

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMP NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Salsanila

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126047

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMP NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Salsanila

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126047

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP.1990011520190320



Pembimbing Skripsi



Drs. Emil El Faisal, M.Si

NIP. 196812211994121001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMP NEGERI 19 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Salsanila

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126047

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

**Telah Diajukan dan Lulus Pada:
Hari/Tanggal: Kamis, 15 Mei 2025**

**Mengetahui
Koordinator Program Studi**



**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012**



Pembimbing Skripsi



**Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsanila

NIM : 06051282126047

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian data ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 23 April 2025

Yang Membuat Pernyataan



Salsanila

NIM.06051282126047

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak terutama Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si. sebagai dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan dalam upaya menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga ucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., dan Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

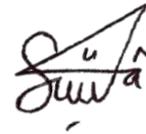
Ungkapan dan ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., Ibu Rizki Maharani, S.I.P., M.I.Pol., Ibu Nila Sari, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Muhammad Alipraja, S.H., M.H atas ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Bapak Asef Syarifullah sebagai admin Prodi PPKn atas bantuannya hingga penyelesaian proses administrasi skripsi ini. Ucapan terima kasih juga diberikan untuk Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang, Dinas Pendidikan Kota Palembang, Kepala SMP Negeri 19 Palembang, Ibu Wahyuni S.Pd., M.Si, Ibu Tiara Muzdalifah, S.Pd., selaku Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, juga untuk seluruh guru, staff tata usaha dan seluruh staff di SMP Negeri 19 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, terima kasih untuk pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk pembelajaran pada bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Indralaya, 23 April 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Salsanila' with a stylized flourish above the 'a'.

Salsanila

NIM. 06051282126047

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji kepada Allah SWT atas segala nikmat, limpahan Rahmat, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini hingga selesai dan dapat berjalan dengan lancar guna memperoleh gelar Sarjana. Shalawat serta salam juga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad S.A.W. Adapun sebagai bentuk rasa Syukur, skripsi ini akan dipersembahkan kepada :

1. Ayahanda Saparua yang selalu mendo'akan, mendidik dan tiada henti memberikan semangat serta motivasi kepada penulis dalam menjalani perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana dan penulis persembahkan gelar ini untuknya.
2. Ibunda Munzilah terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan atas segala bentuk bantuan, semangat, motivasi serta do'a yang tiada henti dipanjatkan untuk penulis selama ini, terima kasih juga atas perhatian dan kesabaran dalam menghadapi penulis, serta menjadi tempat pulang bagi penulis, penulis persembahkan gelar ini untuknya.
3. Kedua adikku tersayang, Arinda dan Mutiara. Terima kasih atas semangat dan dukungan kepada penulis dalam menempuh pendidikan selama ini, terima kasih juga atas do'a dan cinta kepada penulis.
4. Keluarga semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas do'a, dukungan dan bantuannya selama ini
5. Dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si. Terima kasih telah mengarahkan dan membimbing penulis selama perkuliahan hingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
6. Seluruh dosen Program Studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya atas segala ilmu yang diberikan, arahan, motivasi, dan pengalaman yang diberikan kepada penulis.
7. Guru Pamong Ibu Tiara Muzdalifah, S.Pd., Terimakasih atas arahan, bimbingan serta dukungannya selama proses penelitian

8. Kepada Rahmat Wahyu Ramadhan yang telah menemani penulis dalam menjalani perkuliahan dari awal hingga menyelesaikan skripsi ini, terima kasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat dan doa'nya selama ini.
9. Orang-orang terbaik yang penulis sayangi, Marlianti Rostianti Elnar, Adinda Labibah Assyaidah, Alfina Fitriani, dan Nurul Fadillah. Terima kasih telah menjadi motivasi, tempat penulis bercerita dan penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan di PPKn Universitas Sriwijaya Angkatan 2021 yang menemani selama masa perkuliahan, terima kasih atas dukungan dan bantuannya, *see you on top, guys*.

