

# Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly

Muhammad Nur Rizal<sup>1</sup>, Hastri Rosiyanti<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

hastrirosiyanti@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran Baamboozle. Baamboozle adalah media pembelajaran yang berbasis game, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Pengumpulan data diperoleh melalui teknik observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analisis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Motivasi, Media, Baamboozly

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif memerlukan motivasi yang kuat dari peserta didik. Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut Arianti (2019) motivasi belajar merupakan sebuah faktor psikis non intelektual yang menentukan minat atau tidaknya peserta didik dalam belajar. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi sangat populer dalam meningkatkan motivasi belajar. Salah satu contoh media pembelajaran yang telah digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah Baamboozle. Baamboozle adalah media pembelajaran yang berbasis game, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan Baamboozle dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan platform pembelajaran edugames yang interaktif dan menarik. Baamboozle dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analisis, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja tim. Selain itu, Baamboozle juga dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini, kita juga akan meneliti bagaimana penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analisis peserta didik. Keterampilan berpikir kritis dan analisis adalah salah satu keterampilan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan Baamboozle, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analisis melalui berbagai aktivitas yang disajikan dalam platform ini.

Penelitian ini juga akan meneliti bagaimana penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja tim peserta didik. Menurut Ramadhani (2021) Kemampuan komunikasi dan kerja tim adalah salah satu keterampilan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan Baamboozle, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja tim melalui berbagai aktivitas yang disajikan dalam platform ini.

Studi-studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Oktiani (2017), ditemukan bahwa peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran jika mereka menggunakan media ini untuk belajar. Hal ini meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sejarah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rizal, dkk. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edu games berbasis teknologi.

Dalam penelitian ini, kita akan meneliti lebih lanjut bagaimana penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kita akan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif dengan mengadopsi model Kemmis & Taggart. Populasi subjek penelitian terdiri dari 23 peserta didik yang berada di kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi dan angket. Setelah itu, data tersebut dianalisis secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan platform pembelajaran edu games Baamboozle. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sistematis untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, teknik analisis data meliputi kualitatif (observasi, wawancara) dan kuantitatif (pre-test, post-test). Data kualitatif diperoleh melalui observasi menggunakan skala likert dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran, dimana peneliti mengamati secara langsung bagaimana peserta didik berpartisipasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah yang diberikan dalam konteks pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk menangkap dinamika kelas dan memahami aspek-aspek non-verbal serta keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik. Data kuantitatif dikumpulkan dari hasil pre-test dan post-test (Creswell, J. W. 2018). Tes ini dirancang untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, peneliti dapat menganalisis sejauh mana motivasi peserta didik akan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran "Baamboozle". (Kemmis & Taggart, 2018).

Menurut (Bogdan & Taylor, 2018) prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang strategi pembelajaran dan instrumen pengukuran yang akan digunakan. Saat masuk tahap pelaksanaan peneliti menggunakan media pembelajaran Baamboozle untuk mengukur sejauh mana Game Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ. Selama tahap observasi, peneliti mencatat berbagai interaksi dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Terakhir, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil yang diperoleh dan menentukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan dan pengetahuan terkait peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Baamboozle.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Salah satu bentuk upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang disusun harus memiliki kelebihan dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik dari peserta didik. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran Baamboozle. Baamboozle merupakan sebuah media pembelajaran berbasis game yang memungkinkan untuk menarik minat dan motivasi belajar dari peserta didik agar tidak cepat bosan. Menurut Uno (2008), terdapat 6 instrumen untuk mengukur motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Setelah itu, untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan observasi menggunakan skala Likert. Skala dipaparkan melalui angka 1-5 untuk melihat apa yang memotivasi peserta didik dalam belajar. Proses penyusunan skala tersebut sebelumnya disusun melalui tabel kisi-kisi berikut ini.

