



Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Afdol Tasmara¹, Delka Wahyuni², Intan Furwanti³, Nissa Rahmawati⁴, Syifa Claresta Fidella⁵, Alfiandra⁶, Ervinna Hasdaway⁷

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

⁷SMP Negeri 38 Palembang

*Corresponding Author:

pg.afdoltasmara96228@program.belajar.id

Article History:

Received 2024-08-21

Revised 2024-12-26

Accepted 2025-01-05

Keywords:

Learning motivation
educational games
bamboozle

Kata Kunci:

Motivasi belajar
game edukasi
bamboozle

Abstract

The use of learning media has a big influence in increasing the enthusiasm and motivation of students, because using interesting learning media can produce learning that is not monotonous. Learning media can be in the form of educational games, one of which is bamboozle which is a game-based media so that the learning process becomes an interesting thing to increase students' motivation. The research conducted in this article aims to increase students' learning motivation using the bamboozle educational game in class VIII.4, totaling 36 people. This research uses the Classroom Action Research method. Data analysis in this research uses quantitative descriptive analysis, for data collection techniques using observation and documentation techniques. Based on the research results, it shows that implementing bamboozle-based educational games can increase students' learning motivation. This can be seen from the implementation of actions in learning in cycle 1 of 53% with the interpretation of sufficient motivation, then experiencing a significant increase in cycle 2 of 74% with the interpretation of high motivation. Thus, the use of bamboozle-based educational games can increase students' learning motivation.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh besar dalam meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik, karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat menghasilkan pembelajaran yang tidak monoton. Media pembelajaran dapat berupa game edukasi, salah satunya adalah bamboozle yang merupakan media berbasis game sehingga dalam proses pembelajaran sebagai hal yang menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Penelitian yang dilakukan dalam artikel ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan game edukasi bamboozle di kelas VIII.4 yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, untuk Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi berbasis bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan tindakan pada pembelajaran di siklus 1 sebesar 53% dengan interpretasi motivasi cukup, kemudian mengalami peningkatan secara signifikan pada siklus 2 sebesar 74% dengan interpretasi motivasi tinggi. Dengan demikian, penggunaan game edukasi berbasis bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai dasar utama dalam menciptakan pemberdayaan manusia yang berkualitas untuk pembangunan negara. Untuk menggapai hal tersebut harus dituangkan kedalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Aktivitas pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang dapat diperoleh bukan hanya disekolah, tetapi bisa didapatkan di rumah dan lingkungan masyarakat (Khoiro et al., 2023). Belajar merupakan aktivitas utama bagi peserta didik dalam proses pendidikan di sekolah dengan tujuan menghasilkan sumber daya



manusia yang berkualitas. Keseluruhan itu mencakup kognitif, afektif dan psikomotor. Aktivitas pembelajaran membutuhkan peserta didik yang aktif, mampu berpartisipasi dan berkomunikasi secara interaktif antara guru dan peserta didik (Erlis Nurhayati, 2020). Untuk mencapai hal tersebut, guru harus kreatif dalam menciptakan suatu media yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan hal yang fundamental dalam dunia Pendidikan saat ini, media yang kreatif dan inovatif sangat berpengaruh bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi serta mengatasi peserta didik yang pasif dalam belajar (Nurlistiani et al., 2023). Media pembelajaran yang dimaksud bisa meliputi power point, android, computer, internet serta aplikasi yang mengintegrasikan game dalam proses pembelajaran (Arimbawa, 2021).

Dalam pengertian ini, seorang pendidik harus mengupayakan untuk mengimplementasikan serta memanfaatkan teknologi secara baik, efektif serta sistematis, yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah (Kusumawati & Fadiana, 2024). Hal ini menjadi tantangan guru sebagai pendidik untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memicu semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Setiawan et al., 2019). Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut guru sebagai pendidik mestinya memiliki cara atau strategi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan cara memanfaatkan teknologi berupa game edukasi.

