



Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pealajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Swasta Pab 5 Klumpang

Nadila Septiani Ritonga¹, Surya Dharma², Anisa Putri³, Sri Muallimah⁴, Ulfa Fatimah⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jalan Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli Serdang

Email: nadilaseptianiritnga.3211111001@mhs.unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta PAB 5 Klumpang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas XI MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MIA 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 68 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,879 untuk variabel media *Baamboozle* dan 0,839 untuk variabel motivasi belajar sehingga keduanya reliabel. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dan uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi $0,578 > \text{dari } 0,05$, sehingga data dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,015 < \text{dari } 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media *Baamboozle* dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Secara praktis, media *Baamboozle* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Secara teoritis, temuan ini mendukung model motivasi ARCS dari Keller serta teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya perhatian, relevansi, interaksi sosial, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam membangun motivasi belajar. Dengan demikian, *Baamboozle* dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan diselenggarakan melalui lingkungan dan proses belajar yang secara aktif mengembangkan potensi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dan keagamaan, pengendalian diri, akhlak, kecerdasan, integritas moral, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (Batubara, et al., 2024). Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Republik Indonesia, 2003). Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan, membentuk, membimbing, mendidik, dan melatih seluruh peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa melalui pendidikan, siswa diajarkan, dibimbing dan dilatih untuk mengembangkan potensi individu-nya, yang diwujudkan melalui lingkungan belajar dan proses belajar.

Perlu diketahui bahwa Pendidikan Pancasila bagi peserta didik memberikan dampak yang positif bagi peserta didik itu sendiri. Karena itu, Pendidikan Pancasila sangat penting bagi peserta didik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter yang lebih (Wandini et al, 2022). Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berperan signifikan dalam membangun karakter serta menumbuhkan semangat nasionalisme siswa, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) (Rachman et al., 2024).

Tujuan Pendidikan Pancasila bagi siswa adalah untuk menumbuhkan sikap baik dan positif berdasarkan semangat Pancasila. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendidikan Pancasila sangat penting bagi siswa. Sebab, jika peserta didik belajar dengan sungguh-sungguh, maka akan terbentuk sikap dan nilai-nilai yang baik dan positif dalam dirinya, serta akan menjadi manusia yang religius, bertaqwa, bermoral, berakhlak mulia, dan berpikirlah dengan bijak. Kritis, cerdas dan bertanggung jawab. Namun pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila juga sangat kurang diminati oleh mahasiswa, bahkan sebagian besar siswa menganggap pembelajaran PKN sebagai sesuatu yang biasa saja (Putu et al., 2019). Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila

adalah untuk meningkatkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila, yang bertujuan membentuk individu dengan sikap dan perilaku yang bertanggung jawab, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat, maupun warga negara. Selain itu, pembelajaran ini juga memberikan dasar kemampuan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di tingkat SMA, pembelajaran Pendidikan Pancasila dirancang untuk memperluas wawasan dan kemampuan siswa dalam memahami, menghayati, serta meyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini diharapkan dapat menciptakan warga negara yang bertanggung jawab, dapat diandalkan, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk melanjutkan proses belajar ke jenjang berikutnya (Hodriani et al, 2023). Pendidikan Kewarganegaraan adalah bentuk pendidikan yang mengembangkan budaya demokratis, termasuk kebebasan, kesetaraan, kemandirian, toleransi dan kemampuan untuk menahan diri di kalangan mahasiswa.

Salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa karena tidak mudah bagi siswa untuk memahami isi dan nilai-nilai melalui proses pembelajaran kewarganegaraan (Dharma et al., 2024). Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu kendala yang sering ditemui khususnya dikalangan siswa SMA. Banyak dari mereka yang tidak suka belajar Pendidikan Pancasila, dan motivasi belajarnya rendah. Mereka menganggap belajar Pendidikan Pancasila itu membosankan dan tidak menarik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti guru masih menjelaskan materi pelajaran terlalu monoton terkadang dengan terlalu banyak penjelasan, dan kurangnya interaksi guru dan peserta didik (Kabatiah et al., 2023). Strategi pembelajaran yang inovatif seperti penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan semangat dan minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Rossi dan Breidle (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya (Sanjaya, 2012). Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Khoirunnisa & Fauji, 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam

mempelajari materi baru dari materi yang diberikan guru dan memudahkan pemahaman (Nurfadhillah et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pemanfaatan teknologi berupa permainan edukatif “*Baamboozle*” (Muhajirin et al, 2022). *Baamboozle* adalah platform web yang dirancang untuk membantu guru membuat permainan pembelajaran yang interaktif dan menarik. *Baamboozle* memungkinkan guru untuk membuat, mengelola, dan berbagi kuis yang dapat digunakan di kelas tatap muka dan *online* (Sakdiyah et al., 2024).