**Tabel 1.**

*Kisi-kisi instrumen*

Indikator	Aspek yang di amati	Skor				
		1	2	3	4	5
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Keinginan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran					
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung					
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Memiliki keinginan untuk bisa menguasai materi yang dipelajari					
Adanya penghargaan dalam belajar	Memberikan apresiasi kepada rekan sejawat selama melaksanakan pembelajaran					
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Tingkat antusiasme peserta didik saat melaksanakan pembelajaran					
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Kondisi kelas yang kondusif dan tetap aktif					
	Total					

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Setelah membuat kisi-kisi, tahapan pertama yang dilakukan adalah tahap pra-siklus. Pada tahap ini dilakukan pre-test berupa observasi kepada peserta didik untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dengan melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media

pembelajaran berbasis game “Baamboozle”. Motivasi belajar peserta didik tersebut dikur melalui tabel skala likert dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2.**

*Hasil Pretest Pra Siklus*

No	Nama	Skor	Nilai
1	AZKR	12	40
2	AAN	14	46,6
3	AAR	11	36,6
4	ADP	15	50
5	AAA	12	40
6	AAS	17	56,6
7	BQZF	15	50
8	DAU	15	50
9	DAW	19	63,3
10	HA	17	56,6
11	KRF	14	46,6
12	KA	15	50
13	KM	16	53,3
14	KDSC	19	63,3
15	MAH	11	36,6
16	NSR	14	46,6
17	NCP	16	53,3
18	RAP	13	43,3
19	SNS	17	56,6
20	SBT	20	66,6
21	TKA	16	53,3
22	ZCK	18	60
23	ZEH	21	70
Total nilai		357	1189,2

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Jumlah Anak}} = \frac{1189,2}{23} = 51,7$$

Berdasarkan hasil pretest prasiklus di tabel 2, dapat diketahui bahwa hanya ada 1 peserta didik yang mencapai nilai 70 atau memperoleh skor 21. 4 peserta didik lainnya memperoleh skor dibawah 70 dengan rentang nilai 60,63,3 dan 66,6. Sedangkan 10 peserta didik lainnya memperoleh skor dibawah 60 dengan rentang nilai 50, 53,3 dan 56,6. Selain itu 6 peserta didik lainnya mendapatkan nilai dibawah 50 dengan rentang nilai 40 hingga 46,6. Kemudian untuk 2 peserta didik terakhir memperoleh nilai terkecil yakni 36,6. Berdasarkan data tersebut rata-rata keseluruhan peserta didik, hanya memperoleh nilai sebesar 51,7 dari 100. Kesimpulan dari tahap pra siklus adalah, tingkat motivasi belajar peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran yakni rendah.

Setelah mengetahui tingkat motivasi belajar awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran, peneliti kali ini melakukan 2 siklus dengan pengajaran yang menggunakan media pembelajaran Baamboozle. Siklus 1 dilaksanakan dalam rentang waktu 1 minggu, yaitu 12-19 Februari 2024. Selama melaksanakan siklus 1, terdapat peningkatan

motivasi belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil post-test siklus 1 melalui tabel berikut.

**Tabel 3.**

*Hasil Post-test Siklus 1*

No	Nama	Skor	Nilai
1	AZKR	18	60
2	AAN	20	66,6
3	AAR	17	56,6
4	ADP	23	76,6
5	AAA	21	70
6	AAS	24	80
7	BQZF	21	70
8	DAU	23	76,6
9	DAW	25	83,3
10	HA	23	76,6
11	KRF	22	73,3
12	KA	21	70
13	KM	25	83,3
14	KDSC	27	90
15	MAH	20	66,6
16	NSR	21	70
17	NCP	20	66,6
18	RAP	20	66,6
19	SNS	26	86,6
20	SBT	28	93,3
21	TKA	24	80
22	ZCK	25	83,3
23	ZEH	28	93,3
	Total nilai	522	1739,2

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Jumlah Anak}} = \frac{1739,2}{23} = 75,6$$

Berdasarkan hasil post-test siklus 1 yang dilakukan selama 2 minggu, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dari peserta didik yang cukup signifikan, yakni dari 51,7 menjadi 75,6. Peningkatan tersebut dirasakan setelah adanya penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ ini terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang ditandai dengan meningkatnya penilaian berdasarkan 6 indikator penilaian, terutama pada antusias belajar dari peserta didik. peningkatan tersebut juga ditandai dengan peserta didik memiliki durasi fokus yang lebih lama ketimbang sebelumnya, karena pembelajaran dilakukan dengan media pembelajaran berbasis game. Sehingga peserta didik merasa pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan dibanding dengan tidak menggunakan media. Jika dilihat berdasarkan data, terdapat 3 peserta didik yang memperoleh nilai direntang 90 keatas, 6 peserta didik lain memperoleh nilai dengan rentang 80 keatas, kemudian 8 peserta didik lain memperoleh nilai dengan rentang 70 keatas, 5 peserta didik memperoleh nilai dengan rentang nilai 60 keatas, dan hanya 1 peserta didik yang

memperoleh nilai sebesar 56,6. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*.