MOTTO:

“Sesungguhnya ketetapan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu hanyalah berkata kepadanya: ‘Jadilah!’ maka jadilah (sesuatu) itu”
(QS. Yasin Ayat 82)

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Secara Teoritis.....	7
1.4.2 Secara Praktis.....	7
1.4.2.1 Bagi Guru.....	7
1.4.2.2 Bagi Peserta Didik	8
1.4.2.3 Bagi Sekolah.....	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Teori Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	11
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.5 Media <i>Baamboozle</i>	14
2.1.6 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Game Baamboozle</i>	16
2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Baamboozle</i>	19
2.2 Teori Motivasi Belajar	21
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar	21
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar.....	22
2.2.3 Indikator Motivasi Belajar	23

2.3 Hubungan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik	26
2.4 Kerangka Berpikir	27
2.5 Alur Penelitian	29
2.6 Hipotesis	30
BAB III.....	31
METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian	31
3.2 Variabel Penelitian	32
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	32
3.3.1 DOV Penggunaan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	32
3.3.2 DOV Motivasi Belajar.	36
3.4 Populasi dan Sampel	38
3.4.1 Populasi.....	38
3.4.2 Sampel Penelitian	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.5.1 Teknik Angket.....	40
3.5.2 Teknik Dokumentasi	41
3.5.3 Teknik Observasi	43
3.6 Teknik Instrumen Penelitian.....	44
3.6.1 Uji Validitas	44
3.6.2 Uji Reliabilitas	45
3.7 Teknik Analisis Data.....	45
3.7.1 Uji Normalitas.....	45
3.7.2 Uji Hipotesis	46
BAB IV	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	47
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	51
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	51
4.2.1.2 Struktur Organisasi SMP Negeri 19 Palembang	52
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi	53

4.2.2.1	Observasi Pertemuan Pertama.....	53
4.2.2.2	Observasi Pertemuan Kedua	54
4.2.2.3	Observasi Pertemuan Ketiga	56
4.2.2.4	Observasi Pertemuan Keempat	57
4.2.3	Deskripsi Data Hasil Kuisisioner.....	59
4.3	Analisis Hasil Data Penelitian	65
4.3.1	Uji Persyaratan Instrumen.....	65
4.3.2	Uji Persyaratan Analisis Data	67
4.3.2.1	Uji Normalitas Data	67
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
BAB V	74
PENUTUP	74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran	74
5.2.1	Bagi Guru.....	74
5.2.2	Bagi Peserta Didik	75
5.2.3	Bagi Sekolah.....	75
5.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain penelitian nonequivalent control group design	31
Tabel 3. 2 Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle	33
Tabel 3. 3 Indikator Motivasi Belajar	36
Tabel 3. 4 Populasi Penelitian	39
Tabel 3. 5 Sampel Penelitian	40
Tabel 3. 6 Presentase Angket	41
Tabel 3. 7 Teknik Pengumpulan Data	42
Tabel 3. 8 Keterangan Skor Lembar Observasi	43
Tabel 3. 9 Keterangan Skor Lembar Observasi	44
Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	48
Tabel 4. 2 Data Peserta Didik Kelas VII.1 dan VII.3	52
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Pertama	54
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Kedua	55
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Ketiga	57
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Keempat	58
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Persentase Perhatian (<i>Attention</i>).....	60
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Persentase Relevansi/Hubungan (<i>Relevance</i>)	61
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Persentase Percaya Diri (<i>Confidence</i>)	62
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Persentase Kepuasan (<i>Satisfaction</i>).....	63
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Keseluruhan Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	64
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	65
Tabel 4. 13 Hasil Uji Reliabilitas	67
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik.....	68
Tabel 4. 15 Uji Hipotesis.....	69

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	28
Bagan 2. 2 Alur Penelitian	29

