



EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA *BAMBOOZLE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 5 KARANGPLOSO

Risma Ayudya Putrisari¹, Indhra Musthofa², Moh. Eko Nasrulloh³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 122101011170@unisma.ac.id, 2indhra.musthofa@unisma.ac.id

3nazrulm3@gmail.com

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of using Bamboozle as an interactive learning media to enhance students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) at SMP Negeri 5 Karangploso. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using the Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two groups—an experimental class that received learning treatment using Bamboozle and a control class that used conventional media. Data were collected using a Likert-scale questionnaire and analyzed with descriptive and inferential statistical tests using SPSS version 26. The results showed that the experimental class achieved higher average motivation scores ($M = 124.63$) compared to the control class ($M = 117.73$). The data were normally distributed and homogeneous. The Paired Sample T-test indicated a significant improvement in the experimental class ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$), while the Independent Sample T-test showed a significant difference between the two groups ($\text{Sig.} = 0.045 < 0.05$). These findings suggest that Bamboozle effectively enhances students' learning motivation. Overall, Bamboozle contributes positively to a more engaging, collaborative, and student-centered learning environment.

Keywords: *Bamboozle, learning motivation, Islamic Religious Education, interactive media, psychosocial development*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan besar, seperti perkembangan teknologi yang cepat, perubahan kebutuhan belajar, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam strategi dan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi berperan sebagai penggerak utama yang mendorong seseorang untuk belajar dan

mempertahankan perilaku belajar hingga mencapai hasil yang diharapkan (Yuliana et al., 2023).

Dalam praktiknya, proses pembelajaran di berbagai sekolah, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan. Meskipun metode ini masih relevan, namun kurang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif. Pembelajaran yang bersifat satu arah, minim interaksi, serta kurang memanfaatkan teknologi, membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Akibatnya, peserta didik menunjukkan antusiasme belajar yang rendah, kurang partisipatif dalam diskusi, dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian Islami, nilai-nilai moral, serta akhlak mulia peserta didik (Saputra, 2022). Proses pembelajaran PAI harus mampu menginternalisasi nilai-nilai keislaman melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Salah satu alternatif pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yang tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan audio, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam proses belajar secara aktif (Hidayat, 2022)

Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah *bamboozle*, sebuah platform permainan edukatif berbasisi web yang memungkinkan pembelajaran dilakukan dalam suasana menyenangkan dan kompetitif. *Bamboozle* menyajikan format permainan kuis tim, yang secara tidak langsung dapat membangun kerja sama, daya saing sehat, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik (Munawaroh et al., 2024). Keunggulan *bamboozle* terletak pada fleksibilitasnya dalam membuat soal sesuai topik, tampilan visual yang menarik, dan fitur yang mendukung proses pembelajaran kelompok secara langsung. Selain itu, media ini tidak memerlukan akun bagi peserta didik, sehingga mudah diakses dan praktis digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Observasi awal di SMP Negeri 5 Karangploso menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih dilakukan menggunakan metode konvensional dengan pemanfaatan media seperti papan tulis dan buku paket. Peserta didik terlihat kurang antusias dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok belum menunjukkan dinamika yang aktif dan motivasi belajar peserta didik masih belum optimal.

Hal ini menandakan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih adaptif dengan kebutuhan generasi saat ini. *Bamboozle*, sebagai media interaktif yang menyenangkan, berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih atraktif, komunikatif dan partisipatif. Motivasi belajar sendiri merupakan elemen penting yang menentukan

kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Menurut teori motivasi Hamzah B.Uno, indikator motivasi belajar mencakup hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif (Hamzah, 2006). Sementara itu, teori perkembangan psikososial Erik H. Erikson menjelaskan bahwa peserta didik usia SMP berada pada tahap identitas vs kebingungan peran.

