

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI BAAMBOOZLE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
DI SD GMT KUANINO 1**

Stefania Lendi Hale¹, Roswita Lioba Nahak², Kristina E. Noya Nahak³
PGSD, FKIP, Universitas Citra Bangsa, Kupang
Email: 1stefanialendihale@gmail.com, 2roswitanahak@gmail.com,
3kristina.noya.nahak@gmail.com .

ABSTRACT

This research investigates the effect of using the Baamboozle educational game on the learning motivation of fourth-grade students in Civic Education (PPKn) at GMT Kuanino 1 Elementary School. This research was motivated by the observation that Civic Education learning is often considered monotonous, which reduces students' enthusiasm and participation. The method used is a quasi-experimental design with a One Group Pretest-Posttest Design, involving 16 students as the research sample. Data were collected using a learning motivation questionnaire and analyzed with validity and reliability tests, normality and homogeneity tests, paired sample t-tests, and N-Gain analysis. The results show that the average score of students' motivation increased from 42.63 in the pretest to 76.31 in the posttest. The N-Gain score of 0.58 was categorized as moderate, and the paired t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$. Thus, the use of Baamboozle as a digital learning medium has a significant positive impact on improving students' learning motivation in Civic Education.

Keywords: Educational Game, Baamboozle, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn di SD GMT Kuanino 1. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn yang sering dianggap monoton. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (One Group Pretest-Posttest Design). Sampel penelitian berjumlah 16 siswa kelas IV. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar, kemudian data dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas, uji Paired Sample T-Test, serta analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 42,63 pada pretest menjadi 76,31 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,58 termasuk kategori sedang, dan hasil uji T diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan *Baamboozle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: Game Edukasi, Baamboozle, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk karakter generasi muda. Pendidikan dasar memegang peranan penting karena menjadi fondasi utama dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Melalui pendidikan, siswa diharapkan tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kepribadian yang kuat dan sikap positif dalam kehidupan bermasyarakat (Amfotis dkk., 2025)

Salah satu mata pelajaran yang berfungsi strategis adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn bertujuan menanamkan nilai Pancasila, kedisiplinan, demokrasi, dan tanggung jawab warga negara. Namun kenyataannya, pembelajaran PPKn masih sering dianggap membosankan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD GMT Kuanino 1 pada bulan Oktober, ditemukan bahwa pembelajaran PPKn, khususnya pada materi *Pancasila sebagai Nilai*

Kehidupan, masih menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan utama adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya anggapan bahwa pelajaran PPKn bersifat membosankan, serta metode pembelajaran yang masih konvensional seperti ceramah dan tugas tertulis. sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias (Nitte & Bulu, 2020).

Motivasi belajar sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa. Menurut Sardiman (2018), motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan aktivitas belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif, tekun, dan bersemangat. Sebaliknya, motivasi rendah menyebabkan siswa cepat bosan dan hasil belajarnya rendah.

Kondisi ini menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi guru untuk memanfaatkan media

pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Syarifudin (2020), media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Nisa & Susanto (2020) menegaskan bahwa ketertarikan siswa terhadap permainan digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Salah satu media interaktif yang banyak digunakan adalah *Baamboozle*. Platform ini menyediakan permainan kuis daring yang memadukan unsur kompetisi dan kesenangan. Hal ini sesuai dengan teori behaviorisme Skinner yang menyatakan bahwa perilaku belajar dapat dibentuk melalui stimulus dan respons, di mana skor dalam permainan dapat menjadi penguat positif bagi motivasi belajar siswa (Skinner dalam Wibawanto, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD GMT Kuanino 1 pada mata pelajaran PPKn.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-*

experimental design), yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*), kemudian perlakuan berupa penggunaan media *Baamboozle*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*).

Lokasi penelitian adalah SD GMT Kuanino 1 Kupang dengan subjek 16 siswa kelas IV. Sampel diambil dengan teknik sampling jenuh, karena jumlah populasi kecil (Wiratna, 2023). Instrumen berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji Paired Sample T-Test, serta perhitungan N-Gain menggunakan SPSS versi 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Validitas angket

Uji analisis instrumen ini diuji cobakan kepada kelompok kecil sebanyak 16 siswa/responden dan taraf signifikansi 5% , nilai r tabel yang digunakan adalah 0,532. Adapun hasil analisis butir soal validitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Soal

Item1	R Hitung	Keterangan
1	0,556	Valid
2	0,625	Valid
3	0,595	Valid
4	0,575	Valid

5	0,584	Valid
6	0,576	Valid
7	0,561	Valid
8	0,708	Valid
9	0,750	Valid
10	0,575	Valid
11	0,717	Valid
12	0,702	Valid
13	0,599	Valid
14	0,881	Valid
15	0,703	Valid
16	0,889	Valid
17	0,851	Valid
18	0,598	Valid
19	0,544	Valid
20	0,548	Valid

Berdasarkan hasil analisis 20 instrumen angket diatas, diketahui bahwa semua butir soal dinyatakan valid dengan nilai *r*-hitung dari 0,544 sampai dengan 0,889.

Uji reliabilitas soal

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,955	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel diatas diketahui bahwa koefisien *Cronbach Alpha* adalah 0,955.

Uji Normalitas

Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (*sig./p*-

value > 0,05). Berikut ini hasil uji normalitas.

