



# Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA

Saffitri<sup>1\*</sup>, Kurnisar<sup>2</sup> Tyas Masito Mutiara<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

<sup>3</sup>SMA N 3 Palembang, Indonesia

## \*Corresponding Author:

ppg.saffitri04@program.belajar.id

## Article History:

Received 2024-05-21

Revised 2024-10-03

Accepted 2024-10-14

## Keywords:

Baamboozle,  
Increasing Interest in Learning,  
PPKn

## Kata Kunci:

*Baamboozle*, Meningkatkan  
Minat Belajar, PPKn

## Abstract

*This research aims to analyze the application of the baamboozle learning media as a solution in increasing students' interest in learning in the Civics class XI.1 SMA N 3 Palembang subject. This type of research uses classroom action research (PTK) which aims to overcome the problem of students' lack of interest in learning in Civics learning subjects in the classroom. In this study, the research subjects were 33 students in class XI.1, even semester of the 2023/2024 academic year. This research was carried out in 2 learning cycles consisting of 4 stages, namely planning, action, reflection and evaluation with data collection techniques using observation sheets, questionnaires and documentation. The results of the research show that the use of baamboozle learning media in Civics subjects can increase students' interest in learning. This can be seen from the results of the student interest in learning questionnaire, which was initially in the pre-cycle category at quite high, 66%. In the implementation of cycle 1, students' interest in learning increased by 81% and cycle 2 by 87%, where both figures were in the high and very high categories. So the author determined that the research was successful in increasing students' interest in learning in Civics subjects by using the baamboozle learning media.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran *baamboozle* sebagai solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas XI.1 SMA N 3 Palembang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pembelajaran PPKn didalam kelas. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik di kelas XI.1 semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 33 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus pembelajaran yang terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, refleksi dan evaluasi dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar peserta didik yang awalnya saat pra siklus dengan kategori cukup tinggi 66%. Pada pelaksanaan siklus 1 minat belajar peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 81% dan siklus 2 sebanyak 87% dimana kedua angka tersebut masuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, Maka penulis menetapkan penelitian berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran *baamboozle*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran disekolah bertujuan untuk meningkatkan kualitas pada diri setiap individu sehingga melalui kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik. Menurut Kusnadi et al., (dalam Nurgiansyah, 2022) meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus merancang rencana pembelajaran dan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas Pendidikan tidak hanya melalui proses kegiatan pembelajaran yang



dirancang menggunakan strategi, metode dan model pembelajaran saja tetapi juga melalui penggunaan media pembelajaran (Nazmi Muhammad, 2017). Untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran bisa menerapkan strategi pembelajaran konstruktivitas yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Winaningsih, Fajar & Pahrurzi, 2022).

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran sebagai alat pendukung proses pembelajaran. Menurut Julianus & Ambiyar (dalam Kadek Ria Anggita Sari & I.B. Surya Manuaba, 2022) media pembelajaran adalah alat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa berupa *hardware* maupun *software* yang dapat memancing pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut (Nurgiansyah Heru T, 2022) terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti, visual, audio dan audiovisual. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti, pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media yang ditampilkan, pembelajaran banyak menggunakan metode yang bervariasi sehingga siswa akan lebih banyak beraktivitas seperti mengamati selain mendengarkan penjelasan dari guru Sudjana dalam (Nazmi Muhammad, 2017).

