

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Kelas IX SMP Negeri 3 Sumber

Dwi Novian

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa,
Cirebon

noviandwi704@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Salah satu permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Sumber adalah rendahnya motivasi dan minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 3 Sumber. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sumber, sedangkan sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan minat belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *Mann-Whitney*, serta analisis regresi berganda sesuai karakteristik data penelitian. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif pada mata pelajaran Informatika.

Kata kunci: *Baamboozle*, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, minat belajar, informatika.

Abstract

The rapid development of information and communication technology has encouraged the use of interactive learning media to improve the quality of the learning process. One of the problems encountered in Informatics learning at SMP Negeri 3 Sumber is the low level of students' learning motivation and interest, which is influenced by the use of conventional and less varied teaching methods. This study aims to determine the effect of the *Baamboozle* interactive learning media on students' learning motivation and interest in ninth-grade Informatics classes at SMP Negeri 3 Sumber. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The research population consisted of all ninth-grade students at SMP Negeri 3 Sumber, while the sample was selected using simple random sampling. The research instruments were learning motivation and learning interest questionnaires that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using the normality test, homogeneity test, *Mann-Whitney* test, and multiple regression analysis according to the characteristics of the research data. The findings are expected to indicate that the implementation of the *Baamboozle* interactive learning media has a positive effect on students'

learning motivate on and interest, thereby creating a more active, engaging, and effective learning process in Informatics subjects.

Keywords: *Baamboozle, interactive learning media, learning motivation, learning interest, Informatics.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta berpusat pada peserta didik. Dalam menghadapi era digital, pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi memerlukan integrasi media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Mata pelajaran Informatika di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peranan penting dalam membekali siswa dengan literasi digital, kemampuan berpikir komputasional, serta pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan TIK dalam pembelajaran terbukti mampu memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih optimal (Dewi & Hilman, 2019). Selain itu, media pembelajaran digital juga berperan dalam meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, serta minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif (Novela et al., 2024).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran Informatika di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai adalah rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan rendahnya minat belajar mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk memahami materi yang disampaikan guru. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pemahaman terhadap materi, ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, rendahnya motivasi intrinsik, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Akibatnya, siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar Informatika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga motivasi dan minat belajar dapat berkembang secara optimal (Chandra et al., 2021).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*), yaitu *Baamboozle*. Platform ini memungkinkan guru menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi pembelajaran melalui permainan edukatif yang menarik sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Penggunaan *Baamboozle* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena mengombinasikan unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama antarsiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Marwah dan Nurul Ain (2022) menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan karena proses evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa.

Motivasi dan minat belajar merupakan dua faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar mendorong siswa untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan minat belajar menciptakan rasa senang dan ketertarikan terhadap aktivitas belajar. Siswa yang memiliki motivasi dan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi dan minat belajar rendah (Chandra et al., 2021). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu

meningkatkan kedua aspek tersebut menjadi salah satu alternatif yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Sumber, proses pembelajaran Informatika masih didominasi oleh penggunaan media presentasi seperti *PowerPoint* dan metode pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif berdiskusi, serta menunjukkan motivasi dan minat belajar yang relatif rendah. Selain itu, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar Informatika karena penyampaian materi belum memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hingga penelitian ini dilakukan, media pembelajaran *Baamboozle* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Sumber sehingga efektivitas penggunaannya terhadap motivasi dan minat belajar siswa belum diketahui.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan *Baamboozle* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Nugraha et al. (2024) melaporkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa SMA. Penelitian Andini, Iwan Hermawan, dan Nur Aini Farida (Karawang et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian Rizal dan Rosiyanti (2024) juga membuktikan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan melalui pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian Mariani et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* pada pembelajaran *Hybrid Learning* mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus minat belajar siswa SMP.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif meningkatkan motivasi, minat, maupun hasil belajar, sebagian besar penelitian masih dilakukan pada mata pelajaran Biologi, IPS, SKI, Matematika, Sejarah, maupun Pendidikan Jasmani dengan karakteristik peserta didik yang berbeda. Penelitian mengenai penggunaan *Baamboozle* pada mata pelajaran Informatika, khususnya pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sumber, masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya **kesenjangan penelitian (research gap)**, sehingga diperlukan penelitian yang secara khusus menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap motivasi dan minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 3 Sumber. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan dari media konvensional menuju media digital yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat, metode, maupun teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan,

meningkatkan efektivitas penyampaian materi, serta memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan karakteristiknya, media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis utama, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual menyampaikan informasi melalui unsur penglihatan seperti gambar, ilustrasi, diagram, bagan, grafik, maupun foto. Media audio memanfaatkan suara sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran, sedangkan media audio visual mengombinasikan unsur gambar dan suara sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi peserta didik (Fadilah et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan berbagai manfaat bagi proses pembelajaran. Media digital mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, mempermudah penyampaian informasi secara sistematis, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui berbagai fitur interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

