatan rata-rata nilai kedua kelas menunjukkan adanya perbedaan efektivitas perlakuan yang diberikan. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai meningkat sebesar 12,86, dari 67,19 sebelum perlakuan menjadi 80,05 setelah perlakuan, yang tergolong dalam kategori tinggi. Sementara itu, pada kelas eksperimen, rata-rata nilai mengalami peningkatan yang lebih signifikan, yaitu sebesar 27,37, dari 65,88 sebelum perlakuan menjadi 93,25 setelah perlakuan, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas pada

angket setelah perlakuan. Hasil uji normalitas pada angket setelah perlakuan dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Setelah Perlakuan**

Kelas	Kolmogorov-smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	0.76	36	0.200
Eksperimen	0.100	36	0.200

Tabel 8 menunjukkan bahwa uji normalitas pada nilai angket setelah perlakuan kelas kontrol mendapatkan nilai *Asymp. Sig* sebesar  $0.76 > 0.05$ , sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai *Asymp. Sig* sebesar 0.100, hasil tersebut menunjukkan data berdistribusi normal. Pengujian selanjutnya adalah uji adalah nilai angket setelah perlakuan. Hasil tersebut terdapat pada tabel 9

**Tabel 10 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Setelah Perlakuan**

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
1.624	1	70	0.207

Nilai signifikansi yang tercantum dalam tabel adalah 0,207 ( $> 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa data berasal dari varians yang homogen. Pengujian dilanjutkan dengan uji t-independen terhadap nilai angket setelah perlakuan

**Tabel 11 Hasil Perhitungan Uji-t berpasangan Setelah Perlakuan**

T	df	Sig. (2-tailed)
9.234	70	<0,001

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji t independen (Independent Samples Test), diperoleh nilai probabilitas (p-value)  $< 0,001$  dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Karena p-value lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar penginderaan jauh antara siswa yang menggunakan media interaktif Baamboozle dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan media PowerPoint.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji-t independen (Independent Samples Test), diperoleh nilai probabilitas (p-value)  $< 0,001$  dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Baamboozle dan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional berbasis PowerPoint. Karena p-value lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05), hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa media interaktif

Baamboozle tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ditolak, sementara hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang menyatakan bahwa media Baamboozle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi 0,207 ( $> 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa asumsi kesamaan varians terpenuhi. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan menggunakan nilai  $t$  pada baris Equal variances assumed. Hasil uji  $t$  menunjukkan nilai  $t = 9,234$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) 70 serta nilai signifikansi dua sisi (Sig. 2-tailed)  $< 0,001$ . Perbedaan rata-rata (Mean Difference) sebesar 13,19444 dengan selang kepercayaan 95% antara 10,34458 hingga 16,04431. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media Baamboozle adalah 93,25, sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint adalah 80,05. Perbedaan rata-rata ini semakin memperkuat temuan bahwa media interaktif Baamboozle lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional berbasis PowerPoint.

Peningkatan yang signifikan juga terlihat dalam observasi keaktifan siswa. Sebelum penerapan media Baamboozle, nilai observasi di kelas eksperimen berada di angka 53,00, yang menunjukkan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran. Setelah penerapan media Baamboozle, nilai observasi meningkat menjadi 80,13, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan memiliki minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran.

Perbandingan skor motivasi dan hasil observasi menunjukkan bahwa media Baamboozle memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dari Wulandari (2021) dan Susanto et al. (2020) yang menjelaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dukungan terhadap hal tersebut juga datang dari Rahmawati (2019) dan Hidayat et al. (2022), yang menyatakan bahwa media berbasis permainan seperti Baamboozle dapat mendorong pemahaman serta motivasi belajar siswa secara lebih optimal, khususnya pada mata pelajaran geografi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa di kelas eksperimen tampak lebih aktif dan antusias dibandingkan kelas kontrol. Aspek yang diamati mencakup ketekunan, minat, rasa tanggung

jawab, serta kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas. Skor observasi yang meningkat dari 53,00 menjadi 80,13 setelah penggunaan Baamboozle menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang signifikan. Sari et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran turut membangun rasa percaya diri siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka di kelas.