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan guru adalah Edugames pada situs *Baamboozle*. *Baamboozle* mengharuskan siswa untuk berpikir cepat dan kreatif saat menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas, sehingga mereka tidak pernah bosan dengan materi tersebut. Penggunaan permainan untuk pembelajaran meningkatkan konsentrasi, mengembangkan keterampilan penilaian dan berpikir, dan mengurangi tingkat stres anak-anak. *Baamboozle* adalah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran. *Baamboozle* adalah permainan seperti kuis. *Baamboozle* adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. *Baamboozle* menawarkan berbagai permainan edukatif yang dapat digunakan guru untuk memotivasi siswa belajar. *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan permainan interaktif. Aplikasi ini menawarkan berbagai permainan yang menarik dan memungkinkan siswa bekerja secara kolaboratif. *Baamboozle* dilengkapi dengan banyak fungsi pendukung pembelajaran agar peserta didik tidak bosan saat belajar (Pabela et al., 2025). Siswa merasa materi pembelajaran mudah dipahami dan permainan pembelajaran *Baamboozle* sangat mudah diakses.

Penelitian ini, peneliti akan menggunakan *Baamboozle* sebuah media pembelajaran dalam bentuk permainan edukasi yang fokus pada evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis. Dengan menggunakan media ini, peneliti dapat mengembangkan variasi media pembelajaran yang lebih menarik yang sesuai dengan materi dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, *Baamboozle* memiliki potensi untuk membantu perkembangan psikologis siswa dengan memberi mereka kesempatan untuk melakukan hal-hal baru yang mereka pelajari. Dengan menggunakan media ini, siswa dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Oleh karena itu, permainan, sebagai alat evaluasi pembelajaran, memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa Berdasarkan hal tersebut, tentang pentingnya memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Menurut peneliti perlu untuk melakukan penelitian terkait “Pengaruh Strategi Media *Baamboozle* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA PAB 5 Klumpang.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment (eksperimen semu) (Kabathiah et al., 2024). Dengan bentuk non-equivalent control group design yaitu kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) kelas kontrol tidak diberikan treatment (hanya menerapkan pembelajaran yang biasa dilakukan guru) sedangkan kelas eksperimen diberikan treatment (menggunakan media baamboozle). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2020). Pada penelitian ini, peneliti memilih siswa kelas XI yang menjadi populasi penelitian. Alasan pemilihan kelas XI sebagai populasi karena dianggap sudah dapat berpikir secara tinggi serta tingkat emosional lebih dominan dibandingkan kelas X. Kenapa tidak memilih kelas XII karena mereka lebih difokuskan kepada pemahaman setiap materi pembelajaran sebagai persiapan untuk kelulusan.

Dalam penelitian ini pengambilan sampelnya adalah Nonprobabilitas dengan jenis teknik sampel yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik sampel yang digunakan oleh para peneliti ketika mereka memiliki pertimbangan khusus dalam menentukan sampel atau sampel untuk tujuan tertentu (Ndona et al., 2022). Menentukan sampel peneliti mengambil kelas XI-MIA1 yang menjadi sampel penelitian sebagai kelas eksperimen berjumlah 34 siswa dengan menggunakan media baamboozle. Kelas XI-MIA2 menjadi kelas kontrol berjumlah 34 siswa dengan konvensional. Instrumen penelitian adalah angket yang digunakan berupa skala likert dalam bentuk ceklis. Skala likert merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan.

Sementara teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media baamboozle terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SMA Swasta PAB 5 Klumpang. Hasil penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t test.

Tabel 1 Tabel Rata-rata Skor Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	34	42.00	60.00	51.3235	5.25542
Kontrol	34	39.00	60.00	51.0294	5.12561
Valid N (listwise)	34				

(Sumber: Output SPSS 25)

Tabel 2 Tabulasi Skor Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas XI-MIA2	Kelas XI- MIA 3
Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	51,32	51,02
Minimum	42	39
Maximum	60	60

Berdasarkan uraian hasil diatas, dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara skor angket motivasi belajar pada kelas kontrol yaitu kelas eksperimen XI-MIA2 yang menggunakan media *baamboozle* dan kelas kontrol yaitu kelas XI-MIA3 yang menggunakan metode konvensional. Kedua kelas tersebut memiliki jumlah siswa yang sama, pada kelas XI-MIA2 terdapat 34 siswa dan pada kelas XI-MIA2 terdapat 34 siswa. Pada kelas eksperimen skor maksimum angket yaitu 60 dan skor minimum nya 42, pada kelas kontrol skor maksimum angket 60 dan skor minimum 39.

