

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA GAME BAAMBOOZLE UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN  
NILAI TEMPAT BILANGAN CACAH KELAS IV SDN 46 BANDA ACEH**

Maharani<sup>1</sup>, Rita Novita<sup>2</sup>, Tria Marvida<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

<sup>1</sup>maharanitkn21@gmail.com, <sup>2</sup>rita@bbg.ac.id, <sup>3</sup>tria@bbg.ac.id

**ABSTRACT**

*Mathematics learning in elementary school is often seen as difficult and not interesting, which makes students lose their interest and enthusiasm for studying. The same situation also happens in class IV at SDN 46 Banda Aceh, where students appear to be less active, not enthusiastic, and not interested during math lessons. One way to deal with this problem is by using interactive and engaging learning tools, such as the Baamboozle game. Media Baamboozle is a learning tool that uses games, helping students to be more engaged and interested in learning in a fun way. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design in the form of a single-group model, which includes pre-testing and post-testing. The population and sample in this research are all the fourth-grade students at SDN 46 Banda Aceh, totaling 28 students. Data collection techniques involved using survey sheets about students' interests and learning motivation that were given before and after the use of the media, along with direct observations and documentation records. The data analysis was done using descriptive statistical methods, normality testing with the Shapiro-Wilk method, paired comparison testing with the t-test, and measurement of ability improvement using the N-Gain method.*

**Keyword:** *Effectiveness, Baamboozle, Learning Interest, Learning Motivation, Mathematics*

**ABSTRAK**

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan kurang menarik, sehingga membuat siswa kehilangan minat dan semangat untuk belajar. Kondisi tersebut juga terjadi di kelas IV SDN 46 Banda Aceh, di mana siswa terlihat kurang aktif, tidak antusias, dan tidak tertarik selama mengikuti pembelajaran matematika. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media belajar yang interaktif dan menarik, seperti permainan Baamboozle. Media Baamboozle adalah media pembelajaran yang menggunakan permainan, sehingga mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik belajar dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental berupa model satu kelompok yang dilakukan pra-pengukuran dan pasca-pengukuran. Populasi serta sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 46 Banda Aceh, yang totalnya ada 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar

survei tentang minat dan motivasi belajar yang diberikan sebelum dan setelah penerapan media, serta didukung oleh pengamatan langsung dan pencatatan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik deskriptif, pengujian normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, uji perbandingan pasangan dengan metode t-test, serta pengukuran peningkatan kemampuan dengan metode N-Gain.

**Kata kunci:** Efektivitas, Baamboozle, Minat Belajar, Motivasi Belajar, Matematika.

### **A. Pendahuluan**

Menurut (Yusmanto 2018), pembelajaran matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal-hal itu. Belajar matematika merupakan tentang konsep-konsep dan struktur abstrak yang terdapat dalam matematika serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu ada di tingkat sekolah.

Menurut Slameto (2015 : 180), ia menyatakan bahwa minat adalah perasaan lebih suka dan tertarik pada sesuatu atau kegiatan tertentu, tanpa ada yang memaksa. Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki oleh siswa, minat muncul dari siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar, peran guru

sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara belajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun (Riamin, 2016).

Menurut Sardiman (2018), Motivasi belajar adalah semangat dan dorongan yang ada di dalam diri siswa yang membuatnya tetap bersemangat dalam belajar dan memberi arah agar tujuan belajar bisa tercapai dengan baik.

Menurut (Nurdin dan Andriantoni, 2016), motivasi itu memegang peranan yang penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa mempunyai motivasi yang tinggi. Oleh karena itu penggunaan media yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Baamboozle adalah media pembelajaran berbasis permainan

yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Singkatnya, Baamboozle adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran (May B et al., 2024). Baamboozle adalah sebuah game pendidikan berbasis web yang menawarkan berbagai game interaktif dan menarik. Game ini menggunakan kuis yang dibuat oleh para pendidik. Yang membuat Baamboozle menarik adalah kuis disajikan secara kelompok, sehingga setiap anggota kelompok merasa memiliki tanggung jawab atas keberhasilan kelompok tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV Sdn 46 Banda Aceh masih kurang maksimal minat dan motivasinya dalam belajar, hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, proses belajar menjadi pasif, dimana mereka hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan soal tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa penerapan media pembelajaran yang

inovatif, menyenangkan, dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti mengambil “judul efektivitas penerapan media game baamboozle untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa pada pembelajaran nilai tempat bilangan cacah kelas IV sdn 46 banda Aceh”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental yang berbentuk model *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, hanya ada satu kelompok yang menjadi sampel penelitian, dan tidak ada kelompok kontrol yang dibandingkan. Kelompok tersebut diberi perlakuan dengan menggunakan media permainan Baamboozle, lalu dilakukan pengukuran sebelumnya (pretest) dan setelahnya (posttest) untuk mengetahui adanya perubahan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 46 Banda Aceh, di mana populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner tentang minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

Selain itu, observasi dan dokumentasi digunakan sebagai bukti tambahan untuk memperkuat temuan penelitian. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Setiap pernyataan terdiri dari pernyataan positif dan negatif dengan skor yang disesuaikan. Angket ini berisi 30 pernyataan, terdiri dari 15 pernyataan yang digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar dan 15 pernyataan lainnya untuk mengukur motivasi belajar.