Kumala Sari et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran geografi efektif dalam membangun antusiasme siswa. Hasil positif juga ditunjukkan oleh Amalinda (2024) yang menemukan bahwa Baamboozle menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Rifa'i et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan media gamifikasi dalam pendekatan pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Putri et al. (2021) menilai bahwa penggunaan media interaktif dapat mendorong motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran daring. Jiantari (2023) pun menunjukkan bahwa media berbasis permainan berhasil merangsang motivasi serta memperkuat pemahaman siswa pada materi pelajaran IPS. Penelitian tersebut selaras dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran geografi.

## **PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Penginderaan Jauh. Skor rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan Baamboozle adalah 93,25 dari skor ideal 120 dengan standar deviasi 6,7204. Siswa yang menggunakan media PowerPoint atau tanpa media interaktif memperoleh skor rata-rata 80,05 dengan standar deviasi 5,3235. Perbedaan skor sebesar 13,2% menunjukkan bahwa Baamboozle, dengan sifatnya yang interaktif dan inovatif, mampu meningkatkan antusiasme serta motivasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil uji statistik inferensial menggunakan uji  $t$  sampel independen menunjukkan nilai probabilitas ( $p$ -value)  $< 0,001$  dengan tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang menggunakan Baamboozle

dan siswa yang menggunakan PowerPoint. Media pembelajaran interaktif Baamboozle terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang menggunakan media PowerPoint.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya: Dapat mengembangkan penelitian pada materi atau jenjang berbeda serta memastikan perangkat dan koneksi internet dalam kondisi siap agar pembelajaran berjalan efektif.
2. Bagi Guru: Disarankan menggunakan Baamboozle sebagai media alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menerapkan variasi metode pembelajaran digital.
3. Bagi Siswa: Diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan berani berpartisipasi dalam pembelajaran, khususnya saat menggunakan media interaktif seperti Baamboozle.
4. Bagi Sekolah: Perlu menyediakan fasilitas pendukung dan pelatihan bagi guru agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalinda, N. (2024). Pengaruh Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–53.
- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424-430.
- Jiantari, R. (2023). Efektivitas Media Wordwall terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(2), 112–120.
- Khayyirah, S., Islami, N., & Zulhelmi, Z. (2024). Effectiveness of the STAD-Type Cooperative Learning Model Assisted by Baamboozle Game to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 8(2), 294-301.
- Kumala Sari, N., Rahman, A., & Mulyani, D. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa. *Jurnal Geografi dan Pendidikan*, 6(3), 98–106.
- Mufida, H. A., & Nurtjahyani, S. D. (2024). Dinamika Pembelajaran Matematika Dalam Model Teams Games Tournament (Tgt): Studi Kasus Penggunaan Media Interaktif Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 235-244
- Putri, F. D., Hidayah, R., & Lestari, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Mentimeter terhadap Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa di Kelas Online. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 35–42.
- Rahmawati, A. (2019). Penggunaan multimedia interaktif (MMI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar fisika. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 4(1), 7-17.
- Rifa'i, A., Nuraini, L., & Pratama, R. (2024). Penerapan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 21–30
- Ruhyati, N. A., & Banowati, E. (2019). Strategi Guru Geografi dalam Pembelajaran Penginderaan Jauh Kelas XII di SMA Al-Azhar 5 Cirebon. *Edu Geography*, 7(1), 19-28.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583-591.
- Setyowati, R. I., & Farantika, D. (2021). Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia Pada Anak Usia Dini. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 1(3), 146-164.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H., Prawitasari, M., Akmal, H., Syurbakti, M. M., & Fathurrahman, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 1-10.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.