Secara keseluruhan, maka data menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media pada kelas eksperimen tampaknya lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan cara konvensional

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.120	49	.073	.932	49	.008
Kontrol	.144	49	.012	.949	49	.032

Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan sebesar 0,073, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai signifikan sebesar 0,012, maka data tersebut normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kontrol, berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga analisis statistik selanjutnya dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik seperti uji-t.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	.313	1	66	.578
	Based on Median	.323	1	66	.572
	Based on Median and with adjusted df	.323	1	64.675	.572
	Based on trimmed mean	.325	1	66	.570

Berdasarkan data diatas pada tabel Based on mean dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar 0,578 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa varians data sudah homogen. Oleh karena itu, yang menjadi salah satu syarat dari *uji independent sample t test* sudah terpenuhi.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ha	Equal variances assumed	.313	.578	2.49 3	66	.015	2.9411 8	1.1798 5	.58552	5.2968 3
	Equal variances not assumed			2.49 3	65.1 15	.015	2.9411 8	1.1798 5	.58493	5.2974 3

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada tabel *levene's test* nilai sig. sebesar 0,578 atau $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa varians dari dua kelompok homogen. Sehingga uji independent t-test dapat diambil keputusan pada kolom *equal variances assumed*. Dari tabel diatas diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,015 atau $< 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan motivasi belajar antara kelompok kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media *baamboozle*. Dengan itu adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media baamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta PAB 5 Klumpang.

Ho: Tolak pengaruh penggunaan media baamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta PAB 5 Klumpang.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta PAB 5 Klumpang, diperoleh data empiris yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Baamboozle* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan ini terlihat dari hasil angket motivasi belajar, serta hasil uji statistik yang dilakukan. Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 51,32, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 51,02. Walaupun perbedaan nilai rata-rata tampak kecil, namun hasil *uji independent sample t-test* membuktikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media *Baamboozle* mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, meskipun dalam bentuk perbedaan skor rata-rata yang tipis.

Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. *Uji homogenitas* menggunakan *Levene's Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,578 yang lebih besar dari 0,05, sehingga varians data antar kelompok homogen. Hal ini berarti data memenuhi syarat untuk dilakukan *uji independent sample t-test*.

Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian, jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media Baamboozle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller melalui model *ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)*. Media *Baamboozle* mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan permainan yang kompetitif (*Attention*), menghadirkan pertanyaan yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila (*Relevance*), membangun kepercayaan diri siswa ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar (*Confidence*), serta memberikan kepuasan saat kelompok memperoleh poin (*Satisfaction*). Dengan demikian, media ini mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa yang berhubungan dengan motivasi belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Melalui permainan *Baamboozle*, siswa tidak hanya terlibat secara individu tetapi juga berkolaborasi dengan kelompoknya, berdiskusi, serta bekerja sama untuk menjawab pertanyaan. Hal ini memperkuat pembelajaran bermakna karena siswa membangun pengetahuan melalui interaksi sosial. Demikian pula, menurut Piaget, siswa pada tahap operasional formal membutuhkan tantangan kognitif melalui aktivitas belajar yang interaktif. Permainan edukatif seperti *Baamboozle* menyediakan tantangan tersebut, sehingga motivasi belajar meningkat.

Jika dikaitkan dengan penelitian relevan, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Khoiro et al. (2023) yang bahwa penerapan *baamboozle* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian Winaningsih et al. (2022) juga menemukan bahwa penggunaan media ini dapat menumbuhkan minat belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa media *baamboozle* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di berbagai konteks pembelajaran.

Dari hasil pengamatan, diperoleh gambaran bahwa siswa di kelas eksperimen tampak lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti kuis interaktif dan termotivasi untuk memperoleh poin bagi kelompoknya. Sementara itu, siswa di kelas kontrol cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam

kegiatan pembelajaran. Hal ini memperkuat hasil analisis statistik bahwa media *baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Temuan ini juga sesuai dengan pendapat Sardiman (2017) yang menyatakan bahwa kompetisi merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Dalam pembelajaran dengan *baamboozle*, kompetisi antar kelompok menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa terdorong untuk belajar lebih serius, berpartisipasi aktif, dan memperhatikan materi dengan lebih baik.