Hasil observasi di sekolah pada saat PPL II di SMA N 3 Palembang yang telah saya lakukan didapatkan bahwa peserta didik tidak terlalu minat dan termotivasi mempelajari mata pelajaran PPKn karena pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering dipandang sebagai pembelajaran yang membosankan. Permasalahan yang sering dijumpai saat pembelajaran PPKn adalah kurangnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran hal ini disebabkan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut (Kusyani Diah & Sukma Adelina Ray, 2023) apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi serta tidak menggunakan teknologi maka akan mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Sehingga hal tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran dan banyak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka bisa belajar dengan baik dan semua ikut aktif dalam kelas. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan banyak melibatkan peserta didik untuk beraktivitas selama proses pembelajaran berlangsung dan banyak peserta didik yang menganggap bahwa belajar PPKn membosankan. Selain itu perasaan yang dominan muncul yakni peserta didik merasa senang belajar PPKn hanya di beberapa materi yang beraktivitas seperti diskusi kelompok, mengerjakan *quiz*, memainkan games, dan pengamatan-pengamatan secara langsung saat proses belajar seperti melihat gambar dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Informasi yang telah diketahui terkait kebutuhan belajar peserta didik kemudian dirumuskan menjadi sebuah tujuan sehingga menghasilkan suatu media belajar. Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang memiliki peran untuk dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi serta pesan dalam pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar selain menjadi penyalur informasi, juga dapat berperan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga memberi kemudahan terhadap siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Sebagai solusi permasalahan berdasarkan hasil yang telah didapatkan di lapangan maka diperlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran maka dapat menarik perhatian peserta didik untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Penulis melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *quiz games interaktif baamboozle*. Menurut (Yuniar Martha, Yoni hermawan & Raden Roro S,N, 2023) *baamboozle* adalah permainan edukasi berbasis *games* melalui *website*, yang dalam penggunaannya bisa dimainkan secara berkelompok atau individu. *Baamboozle* merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan teknologi digital yang menyerupai jenis permainan cerdas cermat. Menurut (Winaningsih Elis T, Fajar S & Pahrurji, 2023) menggunakan *baamboozle* dapat menarik perhatian peserta didik dan memunculkan pemikiran bersaing antar kelompok atau antar individu lainnya saat memainkan game edukasi tersebut. Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran *baamboozle* bisa

dimainkan secara individu atau berkelompok, jika dimainkan secara berkelompok maka guru akan membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok memilih kotak yang ditampilkan melalui proyektor. Setiap kotak dalam *baamboozle* dilengkapi soal dan berbagai fitur berbeda selain soal terdapat penambahan point, bisa mendapatkan point dari kelompok lain, pengurangan point dll. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *games* terutama dimainkan secara berkelompok maka dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik dan membuat peserta didik melakukan kegiatan aktivitas didalam kelas menyelesaikan *Quiz* soal yang didapatkan, ini bisa menarik minat peserta didik untuk belajar karena ditampilkan dengan menggunakan media teknologi. Menurut (Kajori Febbyana Ilwan & Benny Hendriana, 2023) *baamboozle* bisa meningkatkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena penggunaan permainan *online* yang dilakukan secara kelompok dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan berinteraksi antar kelompok sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

Bentuk kontribusi peneliti dalam proses pembelajaran meningkatkan kualitas Pendidikan agar menjadi lebih baik terkait permasalahan pembelajaran yang membosankan sehingga berdampak pada partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta sebagai calon guru profesional masa depan yang memiliki kemampuan penguasaan kompetensi abad 21, penulis bersama dengan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan PPL mencoba Menerapkan Media Pembelajaran *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Palembang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI.1 SMA N 3 Palembang Tahun Ajaran 2023/2024 sebanyak 33 orang peserta didik selama 1 bulan pada pembelajaran semester genap. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas berdasarkan atas teori dari kemmis & Taggart dalam (Lutfiah, 2023) yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi atau evaluasi. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari angket dan lembar observasi yang dilakukan 3 kali siklus pembelajaran dengan langkah pertama, peneliti melakukan kegiatan observasi pra siklus untuk mengamati minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Lalu dilanjutkan dengan 2 kali siklus pembelajaran untuk penulis menggunakan solusi yang ditawarkan yakni menerapkan media pembelajaran menggunakan *baamboozle*. Hasil Observasi dianalisis dengan metode analisis deskriptif komparatif teknik presentatif. Dari penjelasan diatas maka penelitian ini memiliki ciri khas yaitu: 1) penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *baamboozle* di kelas XI.1 pada mata pelajaran PPKn. 2) peneliti juga mendeskripsikan hasil refleksi dari penerapan media pembelajaran *baamboozle*. Penelitian ini menitikkan pada terbentuknya kolaborasi dan pembelajaran yang efektif didalam kelas yang diteliti sebagai perbaikan pembelajaran yang menarik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pra siklus peneliti mengamati minat belajar peserta didik dikelas XI.1 SMA N 3 Palembang dengan hasil yang didapatkan yaitu peserta didik merasa tidak ikut berpartisipasi saat pembelajaran berlangsung, mereka sibuk dengan urusannya masing-masing, peserta didik terlihat kurang bersemangat karena kegiatan pembelajaran yang monoton dimana peserta didik terlihat lesu dan beberapanya lagi terlihat ekspresinya sudah mengantuk dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga sebagai seorang guru perlu melakukan tindakan supaya dapat mengatasi hal tersebut dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hal ini guru melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Saat pra siklus dilakukan peneliti memberikan angket minat belajar kepada peserta didik dengan memperhatikan hasil yang didapat pada tabel 1.