Pada tahap ini, mereka membutuhkan pengalaman belajar yang mendukung pencarian jati diri melalui interaksi sosial, umpan balik positif, dan tantangan belajar yang menyenangkan. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran seperti *bamboozle* berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai medium untuk mendukung perkembangan identitas akademik dan sosial peserta didik. Penggunaan *bamboozle* diyakini mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Melalui interaksi aktif dalam permainan kuis, peserta didik dapat menunjukkan minat, mempertahankan semangat, dan merasa lebih percaya diri dalam belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis permainan digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian oleh Sari et al (2024) dan Fatimah (2025) mengungkapkan bahwa media seperti e-learning edukatif dan *bamboozle* secara signifikan mampu meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji “efektivitas penerapan media *bamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Karangploso”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran interaktif yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

B. Metode

Dalam penelitian ini, menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi experiment* (Eksperimen semu) dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji hubungan antara variable independent (variable bebas) yang biasa disebut variable X yakni (penerapan media *bamboozle*) dan timbulnya variable dependen (variable terikat) yang biasa disebut variable Y (motivasi belajar) (Sugiyono, 2023). Sedangkan penelitian dengan desain *Nonequivalent Control Group Desain* yaitu desain yang

melibatkan dua kelompok sampel tanpa pembagian secara acak (non-random), yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *bamboozle*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk melihat perubahan yang terjadi. Melalui perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*, baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP Negeri 5 Karangploso yang berjumlah 587 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, peneliti memilih kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 30 peserta didik. Pemilihan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa kedua kelas tersebut aktif, responsif dan memiliki antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Jumlah sampel yang digunakan juga mengacu pada pedoman Roscoe (Sugiyono, 2023) yang menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian eksperimen berkisar antara 30-500 subjek.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni, peneliti menggunakan penyebaran kuesioner angket untuk alat ukur responden. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah berupa skala likert, yaitu alat ukur yang dipakai untuk mengukur motivasi belajar dengan menggunakan skor dari 5-1. Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian untuk memastikan keabsahan data. Kedua, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data layak dianalisis secara parametrik. Ketiga, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test* untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok, serta uji *Independent Sample T-test* untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menilai sejauh mana efektivitas penerapan media *bamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 5 Karangploso. Analisis data menggunakan metode statistik deskriptif, dengan bantuan perangkat lunak *SPSS versi 26 for windows*.

1. *Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Karangploso*

Pada penelitian ini, motivasi belajar diukur menggunakan kuesioner yang terdiri atas 30 butir pernyataan, yang diberikan kepada peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui rentang nilai, nilai minimum dan maksimum, rata-rata, standar deviasi, serta varians sampel. Hasil analisis statistik deskriptif tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	N	Mean	Minimum	Maximum	Std Deviation	Range	Variance
	30	117.73	88	141	14.049	53	197.375

Berdasarkan data pada tabel, diketahui bahwa jumlah responden pada kelas kontrol sebanyak 30 peserta didik. Nilai rata-rata (mean) motivasi belajar peserta didik adalah 117,73 dengan skor minimum sebesar 88 dan skor maksimum sebesar 141. Rentang skor (range) yang diperoleh adalah 53, menunjukkan adanya perbedaan yang cukup besar antara nilai terendah dan tertinggi. Nilai simpangan baku (standar deviasi) sebesar 14,049 serta varian sebesar 197,375. Data ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai motivasi belajar pada kelas kontrol cukup bervariasi, yang berarti tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol tidak merata. Hal ini ditunjukkan oleh standar deviasi yang relatif besar dan range yang cukup besar, menandakan adanya perbedaan tingkat motivasi antar peserta didik dalam kelas tersebut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	N	Mean	Minimum	Maximum	Std Deviation	Range	Variance
	30	124,63	103	148	11.909	45	141.826