Selain itu, penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran juga relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui media ini, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, bekerja sama dengan kelompok, dan belajar secara bermakna. Dengan demikian, *baamboozle* tidak hanya berpengaruh pada motivasi belajar, tetapi juga mendukung tujuan kurikulum nasional.

Meski demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang stabil, yang menjadi syarat utama penggunaan media berbasis teknologi. Guru juga perlu mengatur waktu dengan baik agar kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada permainan, tetapi juga tetap mengutamakan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan memperhatikan faktor pendukung tersebut, efektivitas media *baamboozle* akan lebih optimal.

Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) yang diperkenalkan oleh Edgar Dale memberikan landasan penting untuk memahami bagaimana siswa memperoleh dan mempertahankan informasi melalui pengalaman belajar. Dale menyusun sebuah hierarki pengalaman belajar mulai dari tingkat paling abstrak, seperti membaca dan mendengarkan, hingga tingkat paling konkret, seperti praktik langsung, simulasi, permainan, atau demonstrasi. Prinsip utama dari kerangka ini adalah bahwa semakin banyak pancaindra yang digunakan siswa dalam proses belajar, semakin kuat pula pemahaman, keterlibatan, serta daya ingat mereka terhadap materi. Dengan demikian, teori ini menekankan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan aktivitas pasif, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pengalaman yang nyata (Pihatina, 2023).

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media *baamboozle* secara jelas mencerminkan penerapan teori Edgar Dale karena media tersebut menempatkan siswa pada level pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan metode konvensional. Sebelum penggunaan *baamboozle*, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas kontrol sebagian besar dilakukan dengan ceramah dan media PowerPoint, di mana siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Hal ini sesuai dengan deskripsi Dale mengenai bentuk pembelajaran yang abstrak, di mana daya serap siswa cenderung rendah karena keterlibatan indera terbatas.

Sebaliknya, pada kelas eksperimen, *baamboozle* memungkinkan siswa untuk melihat tampilan visual permainan di layar, mendengarkan instruksi dan pertanyaan dari guru, berdiskusi bersama anggota kelompok, berkompetisi dalam memilih kotak pertanyaan, serta merasakan langsung suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas-aktivitas tersebut membuat siswa melibatkan lebih dari satu indera, yaitu penglihatan, pendengaran, dan keterlibatan motorik. Dengan demikian, *baamboozle* membawa pembelajaran dari level abstrak menuju pengalaman konkret, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Teori Dale juga menekankan prinsip *learning by doing* atau belajar melalui tindakan. Prinsip ini sangat relevan dengan media *baamboozle* karena siswa tidak hanya mengingat materi secara verbal, tetapi juga menggunakannya dalam konteks permainan. Misalnya, ketika siswa menjawab soal dalam *baamboozle*, mereka harus memahami, menganalisis, dan menghubungkan informasi dengan materi yang telah dipelajari. Aktivitas ini membuktikan bahwa siswa belajar dengan cara melakukan, bukan hanya mendengar. Situasi ini berbeda dengan metode ceramah, di mana siswa cenderung menerima informasi tanpa mengolahnya lebih jauh. Dengan kata lain, *baamboozle* mendukung pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan prinsip Dale bahwa pengalaman konkret menghasilkan pemahaman yang lebih efektif dibandingkan pengalaman abstrak.

Selain itu, teori Dale menegaskan bahwa pengalaman belajar yang konkret tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Hal ini tampak jelas dalam penggunaan *baamboozle*. Secara kognitif, siswa terlatih untuk memahami dan mengingat konsep melalui pertanyaan kuis yang menuntut analisis. Secara afektif, siswa termotivasi karena adanya rasa senang, puas, dan bangga

saat kelompoknya memperoleh poin tertinggi. Secara psikomotorik, keterlibatan siswa dalam memilih pertanyaan, menyampaikan jawaban, dan bekerja sama dengan kelompok mencerminkan keterlibatan fisik yang nyata. Keterpaduan ketiga aspek ini membuktikan bahwa Baamboozle merupakan media yang sesuai dengan prinsip pembelajaran komprehensif sebagaimana dijelaskan Dale.

Hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen juga sejalan dengan kerangka Dale. Motivasi siswa tumbuh karena mereka merasa terlibat, aktif, dan memperoleh pengalaman nyata selama pembelajaran. Hal ini mendukung pandangan Dale bahwa semakin nyata pengalaman yang diberikan, semakin besar pula partisipasi emosional dan sosial siswa. Dalam permainan Baamboozle, siswa tidak hanya bersaing untuk memperoleh skor, tetapi juga belajar bekerja sama dengan kelompok, menghargai pendapat teman, dan membangun interaksi yang sehat. Proses ini menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga motivasi siswa meningkat secara signifikan.

Jika dikaitkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, teori Dale semakin memperkuat alasan mengapa *baamboozle* efektif digunakan. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. *baamboozle* memenuhi tuntutan tersebut dengan cara memberikan ruang partisipasi aktif bagi siswa, mendorong kerja sama antar kelompok, serta peran guru dalam penyampaian informasi menjadi fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan diskusi. Hal ini membuktikan bahwa *baamboozle* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga relevan dengan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan demikian, pembahasan berdasarkan teori Edgar Dale menegaskan bahwa efektivitas *baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan kolaboratif. Media ini melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan, mendukung prinsip *learning by doing*, serta mengubah pembelajaran dari pasif menjadi aktif. Jika dibandingkan dengan metode ceramah, Baamboozle membawa siswa ke tingkat pengalaman belajar yang lebih tinggi dalam Kerucut Pengalaman Dale, sehingga retensi, pemahaman, serta motivasi belajar siswa meningkat signifikan. Oleh

karena itu, berdasarkan teori Dale dan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Baamboozle merupakan media pembelajaran yang tepat, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini tidak hanya mendukung teori dan penelitian terdahulu, tetapi juga memberikan implikasi praktis bahwa media interaktif berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, et al. (2024). Tinjauan Faktor Penyebab Daya Tangkap Rendah pada Siswa dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 35 Medan. *Journal Innovation In Education*, 2(2), 152–157. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i2.1194>
- Dharma et al. (2024). Pengaruh Penerapan Model Project Citizen Terhadap Peningkatan Civic Disposition Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Binjai. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(4), 787–809.
- Hodriani et al. (2023). *Problematika pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Sibolga (Studi Kasus Masa Pandemi Covid-19)*. 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Kabatiah et al. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Tema P5 Suara Demokrasi Di Smp N 1 Percut Sei Tuan*. 8, 195–208.
- Kabatiah, M., Zaswita, H., & Medan, U. N. (2023). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif*. 02(02), 101–116.
- Khoirunnisa, K., & Fauji, I. (2023). *The Influence of Picture Card Learning Media on the Arabic Speaking Skills of Class VII Students in Integrated Islamic Junior High Schools Darul Fikri Sidoarjo*.
- Muhajirin et al. (2022). the Effectiveness of Baamboozle Games in Improving Students'Engagement in Learning English. *Jurnal Karya Ilmiah Mahasiswa (KIMA)*, Vol. 1. No.
- Ndona et al. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Muatan Pelajaran PKN Disekolah Dasar. *Jurnal Sintaktis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS, Dan Bahasa Inggris*, 4(1), 89–96. <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media

- Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, Volume 3*.
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar T . A 2024 / 2025. 4, 7479–7487.*
- Pihatina, R. (2023). *No Titlethe CONE OF LEARNING : Sebuah Kerucut Pengalaman oleh Edgar Dale*. Kementerian Keuangan.
- Putu, N., Lindayani, S., Putra, M., Manuaba, I. B. S., Dasar, J. P., & Ganesha, U. P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Value Clrification Technique Bermuatan Nilai Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. 2(2), 47–56.*
- Rachman et al. (2024). *Pembelajaran PPKn Yang Progresif: Meninjau Penggunaan Media Digital Dan Pengembangan Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 14 Medan dan Tim ICCE (Indonesian Center for Civic Education), sedangkan istilah Pendidikan Dengan judul " Pembelajaran PPKn yang Progr. 2(2).*
- Republik Indonesia. (2003). *Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1–7.*
- Sakdiyah, I. H., Maolida, E. H., & Nurviyani, V. (2024). Utilizing Game-Based Learning Baamboozle in Developing Students' English Grammar Mastery. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy), 8(1), 132.*
<https://doi.org/10.25157/jall.v8i1.12755>
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran (Pertama)*. kencana.
- Simomora, L., Hernaeny U, & Safitri, N. D. (2020). Satisfaction (ARCS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, 5(2), 245–252.* <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.*
- Wandini et al. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4, 14890.*