Berdasarkan informasi yang telah didapatkan melalui angket minat belajar yang telah diberikan oleh guru yang tertera pada tabel 1 diperoleh dengan persentase perolehan minat belajar pada indikator perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa memperoleh rata-rata persentase hasil dari semua indikator yaitu 66,25 % masuk kedalam kategori cukup tinggi minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran PPKn.

Tabel 1. Minat Belajar Peserta Didik Pra Siklus

No	Indikator	Banyak pertanyaan	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	Perasaan senang	4	411	62,27 %	Cukup tinggi
2	Keterlibatan siswa	5	558	67,63 %	Cukup tinggi
3	Ketertarikan siswa	5	541	65,57 %	Cukup tinggi
4	Perhatian siswa	6	691	69,79 %	Cukup tinggi
Total		20	2.201	256,26 %	Cukup tinggi
Rata - rata				66%	

Merujuk dari hasil angket minat belajar peserta didik pada kegiatan pra siklus ini peneliti memutuskan untuk melakukan pembaharuan yang inovatif pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *baamboozle* di pelajaran selanjutnya pada materi interaksi budaya Nusantara dikancah dunia kelas XI.1 SMA N 3 Palembang.

### Perencanaan

Tahap ini peneliti merencanakan segala kebutuhan sumber daya yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran *baamboozle*, seperti mempersiapkan soal *quiz* yang akan dimainkan oleh peserta didik, pemilihan gambar pada setiap kotak pilihan, mengatur fitur isi setiap kotak pada *baamboozle* penambahan *point*, pengurangan *point*, pengambilan *point* dari kelompok lain. Perencanaan ini dilakukan sebelum tahap pelaksanaan pembelajaran dengan membuat modul ajar, strategi pembelajaran sehingga penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran *baamboozle*.

### Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan dengan 1 kali pertemuan dan 1 kali penilaian. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan telah menyiapkan segala keperluan pembelajaran pada sesi perencanaan yang telah dirumuskan. Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 30 April 2024 yang merupakan pertemuan kedua dari pra siklus yang telah dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran guru membagi peserta didik dalam 4 kelompok belajar, setiap kelompok terdiri dari 10 – 11 orang peserta didik. Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran *power point* interaktif. Kemudian membuat 4 LKPD berupa pertanyaan dan pilihan jawaban dari pertanyaan. Setiap kelompok secara bergantian memilih kotak yang disediakan pada media pembelajaran *baamboozle*, setiap kotak *baamboozle* memiliki berbagai perbedaan isi didalamnya. Apabila mendapatkan soal maka mereka harus menjawab dengan benar soal tersebut untuk mendapatkan *point*, dan bisa saja mendapatkan fitur pengambilan *point* dari kelompok lain atau pengurangan *point*. Setiap kelompok akan menjawab soal yang diberikan pada LKPD sehingga apabila mereka memilih kotak dalam *baamboozle* bisa langsung menjawab. Setelah mendapatkan pemenang dalam *quiz games interaktif baamboozle* guru bersama peserta didik mengulas kembali soal yang telah dijawab salah oleh setiap kelompok pada saat permainan dilaksanakan untuk mengetahui jawaban yang benar dari soal tersebut. Peserta didik diberikan lembar refleksi individu untuk melihat hasil dan evaluasi belajar pada siklus pertama yang telah dilakukan.