Game sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan pertanyaan-pertanyaan yang disesuaikan dengan materi ajar sehingga menjadikan visual yang menarik serta menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, (Hidayat et al., 2019) menyatakan game edukasi sebagai cara untuk menghilangkan rasa jenuh ketika aktivitas pembelajaran di kelas, sehingga menimbulkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Peneliti melakukan penelitian dengan merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan. Menurut (Amelia et al., 2021) penelitian yang dilakukan menggunakan aplikasi game edukasi berbasis educandy SMPN 25 Pekanbaru, didapati hasil berupa peningkatan berdasarkan aspek motivasi sebesar 70,63 %. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2018) dengan menggunakan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoo! Terdapat pengaruh sebesar 34,78% untuk hasil belajar. Untuk ketuntasan belajar peserta didik kelompok eksperimen pada saat posttest sebesar 88% serta untuk kelompok control sebesar 79,8%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Julita, et al., 2024) dengan menggunakan game edukasi didapati hasil yang signifikan yaitu pada pra-siklus motivasi peserta didik sebesar 64,98% dengan kategori "cukup". Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 79,84% dengan kategori "Baik". Terakhir, pada siklus 2 terjadi peningkatan yang sangat tinggi menjadi 87,94 dengan kategori "sangat baik".

Berdasarkan hasil rujukan penelitian terdahulu dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik di kelas VIII.4 SMP Negeri 38 Palembang ditemukan permasalahan terkait dengan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu peneliti ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan game edukasi dengan memanfaatkan aplikasi web Bamboozle sebagai strategi dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta ingin membuktikan ada tidaknya perubahan setelah menggunakan media game edukasi Bamboozle.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan cara kolaboratif dan partisipatif. Peneliti tidak melakukan penelitian secara individu melainkan berkolaborasi dengan pendidik dari kelas lain. Penelitian tindakan kelas merupakan kajian yang membahas mengenai situasi social dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas tindakan didalamnya. Tahap yang harus dilalui yaitu proses-telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, serta perkembangan profesional, Elliot dalam (Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, 1993). Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan dan dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri untuk melakukan refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki profesinya sebagai pendidik, sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik (Millah et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 38 Palembang pada tanggal 22 Juli 2024 sampai 02 Agustus 2024. Untuk populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.4 yang berjumlah 36 orang. Penelitian

ini terdiri dari II siklus dan memiliki beberapa tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk mengumpulkan data penelitian ini menggunakan dokumentasi dan observasi dan dilaksanakan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Indikator motivasi belajar peserta didik menurut Uno 2014 dalam (Nasrah, 2020) bahwa motivasi merupakan dorongan seseorang untuk merubah tingkah laku ke arah yang lebih baik untuk mencapai tujuannya. Adapun indikator yang dimaksud meliputi 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil. 2. Adanya dorongan dengan kebutuhan dalam belajar. 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan. 4. Adanya penghargaan dalam belajar. 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. 6). Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Berikut merupakan tabel indikator dan deskriptor.

Tabel 1. Indikator Motivasi belajar menurut Uno

No	Aspek	Indikator	Deskriptor
1	Internal	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Peserta didik memiliki keinginan untuk terus berusaha menghadapi tantangan dalam belajar
		2. Adanya dorongan dengan kebutuhan dalam belajar	Terdapat rasa ingin tahu yang besar pada diri peserta didik
		3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Peserta didik berupaya untuk mewujudkan apa yang menjadi tujuan saat belajar
2	Eksternal	1. Adanya penghargaan dalam belajar	Peserta didik menerima apresiasi atas usaha yang telah dilakukan
		2. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Peserta didik aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
		3. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Terdapat kebebasan bagi peserta didik untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat.

Sumber: Uno 2014 dalam (Nasrah, 2020)

Tingkat motivasi belajar merujuk pada seberapa tinggi dan rendahnya keinginan seseorang untuk belajar. Hal tersebut dapat meliputi intensitas, ketekunan, kegigihan seseorang dalam mengejar Pendidikan, pengetahuan, keterampilan dan pemahaman untuk wawasan baru. Selain itu, motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti internal yang meliputi kebutuhan minat dan nilai-nilai individu. Dan eksternal meliputi lingkungan belajar, pengajaran dan dukungan social. Maka dari itu, untuk mewujudkan peserta didik dalam meningkatkan motivasinya harus mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Berikut merupakan tabel tingkat motivasi menurut Ridwan 2013 dalam (Nasrah, 2020).