Setelah mendapatkan fakta bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ, peneliti kembali melanjutkan pengambilan data pada tahap siklus 2 dengan melakukan post-test. Cara yang dilakukan yakni sama dengan tahap siklus 1, yaitu dilakukan selama 1 minggu dalam rentang waktu 6 hingga 13 Mei 2024. Berikut lampiran tabel hasil post-test berikut.

**Tabel 4.**

*Hasil Post-Test Siklus 2*

No	Nama	Skor	Nilai
1	AZKR	22	73,3
2	AAN	24	80
3	AAR	23	76,6
4	ADP	25	83,3
5	AAA	26	86,6
6	AAS	26	86,6
7	BQZF	26	86,6
8	DAU	25	83,3
9	DAW	25	83,3
10	HA	24	80
11	KRF	26	86,6
12	KA	23	76,6
13	KM	23	76,6
14	KDSC	27	90
15	MAH	25	83,3
16	NSR	24	80
17	NCP	24	80
18	RAP	23	76,6
19	SNS	27	90
20	SBT	29	96,6
21	TKA	27	90
22	ZCK	27	90
23	ZEH	28	93,3
Total nilai		579	1929,2

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Jumlah Anak}} = \frac{1929,2}{23} = 83,8$$

Berdasarkan tabel 4 hasil post-test siklus 2, diperoleh hasil bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ semakin meningkat. Hal ini diketahui berdasarkan hasil post-test dimana dalam rentang nilai 70, hanya 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 73,3. Sementara 4 peserta didik lain mendapatkan nilai 76,6. Kemudian untuk rentang nilai 80, terdapat 12 peserta didik yang sudah mendapatkan nilai 80 dengan rincian 4 peserta didik yang mendapat nilai 80, 4 peserta didik mendapatkan nilai 83,3, 5 peserta didik lainnya memperoleh nilai 86,6. Selanjutnya yang terakhir adalah rentang nilai 90. Ada 6 peserta didik dengan rincian 4 peserta didik mendapatkan nilai 90, 1 peserta didik mendapatkan nilai 93,3, dan yang terakhir 1 peserta didik memperoleh nilai tertinggi, yakni 96,6. Berdasarkan paparan data tersebut didapatkan rata-rata perolehan nilai

83,8. Perolehan nilai tersebut kembali lebih tinggi dibanding dengan post-test yang dilakukan pada tahap siklus 1. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa post-test yang dilakukan pada siklus 2 ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ meningkat.

Setelah dilakukannya 3 tahapan dalam 2 siklus, yaitu tahap pretest, post test, dan post test 2 diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar peserta didik. hal tersebut dapat dibuktikan oleh tabel perbandingan berikut.

**Tabel 5.**

*Perbandingan Hasil*

Tahap	Total Nilai	Rata-rata nilai
Pra Siklus	1189,2	51,7
Siklus I	1739,2	75,6
Siklus II	1929,2	83,8

Berdasarkan paparan data perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ. Saat tahap siklus 1 bagian pra siklus dimana tidak menggunakan media pembelajaran, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 51,7. Kemudian masuk pada tahap post-test saat menggunakan media pembelajaran Baamboozle, terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan, yaitu 75,6. Hal ini dibuktikan dengan adanya antusiasme peserta didik selama melaksanakan belajar. Kemudian masuk pada siklus 2, kembali lagi terjadi peningkatan nilai rata-rata, yaitu dari 75,6 menjadi 83,8. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ melalui penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*

Penelitian ini mengungkapkan dampak positif berupa peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Menurut Harsiwi dan Arini (2020), media pembelajaran merupakan salah satu dasar yang dilakukan untuk mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini disusun dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila menyesuaikan karakteristik dari peserta didik. Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Baamboozle*. Media ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik.