Teknik menganalisis data dilakukan dalam beberapa langkah. Pertama, menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi data secara umum. Selanjutnya, melakukan uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal. Lalu, menggunakan uji paired sample t-test untuk membandingkan perbedaan skor sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Terakhir, melakukan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan minat dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Statistik Deskriptif minat

Kategori	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y1Sebelum	28	27	68	47.14	8.510
Y1Sesudah	28	39	75	52.89	9.942

**Gambar 1 Statistik Deskriptif Minat**

Kategori	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y2Sebelum	28	36	58	46.00	5.767
Y2Sesudah	28	41	73	54.04	6.747

**Gambar 2 Statistik Deskriptif Motivasi**

Pada Gambar 1 dan 2, diperoleh bahwa rata-rata skor minat belajar dan motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan media game baamboozle. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media game baamboozle memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik.

### Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Y1Sebelum	.971	28	.608
Y1Sesudah	.929	28	.059

**Gambar 3 Uji Normalitas Minat**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Y2Sebelum	.953	28	.229
Y2Sesudah	.952	28	.222

**Gambar 4 Uji normalitas Motivasi**

Dari Gambar 3 dan 4, ditemukan bahwa nilai signifikansi untuk hasil data minat adalah 0,059 yang lebih besar dari 0,05, dan nilai signifikansi untuk hasil data motivasi adalah 0,222 yang juga lebih besar dari 0,05.

Sehingga data tentang minat dan motivasi belajar siswa memiliki distribusi yang normal.

### Uji Paired Sample t-Test

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis dan data penelitian dinyatakan berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yaitu *Paired Sample t-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikansi pada minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media game Baamboozle. Adapun kriteria pengujinya adalah Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikansi antara skor sebelum dan sesudah. Jika nilai sig. (2-tailed) >, maka terdapat perbedaan yang tidak signifikansi antara skor sebelum dan sesudah. Setelah dilakukan pengujian menggunakan SPSS, maka diperoleh hasilnya sebagai berikut :

	Paired Differences						T	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std. deviation	Std. Error or Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair1 Y1Sebelum Y1Sesudah	-5,750	13,023	2,461	-10,800	-.700	-2,336	27	.027	

**Gambar 5 Output Uji t Minat**

	Paired Differences						T	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std. deviation	Std. Error or Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair1 Y2Sebelum Y2Sesudah	-8,036	10,319	1,950	-12,037	-4,034	-4,121	27	.000	

**Gambar 6 Output Uji t Motivasi**

Berdasarkan Gambar 5 dan 6 hasil uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi minat belajar sebesar  $0,027 < 0,05$  sehingga  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Dan hasil

uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_{02}$  ditolak dan  $H_{a2}$  diterima. Dengan demikian, penggunaan media game Baamboozle efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

### Uji N-Gain

Mean	N	Skor Maks (75-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
	28	27,85714286	0,046785281	3,508896104

**Gambar 7 Hasil Uji N-Gain Minat**

Mean	N	Skor Maks (75-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
	28	29	0,227974168	17,09806261

**Gambar 8 Hasil Uji N-Gain Motivasi**

Berdasarkan Gambar 7 dan 8 yang menunjukkan hasil perhitungan uji n-gain dari survei minat belajar siswa, diperoleh rata-rata (mean) skor n-gain sebesar 0,467 dengan persentase 3,51%. Hasil perhitungan uji n-gain menunjukkan nilai rata-rata (mean) n-gain sebesar 0,2279 dengan persentase 17,09% tingkat peningkatan motivasi belajar siswa. Nilai minat dan motivasi tersebut termasuk kategori rendah menurut kriteria interpretasi n-gain, karena nilainya di bawah 0,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran Baamboozle, minat dan motivasi belajar siswa meningkat, meskipun

kenaikan tersebut masih tergolong kecil. Namun, beberapa siswa menunjukkan peningkatan pada skor minat dan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penggunaan media game Baamboozle memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor minat dan motivasi belajar siswa setelah penerapan media game Baamboozle dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor minat dan motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media game Baamboozle sebagai perlakuan. Selain itu, dari hasil uji *Paired Sample t-Test* terlihat bahwa ada perbedaan yang nyata antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media game Baamboozle. Namun, berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata minat belajar sebesar 0,467 dan nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 0,2279 yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan dan semangat belajar siswa setelah menggunakan media game Baamboozle masih

tergolong rendah atau belum mencapai tingkat maksimal. Meskipun begitu, ada peningkatan pada sebagian besar siswa, meskipun tingkat peningkatannya berbeda-beda. Fenomena yang dialami pada siswa kelas IV setelah penerapan media game Baamboozle pada pembelajaran nilai tempat bilangan cacah berdampak positif terhadap skor angket yang diperoleh. Dapat diketahui uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program SPSS skor yang diperoleh pada angket minat nilai sig 0,059 > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan pada angket motivasi nilai sig 0,222 > 0,05 maka berdistribusi normal.