2.2 Baamboozle sebagai Media Pembelajaran

Salah satu media pembelajaran interaktif yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi pembelajaran melalui aktivitas permainan yang menarik. Platform ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik melalui berbagai bentuk kuis interaktif yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.

Penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena peserta didik merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan setiap pertanyaan yang diberikan. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar tidak lagi terasa monoton (Iskandar et al., 2022).

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan *Baamboozle* juga mendorong terciptanya pembelajaran aktif dan kolaboratif. Selama permainan berlangsung, siswa dituntut bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menentukan jawaban yang tepat terhadap setiap soal yang diberikan. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kerja sama antarsiswa (Darmawan & Aghni, 2024).

Keunggulan lain dari *Baamboozle* adalah kemampuannya memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung kepada siswa. Setelah menjawab pertanyaan, siswa dapat mengetahui benar atau salahnya jawaban yang diberikan sehingga kesalahan konsep dapat segera diperbaiki. Proses ini membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Meskipun demikian, *Baamboozle* juga memiliki beberapa keterbatasan. Platform ini belum menyediakan fitur evaluasi pembelajaran yang lengkap sebagaimana sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System*). Selain itu, fitur suara maupun pengaturan akun pengguna masih relatif sederhana sehingga belum mampu mengakomodasi seluruh kebutuhan pembelajaran secara optimal (Tsurayya, 2023). Walaupun memiliki keterbatasan tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Baamboozle* tetap efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi merupakan dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri individu untuk melakukan suatu aktivitas dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi penggerak utama yang mendorong siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas, serta mencapai prestasi akademik yang optimal.

Salah satu teori yang banyak digunakan dalam menjelaskan motivasi belajar adalah Teori Hierarki Kebutuhan Maslow. Menurut Maslow, kebutuhan manusia tersusun dalam lima tingkatan, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Pemenuhan kebutuhan dasar peserta didik akan memengaruhi kesiapan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Semakin tinggi kebutuhan yang terpenuhi, semakin besar pula motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan potensinya (King, 2023).

Selain teori Maslow, teori kebutuhan yang dikemukakan oleh McClelland juga menjelaskan bahwa motivasi seseorang dipengaruhi oleh tiga kebutuhan utama, yaitu kebutuhan akan prestasi (*need for achievement*), kebutuhan akan afiliasi (*need for affiliation*), dan kebutuhan akan kekuasaan (*need for power*). Dalam dunia pendidikan, ketiga kebutuhan tersebut dapat menjadi dasar bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai karakteristik masing-masing individu (Ridha, 2020).

Berdasarkan sumbernya, motivasi belajar dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu tanpa adanya dorongan dari luar. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik belajar karena merasa tertarik terhadap materi yang dipelajari serta memiliki keinginan untuk memperoleh pengetahuan baru. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik muncul akibat adanya faktor eksternal, seperti penghargaan, nilai, pujian, maupun hukuman. Kedua jenis motivasi tersebut saling melengkapi dan sama-sama berperan dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan media interaktif seperti *Baamboozle* diperkirakan mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam.

2.4 Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian, rasa senang, dan keterlibatan secara aktif terhadap suatu aktivitas pembelajaran. Minat belajar berperan penting dalam menentukan tingkat keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar, lebih tekun dalam menyelesaikan tugas, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Minat belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu minat intrinsik dan minat ekstrinsik. Minat intrinsik muncul karena adanya ketertarikan dari dalam diri siswa terhadap suatu mata pelajaran tanpa adanya dorongan dari pihak lain. Sebaliknya, minat ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar, seperti lingkungan keluarga, guru, teman sebaya, maupun penghargaan yang diterima siswa (Fikriyah, 2020).