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik..... 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Usul Judul Skripsi	82
Lampiran 2: Lembar Validasi Judul Skripsi.....	83
Lampiran 3: Surat Keputusan Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	84
Lampiran 4: Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya Ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang	86
Lampiran 5: Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya Ke Dinas Pendidikan Kota Palembang	87
Lampiran 6: Surat Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang.....	88
Lampiran 7: Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	89
Lampiran 8: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari Sekolah	90
Lampiran 9: Modul Ajar Guru	91
Lampiran 10: Modul Ajar Peneliti	95
Lampiran 11: Video Pembelajaran	138
Lampiran 12: Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	139
Lampiran 13: Kisi-Kisi Lembar Angket	140
Lampiran 14: Lembar Angket	143
Lampiran 15: Kisi-Kisi Lembar Observasi	147
Lampiran 16: Lembar Observasi.....	150
Lampiran 17: Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	153
Lampiran 18: Dokumentasi.....	155
Lampiran 19: Surat Keterangan Pengecekan <i>Smilarity</i>	157
Lampiran 20: Hasil Cek Plagiasi	158
Lampiran 21: Rubrik Perbaikan UAP	159
Lampiran 22: LOA dan <i>Peer Review</i> Jurnal Sinta 4	160
Lampiran 23: Artikel Publikasi Jurnal Sinta 4	162
Lampiran 24: Kartu Bimbingan Skripsi.....	167

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang

Oleh

Salsanila

Nomor Induk Mahasiswa: 06051282126047

Pembimbing: Drs. Emil El Faisal, M.Si

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *quasi eksperimental design* jenis *Nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas VII dengan jumlah 388 peserta didik, dengan sampel penelitian kelas VII.1 sebagai kelompok eksperimen dan VII.3 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 72 peserta didik diambil dengan menggunakan teknik *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *independent sample ttest* dengan bantuan SPSS versi 27 didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang.

Kata Kunci: Media_pembelajaran, *baamboozle*, motivasi_belajar

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012

Pembimbing



Drs. Emil El Faisal, M.Si

NIP. 196812211994121001

The Influence of Using Baamboozle Learning Media on Students Learning Motivation in Pancasila Education at SMP Negeri 19 Palembang

By

Salsanila

Student Identification Number: 06051282126047

Supervisor: Drs. Emil El Faisal, M.Si

Study Program: Pancasila and Civic Education

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of using Baamboozle learning media on students' learning motivation in Pancasila Education at SMP Negeri 19 Palembang. The research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The population consists of all 7th-grade students, totaling 388 learners. The research sample includes class VII.1 as the experimental group and class VII.3 as the control group, with a total of 72 students selected through purposive sampling, a type of non-probability sampling technique. Data collection methods used in this study include documentation, observation, and questionnaires. The results of the study, based on hypothesis testing using the independent sample t-test with the help of SPSS version 27, show a significance value of $< 0.001 < 0.05$. Therefore, the decision is to reject the null hypothesis (H_0) and accept the alternative hypothesis (H_a). It can thus be concluded that there is a significant influence of using Baamboozle learning media on students' learning motivation in Pancasila Education at SMP Negeri 19 Palembang.

Keywords: Learning_media, baamboozle, learning_motivation

Approve off,

Coordinator of PPKn Study Program

Supervisor



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012



Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha yang terstruktur dalam meningkatkan potensi peserta didik. Peserta didik diberikan ruang seluas-luasnya dalam menggali potensi yang ada didalam dirinya melalui Pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah 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”

Hakikatnya pendidikan adalah pondasi utama dalam mengembangkan dan menggali potensi setiap individu. Peran guru juga sangat penting dalam membentuk pribadi dan membimbing perkembangan peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan komponen utama yang harus diperhatikan serta ditingkatkan dengan baik agar tercapainya keberhasilan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik diperlukannya inovasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah agar peserta didik mampu menyerap pelajaran dengan baik dan mencapai prestasinya.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang kian berkembang saat ini. Guru dapat merancang proses pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Teknologi informasi dan komunikasi yang maju pesat saat ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan saat ini guna meningkatkan kualitas pendidikan serta menghasilkan peserta didik yang berprestasi dan mampu bersaing secara global.