Hal serupa yang dilakukan oleh Deandra Khoiro M, Ami Samsiah dan Haryono dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Pamarayan". Perbedaan antara penelitian Deandra Khoiro dkk. (2023) dan penelitian ini terdapat pada cara analisis yang digunakan serta tingkat pengukuran efektivitasnya. Penelitian yang dilakukan oleh Deandra Khoiro dan tim menunjukkan bahwa penggunaan

media *Baamboozle* berdampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Namun, penelitian tersebut tidak uji statistik untuk mengetahui peningkatan secara kuantitatif. Dalam penelitian ini, peningkatan minat dan motivasi belajar siswa terbukti melalui uji Paired Sample t-Test dengan nilai signifikansi 0,027 dan 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dalam uji N-Gain termasuk ke dalam kategori rendah.

Hal serupa juga yang dilakukan oleh Bambang yang berjudul "Persepsi Siswa Kelas 1 Terhadap Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Dalam Pembelajaran Kosakata di Mts Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022", Perbedaan hasil penelitian disebabkan oleh cara menganalisis data dan tingkat cara mengukur keefektifan. Penelitian Bambang (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Baamboozle* masuk dalam kategori yang baik, berdasarkan persepsi siswa dan hasil dari persentase angket, tanpa dilakukan pengujian statistik inferensial. Dalam penelitian ini, efektivitas penggunaan media game *Baamboozle* terbukti melalui uji Paired

Sample t-Test dengan hasil signifikansi < dari 0,05, tetapi uji N-Gain nya masuk dalam kategori rendah.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game *Baamboozle* dalam pembelajaran nilai tempat bilangan cacah di kelas IV SDN 46 Banda Aceh berdampak positif terhadap minat dan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor minat dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan *Baamboozle* dibandingkan saat mereka belum menggunakan media tersebut.

Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi untuk minat belajar sebesar 0,027 dan motivasi belajar sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan setelah penerapan media game *Baamboozle*. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata N-Gain untuk minat belajar adalah 0,467 dan untuk motivasi belajar adalah 0,2279, yang termasuk dalam kategori rendah. Meski begitu, hasil

tersebut tetap menunjukkan bahwa minat dan semangat belajar siswa meningkat setelah menggunakan media game Baamboozle. Dengan demikian, media permainan Baamboozle bisa dipakai sebagai sarana belajar yang efektif untuk membantu meningkatkan rasa tertarik dan semangat belajar siswa dalam belajar matematika, terutama pada materi nilai tempat bilangan cacah.

Bagi Peneliti Selanjutnya, dianjurkan untuk menggunakan media Baamboozle dalam waktu yang lebih lama atau menerapkan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol agar hasil penelitian lebih lengkap dan menyeluruh.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anshori, Muslich and Sri Iswati. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Airlangga University Press, 2017.

Bambang, "Persepsi Siswa Kelas 1 Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022" (Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram, 2022).

Fatimah, Sitti. *Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik PAI Kelas III UPT*

*SD Negeri 229 Pinrang*. Dis. IAIN Parepare, 2025.

Madini, Deandra Khoiro, Ami Samsiah, and Haryono Haryono. "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan." *EDU SOCIATA (JURNAL PENDIDIKAN SOSIOLOGI)* 6.1 (2023): 509-520.

May, Bila, et al. "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2.1 (2024): 62-69.

MUSTAFA, NUR FARISAHFILZA. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* (2019).

Riamin. (2016). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. 14 April. <https://www.kompasiana.com/riamin/570ec6323697738d1a3e38b6/menumbuhkan-minatbelajar-siswa-dalam-pembelajaran>.

Rukminingsih, dkk, Metodologi Penelitian Pendidikan

- Penelitian Kuantitatif,  
Penelitian Kualitatif, Penelitian  
Tindak Kelas, (Yogyakarta:  
Erhaka Utama, 2020), h. 55.
- Siagian, Roida Eva Flora. "Pengaruh  
minat dan kebiasaan belajar  
siswa terhadap prestasi belajar  
matematika." *Formatif: Jurnal  
Ilmiah Pendidikan MIPA* 2.2  
(2015).
- Salsanila, Salsanila, and Emil El  
Faisal. "Efektivitas  
Penggunaan Media  
Pembelajaran Baamboozle  
terhadap Motivasi Belajar  
Peserta Didik pada  
Pembelajaran Pendidikan  
Pancasila." *JIIP-Jurnal Ilmiah  
Ilmu Pendidikan* 8.5 (2025):  
5046-5052.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan  
motivasi belajar mengajar*.  
Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-  
faktor yang mempengaruhinya*.  
Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian  
Pendidikan: Pendekatan  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.  
Bandung: Alfabeta.
- Yusmanto, Yusmanto. "Peningkatan  
hasil belajar matematika  
melalui metode bernyanyi di  
Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal  
Pendidikan: Riset dan  
Konseptual* 2.3 (2018).
- Yunitasari, Ria, and Umi Hanifah.  
"Pengaruh pembelajaran  
daring terhadap minat belajar  
siswa pada masa covid  
19." *Edukatif: Jurnal Ilmu  
Pendidikan* 2.3 (2020): 232-  
243.