Tabel 2. Tingkat Motivasi belajar

No	Persentase	Interpretasi
1	<20,00	Sangat Rendah
2	21,00-40,00	Rendah
3	41,00-60	Cukup
4	61,00-80,00	Tinggi
5	81,00-100	Sangat Tinggi

Sumber: Ridwan 2013 dalam (Nasrah,2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 38 Palembang, dengan subjek penelitian kelas VIII.4 dengan jumlah peserta didik didalam kelas berjumlah 36 peserta didik, dengan materi Pancasila sebagai dasar negara semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan kolaborasi Bersama pendidik lain. Peneliti bersama pendidik lainnya pencatat temuan di setiap siklus dengan menggunakan media game Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada kegiatan sebelum siklus 1, peneliti Bersama dengan pendidik lain melakukan identifikasi untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diterapkannya game Bamboozle, rata-rata motivasi peserta didik yaitu sebesar 35%.

Berdasarkan hasil dari siklus 1 aktivitas dimulai dari peneliti menyiapkan instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, pada siklus 1 terdiri dari 1 pertemuan dengan 2 jam pelajaran (2x40 menit). Tahapannya meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Observasi ini dilakukan oleh pendidik secara kolaboratif (sejawat). Hasil dari siklus 1 rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 53% dengan kategori cukup, hal ini dikarenakan peserta didik baru melihat dan mengikuti materi dengan game Bamboozle. Berikut peneliti tampilkan tabel dari siklus 1.

Tabel 3. Siklus 1

Deskriptor Motivasi Belajar	Keterangan	Persentase	Interpretasi	Hasil
1. Peserta didik memiliki keinginan untuk terus berusaha menghadapi tantangan dalam belajar	Observer 1	56%	Cukup	53% dengan interpretasi Motivasi Cukup
2. Terdapat rasa ingin tahu yang besar pada diri peserta didik				
3. Peserta didik berupaya untuk mewujudkan apa yang menjadi tujuan saat belajar	Observer 2	54%	Cukup	
4. Peserta didik menerima apresiasi atas usaha yang telah dilakukan	Observer 3	55%	Cukup	
5. Peserta didik aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	Observer 4	52%	Cukup	
6. Terdapat kebebasan bagi peserta didik untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat.				

Berdasarkan tabel 3, diperoleh rata-rata untuk motivasi belajar peserta didik sebesar 53%. Setelah mengetahui hasil tersebut, peneliti bersama pendidik lain melakukan hal yang sama menggunakan media Bamboozle dengan materi yang sama pada siklus 2, dengan melakukan sedikit modifikasi pada game Bamboozle. Berikut merupakan hasil dari pelaksanaan siklus 2.

Tabel 4. Siklus 2

Deskriptor Motivasi Belajar	Keterangan	Persentase	Interpretasi	Hasil
1. Peserta didik memiliki keinginan untuk terus berusaha menghadapi tantangan dalam belajar	Observer 1	75%	Tinggi	74% dengan interpretasi Motivasi Cukup
2. Terdapat rasa ingin tahu yang besar pada diri peserta didik				
3. Peserta didik berupaya untuk mewujudkan apa yang menjadi tujuan saat belajar	Observer 2	73%	Tinggi	
4. Peserta didik menerima apresiasi atas usaha yang telah dilakukan	Observer 3	77%	Tinggi	
5. Peserta didik aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	Observer 4	72%	Tinggi	
6. Terdapat kebebasan bagi peserta didik untuk bertanya dan mengungkapkan				

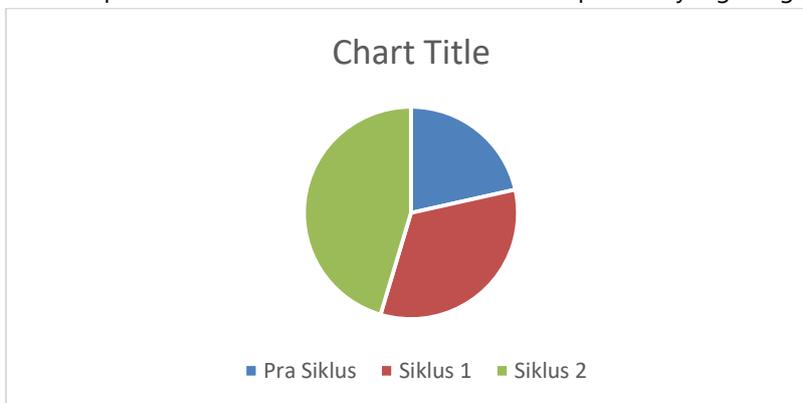
pendapat.