Tinggi rendahnya minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal meliputi motivasi belajar, kondisi kesehatan fisik maupun mental, bakat, kemampuan intelektual, serta karakteristik pribadi siswa. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga minat belajar juga meningkat (Nur Dwi, 2012).

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Faktor tersebut meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode pembelajaran yang digunakan guru, teman sebaya, media pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih fokus, antusias, dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, minat belajar dipandang sebagai salah satu variabel yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle*. Media tersebut diperkirakan mampu meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Informatika melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle terhadap motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 3 Sumber. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yaitu melibatkan dua kelompok yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Baamboozle, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional. Desain ini dipilih karena mampu membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah perlakuan sehingga pengaruh media pembelajaran dapat dianalisis secara lebih objektif (Sugiyono, 2022).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sumber pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar, angket minat belajar, serta tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan, seluruh instrumen diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap awal diawali dengan pemberian pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal siswa. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media Baamboozle, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah seluruh materi selesai diberikan, kedua kelompok memperoleh posttest serta mengisi angket motivasi dan minat belajar. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan IBM SPSS Statistics untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen apabila memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Ghozali, 2021).

Pengujian hipotesis pada awalnya direncanakan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan motivasi dan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Namun, berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga analisis parametrik tidak dapat digunakan. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Mann–Whitney U Test sebagai alternatif uji nonparametrik untuk membandingkan dua kelompok independen. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif diterima (Field, 2018).

Selanjutnya, hubungan antara motivasi belajar, minat belajar, dan pemahaman siswa dianalisis menggunakan pendekatan korelasi nonparametrik, yaitu Spearman's Rank Correlation (Spearman's Rho) atau Kendall's Tau. Analisis ini dipilih karena mampu mengukur kekuatan hubungan antarvariabel meskipun data tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui sejauh mana motivasi dan minat belajar berhubungan dengan pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran Baamboozle pada mata pelajaran Informatika (Ghozali, 2021).

4. PEMBAHASAN

4.1 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interaktif **Baamboozle** memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX SMP Negeri 3 Sumber. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data telah melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data motivasi belajar pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,014 < 0,05), sedangkan data pada kelas kontrol berdistribusi normal (Sig. = 0,795 > 0,05). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann–Whitney U Test.

Tabel 1. Hasil Uji Mann–Whitney Motivasi Belajar

Statistik	Nilai
Mann–Whitney U	208.000
Wilcoxon W	673.000
Z	-3.714
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000

Sumber: Hasil olah data SPSS (2025).

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Baamboozle dengan siswa pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Baamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Secara deskriptif, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Sebanyak 30,0% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 33,3% pada kategori tinggi, dan 36,7% pada kategori cukup, tanpa adanya siswa pada kategori rendah. Sebaliknya, pada kelas kontrol sebagian besar siswa (60,0%) masih berada pada kategori cukup, bahkan masih terdapat siswa (3,3%) yang berada pada kategori rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap motivasi belajar, dilakukan perhitungan effect size menggunakan rumus $r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$. Berdasarkan nilai statistik Z sebesar -3,714 dan jumlah responden sebanyak 62 orang, diperoleh nilai effect size sebesar 0,47. Menurut kriteria Cohen (1988), nilai tersebut termasuk kategori sedang menuju besar, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2021) bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif. Media Baamboozle memiliki karakteristik berupa permainan edukatif (game-based learning), pemberian umpan balik secara langsung, kompetisi antarkelompok, serta tampilan visual yang menarik sehingga mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Widyastuti (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian lain oleh Usman et al. (2025) juga menemukan bahwa media pembelajaran digital interaktif meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) mampu

menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperkuat dorongan internal siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

4.2 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Baamboozle terhadap Minat Belajar Siswa

Selain motivasi belajar, penelitian ini juga menguji pengaruh media pembelajaran interaktif Baamboozle terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa data minat belajar kelas eksperimen tidak berdistribusi normal ($\text{Sig.} = 0,037 < 0,05$), sehingga analisis hipotesis dilakukan menggunakan Mann–Whitney U Test.

Tabel 2. Hasil Uji Mann–Whitney Minat Belajar

Statistik	Nilai
Mann–Whitney U	262.500
Wilcoxon W	727.500
Z	-2.928
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.003

Sumber: Hasil olah data SPSS (2025).