Di zaman serba digital seperti sekarang ini sudah banyak perkembangan inovasi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru di sekolah. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan adanya fasilitas sekolah serta teknologi informasi dan komunikasi yang mudah diakses seperti media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu yang bertujuan mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Fadilah dkk., 2023).

Pendapat lain juga menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk mempresentasikan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu untuk memberikan kesan yang nyata. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi pengajaran dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien serta meningkatkan motivasi peserta didik (Firmadani, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat menjadi solusi untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa semangat dan meningkatkan minat belajar khususnya peserta didik yang merasa kesulitan dalam pembelajaran terutama pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional yang rawan terjadinya permasalahan kejenuhan dan kebosanan peserta didik yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru diberikan kesempatan untuk mengkreasikan visualisasi yang menarik menggunakan media pembelajaran serta memanfaatkan kemampuan motorik dan seluruh indera peserta didik untuk dapat belajar dengan efektif (Atsani dkk., 2020)

Guru dapat memilih media pembelajaran yang menarik dan tepat untuk mata pelajaran yang diajarkan sehingga dapat memusatkan perhatian peserta didik dan dapat membangkitkan rasa motivasi serta interaksi antar peserta didik khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hingga saat ini peserta didik masih menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang cenderung membosankan dan sebagian peserta didik kurang minat terhadap mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian Zahro dkk. (2021) berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik sebagian besar peserta didik berasumsi bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung kurang

menarik dan membosankan karena dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah dan menggunakan cara-cara lama yaitu hanya memberikan tugas serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang relevan tentunya sangat dibutuhkan pada masa kini terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memantik motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik adalah *Baamboozle*. Guru dapat berinovasi menggunakan media pembelajaran dengan media *Baamboozle* (Khoiro dkk., 2023). Media *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat memudahkan guru untuk mengemas materi pelajaran menjadi menarik dan tidak monoton. *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran dari sebuah platform digital yang menyajikan fitur-fitur yang dapat digunakan seperti membuat dan memainkan game dengan berbagai tema yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Iskandar dkk., 2022). *Baamboozle* cocok digunakan untuk semua mata pelajaran dan bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan oleh peserta didik (Sa'diyah dkk., 2021). Maka dari itu, media pembelajaran edukasi game *Baamboozle* ini dalam penerapannya pada proses pembelajaran mempunyai keunggulan tersendiri yaitu dengan harapan peserta didik dapat menjadi aktif, termotivasi dan dapat berkolaborasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Terdapat banyak faktor penentu dalam mencapai keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu kunci utama yang menjadi penentu dalam keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik adalah komponen utama yang menjadi penentu tercapainya tujuan pendidikan, baik motivasi dari dalam diri maupun motivasi dari lingkungan sekitar (Mitkovska, 2020). Guru merupakan kunci utama dalam membangkitkan motivasi peserta didik. Guru selaku pendidik memiliki kewajiban untuk membangkitkan rasa motivasi belajar peserta didik, karena motivasi merupakan salah satu faktor dinamis utama (Anggraini & Sukartono, 2022). Peserta didik sering mengalami kejenuhan dan bosan terhadap proses pembelajaran dikelas, salah