Pada saat pelaksanaan siklus I dengan menggunakan media *baamboozle* peneliti mengamati bahwa minat belajar peserta didik sudah terjadi sedikit peningkatan. Terlihat saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik mulai antusias, memperhatikan pembelajaran yang dilakukan, bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, serta berpartisipasi aktif pada untuk memilih kotak *baamboozle* serta menjawab soal dengan benar agar dapat menambah *point* kelompok. Sehingga dari pengamatan pelaksanaan yang telah penulis jabarkan terjadinya peningkatan minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung yang mana pada pra siklus belum terlihat, saat siklus 1 sudah mulai terlihat saat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, peserta didik terlihat berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, pemanfaatan media pembelajaran *baamboozle* ini terlihat berpengaruh dalam meningkatkan perasaan senang,

keterlibatan, ketertarikan peserta didik pada suatu kegiatan pembelajaran, perhatian atau konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran serta keaktifan belajar peserta didik disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Minat Belajar Peserta Didik Siklus 1

No	Indikator	Banyak pertanyaan	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	Perasaan senang	4	593	89,84 %	Sangat Tinggi
2	Keterlibatan siswa	5	658	79,75 %	Tinggi
3	Ketertarikan siswa	5	637	77,21 %	Tinggi
4	Perhatian siswa	6	782	78,98 %	Tinggi
Total		20	2583	325,80 %	
Rata - rata				81%	Tinggi

Tabel 2 menyajikan adanya peningkatan minat belajar peserta didik dari hasil yang diperoleh pada saat pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Dengan persentase perolehan minat belajar pada indikator perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung memperoleh rata-rata persentase hasil dari semua indikator yaitu 81,5 % masuk kedalam kategori tinggi.

Berdasarkan penjelasan hasil data yang telah diperoleh pada tabel 3 diatas melalui penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dapat dikatakan meningkatnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran PPKn, meskipun peningkatannya belum terlampaui jauh dari jumlah pra siklus, namun dari kegiatan menggunakan media pembelajaran *baamboozle* ini artinya dapat dikatakan minat belajar peserta didik meningkat.

Refleksi dilakukan dengan menjelaskan bagaimana keadaan peserta didik setelah diberi perlakuan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mendapatkan hasil refleksi bahwa peserta didik sudah ikut terlibat aktif saat kelompoknya memilih kotak *baamboozle* dan mencari jawaban yang benar dari soal yang ditampilkan saat kotak dibuka, mereka juga terlihat tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena kotak yang dipilih bisa saja keluar soal, fitur penambahan *point*, pengurangan *point* atau bahkan pengambilan *point* dari kelompok lain. Peserta didik juga sudah menunjukkan perasaan senang saat proses pembelajaran berlangsung sehingga perasaan jenuh atau kebosanan selama pembelajaran berlangsung sudah cukup berkurang, namun dalam penggunaan media pembelajaran *baamboozle* ini masih ada peserta didik yang kurang memperhatikan dan menunjukkan perasaan senang mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga mereka belum bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil refleksi maka peneliti melakukan tindak lanjut terhadap peserta didik yang masih belum tertarik dalam pembelajaran adalah dengan melakukan pendekatan dipembelajaran berikutnya. Peneliti akan *merolling* kelompok agar peserta didik yang minat dan motivasinya masih rendah di minggu ini akan banyak diberikan kesempatan untuk memilih kotak *baamboozle* sehingga peserta didik tersebut akan merasa dilibatkan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti juga akan meningkatkan interaksi yang lebih dekat antar peserta didik agar mereka menunjukkan rasa suka dan ketertarikan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan baik.

## Siklus II

Pembelajaran disiklus 2 ini terdiri dari 1 kali pertemuan yang mana dilakukan pada pertemuan ketiga yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis, 2 Mei 2024. Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus 2 ini peneliti membentuk kelompok peserta didik secara acak agar setiap siswa bisa meningkatkan interaksinya walaupun dengan kelompok yang berbeda pada pertemuan minggu lalu. Pembelajaran dilakukan dengan peneliti sebagai guru menjelaskan terlebih dahulu kepada peserta didik materi pembelajaran melalui tayangan *power point*, selanjutnya barulah peneliti membentuk kelompok belajar bagi peserta didik yang kelompoknya berbeda pada pertemuan minggu lalu. Peneliti melakukan pendekatan kepada peserta didik yang masih rendah minat belajarnya pada pertemuan minggu lalu dengan mendorong para peserta didik tersebut untuk terlibat aktif



belajar nya masih dalam kategori cukup sehingga saat proses pembelajaran di siklus 2 para peserta didik tersebut menunjukkan perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan peserta didik pada suatu kegiatan pembelajaran, perhatian atau konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran serta keaktifan belajar yang terlihat peningkatannya pada tabel 3 dimana kategori minat belajar peserta didik dengan persentase 87 % masuk kedalam kategori sangat tinggi.