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh bahwa jumlah peserta didik dalam kelas eksperimen adalah sebanyak 30 peserta didik. Nilai rata-rata motivasi belajar yang diperoleh adalah 124,63 yang menunjukkan tingkat motivasi belajar yang tinggi. Nilai minimum yang dicapai peserta didik adalah 103 dan nilai maksimum sebesar 148, dengan range atau rentang nilai 45. Ini menunjukkan adanya variasi skor yang cukup signifikan di antara peserta didik. Standar deviasi sebesar 11,909 menunjukkan bahwa penyebaran data dari nilai rata-rata tergolong sedang. Sementara itu, varians sebesar 141,826 menandakan adanya keragaman skor motivasi belajar yang cukup besar dalam kelas eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B.Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat diamati melalui hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan. Salah satu alasan utama mengapa peserta didik merasa kurang termotivasi adalah karena proses pembelajaran yang kurang menarik. Keberhasilan peserta didik dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, tekun dan antusias dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik harus berupaya menciptakan lingkungan belajar yang positif, memanfaatkan materi yang menarik dan menyesuaikan metode pengajaran untuk memenuhi beragam kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian motivasi peserta didik dapat ditingkatkan sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Menurut (sakdah 2021) penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menjadi stimulus pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta tidak membosankan.

2. Efektivitas Penerapan Media Bamboozle Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun uji prasyarat diuraikan sebagai berikut. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan data dianggap berdistribusi tidak normal apabila signifikansi $< 0,05$. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 26 For Windows*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	PRE TEST KELAS 7F	.123	30	.200 [*]	.942	30	.101
	POST TEST KELAS 7F	.116	30	.200 [*]	.958	30	.276
	PRE TEST KELAS 7E	.088	30	.200 [*]	.948	30	.150
	POST TEST KELAS 7E	.151	30	.077	.963	30	.363

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov Smirnov yang disesuaikan dengan jumlah sampel yang digunakan.

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada pretest kelas kontrol adalah 0.200 dan posttest sebesar 0.200. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikansi pada pretest sebesar 0.200 dan posttest sebesar 0.077. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok tersebut berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan pengujian uji t.

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki karakteristik varians yang serupa. Berdasarkan ketentuan uji homogenitas, apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka H_a diterima, yang berarti data berasal dari populasi yang homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_o diterima, yang berarti data berasal dari populasi yang tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.747	1	58	.391
	Based on Median	.440	1	58	.510
	Based on Median and with adjusted df	.440	1	55.635	.510
	Based on trimmed mean	.793	1	58	.377

Berdasarkan hasil data, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,391 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen atau memiliki varian homogen yang sama. Setelah tahap uji normalitas dan homogenitas diselesaikan, langkah berikutnya dalam penelitian ini adalah melakukan pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan dua jenis uji statistik, yaitu Paired Sampel T-test dan Independent Sampel T-test.

Hasil Uji Paired Sampel T-test

Uji ini juga dikenal sebagai uji berpasangan karena melibatkan sampel yang terdiri dari subjek yang sama, namun pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Dengan syarat ketentuan jika nilai sig lebih dari 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai sig kurang dari 0,05 maka H_o ditolak dan H_a diterima.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sampel T-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test 7e Eksperimen - Post Test 7e Eksperimen	-6.933	9.142	1.669	-10.347	-3.520	-4.154	29	.000
Pair 2	Pre Test 7f Kontrol - Post Test 7f Kontrol	1.733	19.915	3.636	-5.703	9.170	.477	29	.637

Berdasarkan tabel di atas hasil uji Paired Sampel T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sig (2-tailed) pada kelas kontrol sebesar $0,637 > 0,05$. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) diterima, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikansi dalam motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Sebaliknya, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran bamboozle.