satu penyebabnya yakni penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi dan buku pelajaran dijadikan sumber utama untuk mencari informasi sehingga menyebabkan tingkat motivasi belajar peserta didik tergolong rendah. Guru perlu melakukan upaya agar proses pembelajaran dikelas menjadi interaktif dan tidak monoton agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Maka dari itu, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik yaitu media pembelajaran berbasis game edukasi *Baamboozle* yang mengkombinasikan teknologi dimana penggunaannya cukup mudah hanya memerlukan sebuah proyektor dan peserta didik dapat berkolaborasi untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Maka dari itu, penggunaan media *Baamboozle* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam penerapannya khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik ini masih sedikit, karena media *Baamboozle* tergolong cukup baru, namun ada beberapa penelitian dan riset yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu penelitian terdahulu pertama yang dilakukan oleh Dewi Mariani dkk. (2022) dari Universitas Negeri Surabaya, yang judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP” hasil dari penelitiannya bahwa adanya pengaruh pembelajaran *Hybrid Learning* menggunakan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Pengaruh dihitung berdasarkan hasil uji hipotesis nilai Sig. $0.000 < 0.05$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil belajar nilai pretest rata-rata 66,32 dan nilai posttest rata-rata 85,15. Nilai n-gain rata-rata 0,56, yang masuk dalam kategori "Sedang". Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan bahwa media *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran hybrid. Hasil angket menunjukkan minat belajar siswa pada media ini, dengan rata-rata 44% dalam kategori "Sangat Tinggi" dan 56% dalam kategori "Tinggi". Dengan demikian, media *Baamboozle* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada materi IPS di SMP Negeri 25 Surabaya.

Penelitian kedua yang relevan juga pernah diteliti oleh Murti dkk. (2023) dari Universitas Muhammadiyah Makassar, yang judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba” dari hasil penelitian bahwa adanya pengaruh penerapan metode *Game Based Learning (Baamboozle)* sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. Karena terdapat uji-t pada nilai yang menunjukkan bahwa $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - K = 28 - 1 = 27$. Berdasarkan hasil t-hitung dan t-tabel, bahwa hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa dari penerapan metode *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Baamboozle* terdapat peningkatan. Dengan demikian, media *Baamboozle* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan semangat peserta didik serta memberikan respons positif terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian terakhir yang relevan juga pernah diteliti oleh Darmawan dkk. (2024) dari Universitas Negeri Yogyakarta, yang judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga” dari hasil penelitian bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Karena hasil uji sample t-test independen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Artinya, jika guru ingin meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, guru dapat menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dalam kegiatan belajar mengajar.

Terdapat perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu: pada penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran *Hybrid Learning* menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar dan juga berfokus pada minat belajar dan kolaborasi peserta didik. Sedangkan penelitian

ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 19 Palembang yang pertama pada tanggal 16 Agustus 2024 berupa wawancara bersama guru Pendidikan Pancasila. Kemudian pada tanggal 22 Agustus 2024 untuk melakukan wawancara lanjutan terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang, pada kelas tertentu seperti pada kelas VII.1 dan VII.3 di mana sebagian peserta didik terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru dan tidak terlalu aktif selama proses pembelajaran di kelas. Peneliti memberikan kuisisioner sederhana kepada peserta didik kelas VII.1 dan VII.3 untuk mendukung temuan tersebut yang hasilnya menunjukkan bahwa ditemukan sebanyak 37 dari 70 peserta didik atau sekitar 53% mengalami penurunan motivasi belajar karena tergolong dalam kategori rendah. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional, yaitu berupa buku Pendidikan Pancasila, dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti *Baamboozle* sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, media pembelajaran *Baamboozle* ini sangat cocok untuk diterapkan sebagai media baru di SMP Negeri 19 Palembang. Media pembelajaran ini diterapkan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian serta penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai tugas akhir dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait dengan penjabaran latar belakang serta rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori-teori tentang penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan pondasi bagi penelitian selanjutnya terkait dengan motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran dan menjadi bahan kajian yang lebih lanjut.