Alur pada penelitian ini dimulai dengan masuk tahap pra siklus. Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasil yang diperoleh saat melaksanakan pembelajaran adalah peserta didik cepat bosan, kemudian juga durasi fokus yang sangat singkat dan kurang memperhatikan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata yakni 51,7. Kemudian peneliti menggunakan media pembelajaran pada siklus 1 bagian post-test. Melalui penerapan media Baamboozle, peserta didik mulai memiliki motivasi belajar yang ditandai dengan antusiasme tinggi dari peserta didik. Hal ini disebabkan media yang digunakan adalah media yang berbasis game, dimana hal tersebut dekat dengan kehidupan dari peserta didik sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar tersebut ditandai dengan

terjadinya peningkatan perolehan nilai rata-rata yang signifikan, dari 51,7 menjadi 75,6. Selanjutnya pada siklus 2 kembali dilakukan post test dengan cara yang sama saat dilakukan post test di siklus 1 yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *Bamboozle*. Saat awal pembelajaran peserta didik sudah memberikan respon positif saat peneliti menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung, kemudian antusiasme dari peserta didik, durasi fokus peserta didik, hingga feedback positif dari peserta didik membuktikan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Bamboozle*. Hal tersebut selaras apabila dipaparkan dengan perolehan data dimana terdapat peningkatan perolehan rata-rata nilai dari 75,6 ke 83,8. Secara keseluruhan hasil penelitian ini memperkuat statement bahwa penggunaan media pembelajaran adalah hal yang sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa digunakan sebagai jembatan antara peserta didik dan materi yang ingin disampaikan. Penggunaan media pembelajaran juga membantu peserta didik untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak, terutama pada peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ.

## 4. Simpulan dan Saran

### 4.1 Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar peserta didik. Pada tahap pra siklus, dimana media pembelajaran belum digunakan, rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 51,7. Setelah memasuki tahap post-test pada siklus 1, dimana media pembelajaran *Bamboozle* mulai diterapkan, terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 75,6. Peningkatan ini dibuktikan melalui antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, pada siklus 2, rata-rata nilai peserta didik kembali meningkat dari 75,6 menjadi 83,8, menunjukkan tren positif yang konsisten dalam motivasi dan hasil belajar. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 4.4 SD Labschool FIP UMJ. Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi akademik peserta didik.

### 4.2 Saran

Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk memperluas sampel penelitian ke berbagai tingkat kelas dan sekolah lain untuk menguji konsistensi efektivitas media pembelajaran *Bamboozle*. Selain itu, perlu adanya pelatihan intensif mengenai penggunaan *Bamboozle* dapat meningkatkan kualitas implementasi dan hasil belajar peserta didik. Evaluasi jangka panjang terhadap dampak motivasi belajar menggunakan *Bamboozle* akan memberikan data lebih mendalam tentang keberlanjutan manfaatnya. Terakhir, penelitian ini dapat diikuti dengan studi tentang kombinasi *Bamboozle* dengan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan variasi dan efektivitas pengajaran.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan, Ibu Hastri Rosiyanti, M.PMat, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan berharga dalam penyusunan penelitian ini.

1. Terima kasih kepada Ibu Kepala Sekolah Khozanah, S.Pd.I, Gr yang telah memberikan izin dan dukungan penuh sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru pamong, yaitu Bapak Dindin Rosyidin, M.Pd karena telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta kritik yang bersifat konstruktif kepada peneliti selama menyusun penelitian ini dari awal hingga akhir.
3. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada wali kelas kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ, yaitu Diah Dwi Lestari, S.Pd, yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan bantuan selama proses penelitian, serta kepada seluruh peserta didik kelas 4.4 SD Lab School FIP UMJ yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian ini.

Akhir kata, terima kasih kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan dan pengertiannya yang tak terhingga selama penulis menyelesaikan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan di masa yang akan datang.

### Daftar Pustaka

- Ahmad Rosul, D. (2023). *Penggunaan Baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Universitas UIN Alauddin Makassar.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Bogdan, R. C., & Taylor, S. J. (2018). *Introduction to qualitative research methods*. Sage Publications.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Kemmis, S., & Taggart, R. (2018). *The action research approach*. Sage Publications.
- Oktiani, D. (2017). Penggunaan Baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 1–10.
- Ramadhani, A. E., Septia, A. Y., Wijayanti, & Septianingtias, A. (2021). Pengelolaan Diri Sebagai Upaya Membangun Kerja Sama Dalam Pertukaran Pelajar di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(1), 71–84.
- Rizal. (2021). Penggunaan Baamboozle untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru SD/MI. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1–12.