Tabel 3 Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretest	,952	16	,515
posttest	,917	16	,150

Dari perhitungan analisis data tabel diatas diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, karena hasil perhitungan pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan sign lebih besar dari pada taraf signifikansi (α) dengan ketentuan 0,05. Dapat dilihat bahwa signifikasi pada *Shapiro Wilk* diperoleh nilai *pretest* dengan nilai signifikasi 0,515 dan *posttest* 0,150 sehingga nilai *sig* > 0,05.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas membutuhkan hal-hal berikut: Jika nilai signifikasi > 0,05 maka data bersifat homogen Jika nilai signikansi < 0,05 maka data tidak bersifat homogen. Berikut adalah tabel uji homogenitas.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene			
	Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.648	1	30	.209
Based on Median	.738	1	30	.197
Based on Median and with adjusted	.738	1	29.070	.198
Based on trimmed mean	.683	1	30	.204

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan, bahwa sig. 0,209 > 0,05 H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya bahwa variansi setiap sampel sama (homogen).

Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sample T-Tes

Uji *paired sampel T-test* di pergunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas memberikan pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Perhitungan uji *paired sampel T-test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan tabel di bawah dapat disimpulkan, hasil uji *paired sample test* menunjukkan bahwa tingkat signifikansi dari uji ini adalah sebesar 5%. Dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis yang diajukan adalah jika nilai sig. 2 (tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat dilihat dari tabel, nilai sig. 2 (tailed) adalah sebesar 0,000 dimana nilai ini lebih

kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut hasil dari uji paired sampel T-test:

Tabel 5 Hasil Uji Paired Samples Test Data Pretest-Posttest

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pret est - post est	-33.688	.946	.237	-34.192	-33.183	-142.369	15	.000

Sumber:Hasil olah data SPSS 25

b. Uji N-Gain

N-gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*) pemberian penggunaan *game* edukasi *baamboozle*. Berikut disajikan Rangkuman analisis skor *N-Gain* dalam bentuk tabel:

Tabel 6 Hasil Uji N Gain

Berdasarkan hasil perhitungan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) *pretest* dan *posstest* diatas menunjukkan bahwa rata-rata (*N-Gain*) sebesar 0.1749 sehingga nilai (*N-Gain*) $0.1749 > 0,7$ sehingga kategori yang diperoleh yaitu sedang.

D. Pembahasan

Dalam penelitian ini mengikuti beberapa uji yaitu Uji validitas yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir pernyataan pada angket motivasi belajar dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 20 butir pernyataan, seluruh item memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,532), dengan rentang nilai r_{hitung} antara 0,544–0,889. Dengan demikian, seluruh item angket dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa butir angket memiliki konsistensi dan relevansi yang baik terhadap konstruk motivasi belajar yang diukur.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat konsistensi internal

instrumen penelitian. Pengujian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain	16	.56	.62	.5877	.01749
Valid N (listwise)	16				

menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan hasil sebesar 0,934, yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi (0,71–0,90). Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen angket memiliki tingkat keandalan yang sangat baik, artinya setiap item dalam angket memiliki korelasi yang kuat dan konsisten dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian menggunakan Shapiro-Wilk Test karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* yaitu 0,515 Nilai signifikansi *posttest* yaitu 0,150. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini berarti penggunaan uji statistik parametrik, seperti *Paired Sample T-Test*, dapat dilakukan dengan tepat.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara data pretest dan posttest. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,209 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Artinya, variansi antara kelompok data sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan Baamboozle) adalah sama, dan data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis lebih lanjut.

Pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji menunjukkan: Rata-rata nilai pretest yaitu 42,63, Rata-rata nilai posttest yaitu 76,31. Nilai signifikansi (2-tailed) = $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD GMT Kuanino 1. Hasil uji *N-Gain* juga mendukung temuan ini, dengan nilai rata-rata 0,5877, yang termasuk kategori

sedang, menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa media game edukasi Baamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan kompetitif. Peningkatan signifikan pada skor posttest menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa, rasa ingin tahu, dan semangat berkompetisi secara sehat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rida et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle meningkatkan hasil belajar siswa MIN 3 OKU Timur secara signifikan (sig. $0,000 < 0,05$), serta Murti et al. (2023) yang menyatakan bahwa Baamboozle efektif sebagai media evaluasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi empiris bahwa Baamboozle tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam memotivasi siswa belajar aktif dalam mata pelajaran PPKn.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, di

mana pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial. Dalam permainan Baamboozle, siswa berinteraksi, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan secara berkelompok, sehingga proses belajar berlangsung dalam konteks kolaboratif yang mendorong pengembangan potensi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menambah bukti empiris bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif seperti *Baamboozle* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini bukan hanya efektif dari segi peningkatan akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Baamboozle terbukti sebagai media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterlibatan aktif, kerja sama, dan pembelajaran bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi *Baamboozle* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap

motivasi belajar siswa kelas IV di SD GMT Kuanino 1 Kota Kupang. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata angket motivasi belajar siswa, yaitu dari 42,63 pada pretest menjadi 76,31 pada posttest, yang mencerminkan adanya perubahan tingkat motivasi dari dominan kategori sedang–rendah menjadi sedang–tinggi.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5877 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara cukup efektif. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu seperti Murti et al. (2023) dan Rida et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *game* edukatif seperti *Baamboozle* terbukti tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga

mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amfotis, V .,Mbuik,H & Nahak,K. (2025). Pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan prestasi belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas V Sekolah Dasar Katolik Muder Teresa. *Esensi Pendidikan Inspiratif*,Vol.7,No.1,Diaksesdari <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/index>
- Nitte, Y.,& Bulu, V. (2020). Pemetaan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Sekota Kupang.*Jurnal Kependidikan:Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*,6(1).
- Nisa.,& Susanto.(2020). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam,Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* , Vol .7 No. 1., 140-147. :
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Sardiman, A.M.(2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Persada
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Wiratna, S. (2023). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh penerapan metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.