1.4.2 Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian ini secara praktis yaitu:

1.4.2.1 Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi guru SMP untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara nyata dalam penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Menjadi bahan acuan dan kajian dalam mempertimbangkan program dalam pembelajaran serta menjadi acuan dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimova, M. A. (2023). Using the internet service “Baamboozle” when creating a gamified educational environment in English classes. *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 8(1), 106–113.
- Amalinda, R. (2024). *PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG*. 4(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Amaliyah, A., Faujjah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., Zahra, Z., Guru, P., & Dasar, S. (2022). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA ANALYSIS OF THE USE OF LEARNING MEDIA ON STUDENT’ INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021). *Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.1010/PENDAHULUAN>
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, A. (2014). *MEDIA PEMBELAJARAN* (A. Rahman, Ed.; Revisi, Cetakan 23).
- Dewi Mariani, S., Ayu Larasati, D., Perdana Prasetya, S., & Stiawan, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP*.
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2023). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (t.t.). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan*

- Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faqih, M. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID*. 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>
- Farida, N. (2022). Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), 118. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i2.133>
- Firmadani, F. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Hapsari, S. T., & Putri, E. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TTS) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 35 BEKASI. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 587. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.14932>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). *ARTICLE ANALYSIS OF MOTIVATION METHODS AND STUDENT LEARNING MOTIVATION FUNCTIONS*. 1(3), 198–203.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Inayahtur Rahma Sekolah Tinggi Agama Islam Pancawahana Bangil, F. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)*. Dalam *Jurnal Studi Islam* (Vol. 14, Nomor 2).
- Indriyani, L. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA* (Vol. 2, Nomor 1).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia A, Farhatunnisa. G., Fireli, P., & Salfitri, R. (2022). *Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi Model ARCS Dalam Pembelajaran Saintifik Untuk. Dalam *Indonesian J. Integr. Sci. Education (IJIS Edu)* (Vol. 1, Nomor 1). <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijisedu>

- K H Muhammad, G., & Atsani, Z. (2020). *TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19*.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Kegiatan, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*.
- Maria Zulfiati, H. (2015). PENGARUH PEMBELAJARAN IPS BERBASIS ICT (INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY) DENGAN APLIKASI LECTORA INSPIRE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *JIPSINDO*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v1i1.2878>
- Mayadiana Suwarma, D., Munir, M., Ayu Wijayanti, D., Pandapotan Marpaung, M., Weraman, P., Putu Agus Dharma Hita, I., Madrasah Ibtidaiyah, G., Ma, S., Aly Al-Hikam Malang, had, Studi Produksi Ternak, P., Sains dan Teknologi, F., Muhammadiyah Karanganyar, U., Studi, P. D., Farmasi, F., Kader Bangsa Palembang, U., Studi Kesehatan Masyarakat, P., & Kesehatan Masyarakat, F. (2023). PENDAMPINGAN BELAJAR SISWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG DAN MOTIVASI BELAJAR. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1234–1239.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4).
- Mitkovska, P. S. J. (2022). *MOTIVATION TO LEARN DURING A PANDEMIC*.
- Muafiah, A. (2020). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DARING MAHASISWA PADA MASA PANDEMIK COVID-19*. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023a). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023b). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12.
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4, 14043–14057.

- Ni'am, A. S., & Hafidz, H. (2024). Implementasi Perencanaan Interaktif dalam Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada MTS Muhammadiyah 2 Kalijambe. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(4). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (t.t.). *Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., Wicaksono, F., Danny, A., & Wibisono, R. (2021). *Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle*. 11. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Setyaningsih, S., & Wahyudi, A. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua). Alfabeta.
- Suharni. (2021). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1).
- Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4, 14043–14057.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. 6(2), 81–92.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Tarmizi, Ed.). Bumi Aksara.
- Wijanarko, E. W. S., & Adhisa, R. R. (2023). Media Pembelajaran Object Detection Perangkat Jaringan Komputer menggunakan Machine Learning berbasis Desktop. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 207–216. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.19826>
- Winaningsih, E. T., & Syarif, F. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1778>
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, W., Andris Susanto, D., & Hawa, F. (2024). *Exploring Bamboozle as Games-Based Learning Media to Support Students' Vocabulary: Its application in the classroom.*
- Zahro, N. A. Q. (2021). *Penggunaan media pembelajaran wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pengabdian Mahasiswa.* 2(2).
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.