Berdasarkan hasil dari siklus 2 terlihat lebih baik dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 74%. Berikut merupakan tabel analisis motivasi belajar peserta didik kelas VIII.4 SMP Negeri 38 Palembang.

Tabel 5. Rata-rata Motivasi Peserta Didik

Variabel	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Skor	Interpretasi	Skor	Interpretasi	Skor	Interpretasi
Observasi	35%	Motivasi rendah	53%	Motivasi Cukup	74%	Motivasi Tinggi

Berdasarkan dari tabel 5 bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi Bamboozle di kelas VIII.4 SMP Negeri 38 Palembang menunjukkan peningkatan yang signifikan antara pra siklus sebesar 35% dengan kategori rendah, kemudian siklus 1 terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 53% dengan kategori cukup, dan pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 74% dengan kategori motivasi tinggi. Sehingga dari hasil tersebut penelitian dihentikan karena sudah mencapai hasil yang diinginkan.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar Peserta Didik

Keterangan:

1. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dengan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan peningkatan pada setiap indikator diantaranya

- Indikator 1 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu 26%
- Indikator ke 2 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu 26%
- Indikator 3 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu 16%
- Indikator 4 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu 26%
- Indikator 1 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu 35%
- Indikator 1 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu 26%
- Indikator 5 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu sebesar 25%
- Indikator ke 6 mengalami peningkatan terlihat pada siklus 1 dan 2 yaitu sekitar 23%

Penelitian yang dilakukan di SMPN 38 Palembang dilakukan selama 2 siklus. Indikator tersebut adalah apabila mencapai target sebesar 61,00-80,00% yaitu motivasi kategori tinggi. Sebelum diadakan tindakan siklus 1 dan 2 peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pra siklus. Kegiatan pra siklus tersebut dilaksanakan seperti biasa menggunakan proses pembelajaran menggunakan power point. Hasil motivasi belajar peserta didik didapatkan rata-rata total yaitu sebesar 35% yang termasuk dalam interpretasi motivasi rendah.

Setelah melakukan kegiatan pra siklus, peneliti dilanjutkan pada siklus 1 dan 2 dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi Bamboozle. Penelitian yang dilakukan selama 2 siklus tersebut mendapatkan hasil sebagai berikut. Berdasarkan data yang telah observer lakukan pada siklus 1 mendapatkan skor rata-rata 53% dengan tingkat interpretasi motivasi cukup. Kemudian pada siklus 2 terjadi peningkatan signifikan dengan skor 74% dengan tingkat interpretasi motivasi tinggi. Dengan demikian dapat diperoleh bahwa tindakan yang telah dilakukan disetiap siklusnya mengalami peningkatan pada penggunaan aplikasi game Bamboozle.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan dan melalui data-data yang diperoleh. Bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat setelah diterapkannya media game Bamboozle dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII.4 SMPN 38 Palembang. Meningkatnya motivasi dapat dilihat dari keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media Bamboozle. Kemudian dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada siklus 1 sebesar 53% dengan interpretasi cukup dan ke siklus 2 sebesar 74% dengan interpretasi tinggi. Oleh sebab itu, terbukti dengan menggunakan media game Bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Erlis Nurhayati. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Intan Julita, Fitri Siti Sundari, S. N. (2024). Penerapan Game Edukasi Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn Bondongan Kota Bogor. 09(02), 4561–4571.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kusumawati, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nurlistiani, R., Mutiara, S., Wibaselppa, A., & Syihab, E. N. (2023). Pengenalan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Panti Asuhan Daarul Alya. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 17–24. <https://doi.org/10.30873/jppm.v5i1.3690>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>