Hasil analisis pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. sebesar 0,003, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Secara deskriptif, pada kelas eksperimen terdapat 20,0% siswa berkategori sangat tinggi, 43,3% berkategori tinggi, dan 36,7% berkategori cukup, tanpa adanya siswa yang berada pada kategori rendah. Sebaliknya, pada kelas kontrol sebagian besar siswa (56,7%) masih berada pada kategori cukup dan hanya 6,7% yang berada pada kategori sangat tinggi.

Perhitungan effect size menghasilkan nilai $r = 0,37$ yang termasuk kategori sedang menurut Cohen (1988). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2015) bahwa minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan. Semakin menarik suatu proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.

Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian Setiawan dan Rahmawati (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa SMP. Selain itu, penelitian Syafitri et al. (2022) juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Baamboozle tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan melalui penyajian pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

4.3 Hubungan Motivasi Belajar dengan Minat Belajar

Hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar dianalisis menggunakan korelasi **Spearman's Rank** karena data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Spearman

Variabel	Koefisien Korelasi	Sig.
Motivasi Belajar – Minat Belajar	0.891	0.000

Sumber: Hasil olah data SPSS (2025).

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai koefisien korelasi Spearman sebesar 0,891 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat, positif, dan signifikan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa.

Hubungan positif ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula minat belajarnya. Sebaliknya, apabila motivasi belajar menurun maka minat belajar juga cenderung mengalami penurunan. Temuan ini memperlihatkan bahwa kedua variabel memiliki keterkaitan yang erat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan penggerak utama yang menumbuhkan minat seseorang dalam melakukan aktivitas belajar. Ketika motivasi meningkat, siswa akan memiliki keinginan yang lebih besar untuk terlibat dalam pembelajaran sehingga minat belajar juga berkembang.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Santosa dan Prasetyo (2022) yang menemukan adanya hubungan positif yang sangat kuat antara motivasi dan minat belajar siswa SMP. Penelitian Mulyani (2023) juga menunjukkan bahwa pemberian stimulus pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi sekaligus memperkuat minat belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif Baamboozle tidak hanya memberikan pengaruh langsung terhadap motivasi dan minat belajar secara terpisah, tetapi juga memperkuat hubungan antara kedua variabel tersebut. Dengan meningkatnya motivasi belajar melalui penggunaan media interaktif, minat belajar siswa ikut berkembang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan bermakna.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle terhadap motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas IX di SMP Negeri 3 Sumber, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil pengujian menggunakan Mann-Whitney U Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Baamboozle memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle juga terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi 0,003 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Karakteristik media Baamboozle yang interaktif, berbasis permainan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendorong meningkatnya ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.

Penelitian ini juga menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara motivasi belajar dan minat belajar siswa. Hasil uji korelasi Spearman's Rank menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,891 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, maka semakin tinggi pula minat belajarnya. Hubungan yang kuat antara kedua variabel tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif akan diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Baamboozle merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Hasil penelitian ini memperkuat pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, I., Amelia, F., & Hasibuan, N. H. (2021). Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas X Man 2 Batam. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 2(2), 131–145.
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *POLYGOT: Jurnal Ilmiah*, 20(1), 77–97.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fikriyah, D. N. (2020). Pengaruh Dukungan Sosial Dan Iklim Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Al Amien Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Fiqih. 16–49.
- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Karawang, U. S., Hermawan, I., Karawang, U. S., Farida, N. A., & Karawang, U. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang. 9(2), 115–132.
- Kardina Usman, Roy Hasiru, Abdulrahim Maruwae, Meyko Panigoro, & Yulianti Toralawe. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103–117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.

- King, D. (2023). Herzberg. *Encyclopedia of Human Resource Management, Second Edition*, 1(1), 167–168. <https://doi.org/10.4337/9781800378841.h.4>
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 465–480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Nafisah Nafisah, Fathihatus Sholihah, M. Risal, Muhajir Muhajir, & Nasir Nasir. (2024). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas X.3 dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tutorial pada Mata Pelajaran Informatika di UPT SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 24–33. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2822>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrnun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang. 12(2), 144–153.
- Nur Dwi, P. S. (2012). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Gugus Puspita Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 10–45.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>
- Rachman. (2018). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Pemerolehan Konsep Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Pelajaran. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*, 9–26.
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi Mcclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI. *Palapa*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly. 1373–1381.

- Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). *Jurnal PGMI UNIGA (JPU) STUDI LITERATUR: BAAMBOOZEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF*. 69–75.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Widyastuti. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 2021, 2092–2097.