Kegiatan refleksi dilakukan untuk memperbaiki apa yang masih kurang pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Dalam refleksi ini saat menggunakan media pembelajaran *baamboozle* guru harus dapat mengkoordinir peserta didik untuk tetap disiplin mengikuti proses pembelajaran, guru haru mampu memberikan arahan dengan jelas dalam melaksanakan setiap kegiatan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *baamboozle*, serta memberikan perbedaan pada setiap kotak pilihan pada media pembelajaran *baamboozle* agar peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran *baamboozle* yang sudah digunakan oleh peneliti sudah berhasil membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik juga terlibat aktif dalam pembelajaran, menunggukkan ketertarikan pada suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan, perhatian atau konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran juga terlihat serta keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan pelaksanaan siklus pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik dalam Siklus

No	Range	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	86 – 100	62,27 %	89,84 %	89,84 %
2	76 – 85	67,63 %	79,75 %	91,15 %
3	60 – 75	65,57 %	77,21 %	82,30 %
4	55-59	69,79 %	78,98 %	84,34 %
5	1-54	256,26 %	325,80 %	347,54 %
	Total	256,26 %	325,80 %	347,54 %
	Rata - rata	66,25 %	81,5 %	87 %
	Kategori	Cukup tinggi	Tinggi	Sangat tinggi

Berdasarkan pada tabel 4 perbandingan minat belajar peserta didik dalam setiap siklus yang telah dilakukan saat penelitian tindakan kelas pada setiap kegori kriteria indikator minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *baamboozle* saat mata pelajaran PPKn berlangsung di kelas XI.1 SMA N 3 Palembang berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik mata mata pelajaran PPKn. Penelitian tindakan kelas ini telah memberikan perubahan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn dengan bantuan menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Ini dilakukan guru sebagai upaya untuk memenuhi dan memperhatikan setiap kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran *baamboozle* ini dapat juga diterapkan di kelas ataupun sekolah lain karena dapat menjadi solusi dari ketidakterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI.1 SMA Negeri 3 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus 1 dan siklus 2, dimana pada siklus 1 diperoleh hasil sebesar 81,5 % dan siklus 2 sebesar 87 %. Kedua hasil yang diperoleh masuk ke dalam kategori tinggi dan sangat tinggi yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat menggunakan media pembelajaran *baamboozle* saat pembelajaran PPKn.

## DAFTAR PUSTAKA

Kadek ria anggita sari, N., & B. Surya Manuba, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Benoa

- Kabupaten Badung. JPDK. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(2), 310-315.
- Kajori Febbyana Ilwan & Benny Hendriana. (2023). *Improving Students' Mathematical Communication Ability Through Problem-Based Learning Assisted By Baamboozle*. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 8(3). 893-904.
- Kusyani Diah & Sukma Adelina Ray. (2023). Efektivitas *Baamboozle* terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHÂNCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. Special Edition: Lalonget IV*. 463-480.
- Lutfiah. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Syaja'ah Di Smk Muhammadiyah 3 Banjarmasin. *Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya*. 3(1), 2807-8632.
- Nazmi Muhammad. (2017). Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Pggii 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17 (1). 48-57.
- Nurgiansyah Heru T. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 1529-1534.
- Winaningsih Elis T, Fajar S & Pahruroji. (2023). *Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies*. *Tarwiyah: Jurnal ilmiah Pendidikan*, 6(2), 124-140.
- Yuniar Martha, Yoni hermawan & Raden Roro S,N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (*Read, Observe, Auditory, Review*) Berbantuan Media *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Jurnal Sains Student Research*. 1(1). 536-548.