Hasil Uji Independent T-test

Uji *Independent T-test* adalah salah satu teknik statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok yang bersifat independen atau tidak berhubungan. Interpretasi hasil uji ini didasarkan pada nilai Sig (2-tailed). Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0.05 \rightarrow$ Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0.05 \rightarrow$ Tidak ada perbedaan signifikan antara dua kelompok

Tabel 6. Hasil Uji Independent T-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.747	.391	2.052	58	.045	6.900	3.363	.169	13.631
	Equal variances not assumed			2.052	56.485	.045	6.900	3.363	.165	13.635

Berdasarkan hasil analisis uji Independent T-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,045 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran bamboozle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil Uji N-Gain

Uji N-Gain (Normalized Gain) adalah salah satu metode analisis data yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan suatu perlakuan (misalnya penerapan media pembelajaran atau metode tertentu). Perhitungan N-Gain membandingkan skor pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan), lalu dinormalisasi terhadap skor maksimal yang bisa dicapai.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	30	123.29	214.00	141.2883	20.16695
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan tabel terlihat nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 141,28. Maka dapat dikatakan bahwa efek penggunaan media pembelajaran Bamboozle terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas VIIIE pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori efektif.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *bamboozle* sebagai saran pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 5 Karangploso. Hasil analisis statistik yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan perolehan nilai pada kelas kontrol nilai sig. sebesar $0,200 > 0,05$. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai sig. sebesar $0,077 > 0,05$. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai sig. sebesar $0,391 > 0,05$ yang berarti data bersifat homogen. Uji-t sampel berpasangan menunjukkan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Sementara itu, Uji independen menghasilkan nilai sig. sebesar $0,045 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji N-gain yang diperoleh sebesar 141,28 berada pada kategori efektif.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *bamboozle* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan media *bamboozle* memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, diantaranya dengan meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu pendidik dalam mengelola kelas secara aktif. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan Erikson, khususnya pada tahap kelima yaitu identitas vs kebingungan peran, yang umumnya dialami oleh remaja usia 12 hingga 18 tahun. Pada fase ini, remaja sedang dalam proses pencarian jati diri, berusaha memahami siapa dirinya dan apa perannya dalam kehidupan. Dukungan dari lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam proses ini.

Penggunaan media pembelajaran seperti *bamboozle* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi dan terlibat secara emosional. Menurut Khoirot et al (2023), menyatakan bahwa penerapan *bamboozle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, antusiasme dan semangat belajar peserta didik. Platform ini menyediakan berbagai bentuk soal dalam bentuk kuis yang menarik dan edukatif, sehingga lebih fokus dalam proses belajar dan lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian, media *bamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan mendukung perkembangan psikososial remaja.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data di SMP Negeri 5 Karangploso, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *bamboozle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini

dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh nilai maksimal 148 dan nilai minimal 103, nilai rata-rata 124,63. Sedangkan, pada kelas kontrol memperoleh nilai maksimal 141 dan nilai minimal 88 dan nilai rata-rata 117,73. Adapun hasil hipotesis yang menggunakan uji independent sample t test nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,045 < 0,05$, dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima (H_0 ditolak dan H_a diterima). Uji N-gain yang diperoleh sebesar 141,28 berada pada kategori efektif, yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *bamboozle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Daftar Rujukan

- Hidayat. (2022). *Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 141–156. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Sari, (2024). *Efektivitas Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edukati Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Materi Rukshah Kelas VII di SMPN 4 Bojonegoro*. 6.
- Fatimah, S. (2025). *Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Peserta Didik Kelas Iii Upt Sd Negeri 229 Pinrang*. 1–23.
- Hamzah, B. U. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. [https://books.google.co.id/books?id=lOqoEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=JQh-j9i4BR&dq=pengertian motivasi menurut hamzah uno&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=pengertian motivasi menurut hamzah uno&f=false](https://books.google.co.id/books?id=lOqoEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=JQh-j9i4BR&dq=pengertian+motivasi+menurut+hamzah+uno&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=pengertian+motivasi+menurut+hamzah+uno&f=false)
- Munawaroh, (2024). *Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembung 2* Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students' Learning Motivation in Social Science Learning in C. November, 6238–6243.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr.Ir.Sutopo.S.Pd (ed.)). ALFABETA.
- Saputra, A. (2022). *Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 73–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://>

ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811

Yuliana, (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>