

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *BAMBOOZLE* MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IX SMP NEGERI 4 PANTAI LABU

Mindo . M.J Sinaga^{1*}, Alexander Samosir²

¹SMP Negeri 4 Pantai Labu, Indonesia

²Universitas Efarina, Indonesia

*email ; mindomjsinaga@gmail.com, arya.samosir@gmail.com

Alamat: Jl. Harapan Dusun IV Desa Denai Sarang Burung.

Jl. Pdt. J. Wismar Saragih No. 1 Pematang Siantar

Abstract. *This study aims to implement bamboozle media to increase student learning motivation in Indonesian Language subjects at SMPN 4 Patai Labu, Deliserdang Regency. The informants in this study were teachers at SMPN 4 Patai Labu consisting of the principal, educators, and students of grade IX. SMPN 4 Patai Labu This type of research is qualitative research. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The instrument used in this study was the researcher himself, starting from the initial stage of the study to the research results stage. The data analysis techniques used in this study were data reduction, data presentation, and verification of conclusions. The results of the study and data analysis on the results of observations at school and the results of interviews with informants proved that the use of bamboozle media succeeded in increasing the learning motivation of grade XI students in Indonesian Language subjects at SMPN 4 Patai Labu. This is shown from the results of observations in motivated to learn when bamboozle media was applied, increasing learning motivation such as, varied media and various interesting features provided by bamboozle which are packaged in the form of games so that they are fun to use in the learning process. It was concluded that the use of bamboozle has succeeded in increasing students' learning motivation in the Indonesian language subject at SMPN 4 Patai Labu, Deliserdang Regency.*

Keywords: *Indonesian Language Media, Bamboozle, Motivation*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan implementasi media *bamboozle* meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SMPN 4 Patai Labu Kabupaten Deliserdang. Informan pada penelitian ini adalah guru sekolah SMPN 4 Patai Labu yang terdiri dari kepala sekolah, tenaga pendidik, siswa kelas IX. SMPN 4 Patai Labu Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri yang dimulai dari tahap awal penelitian sampai dengan pada tahap hasil penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi kesimpulan Hasil penelitian serta analisa data pada hasil observasi di sekolah dan hasil wawancara terhadap informan membuktikan pemanfaatan media *bamboozle* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SMPN 4 Patai Labu Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi di termotivasi untuk belajar ketika media *bamboozle* diterapkan peningkatan motivasi belajar seperti, media yang variatif dan berbagai fitur menarik yang disediakan oleh *bamboozle* yang dikemas dalam bentuk *games* sehingga menyenangkan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Disimpulkan pemanfaatan *bamboozle* telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 4 Patai Labu Kabupaten Deliserdang

Kata kunci: Media Bahasa Indonesia, *Bamboozle*, Motivasi

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan tidak hanya mencakup pada satu aspek saja melainkan mencakup seluruh aspek yang ada dalam kehidupan manusia, baik itu dalam aspek sosial, budaya, politik bahkan kepercayaan dalam beragama. Semua aspek kehidupan tadi tidak lepas dari pengaruh yang diberikan oleh pendidikan. Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam

pembelajaran yang memiliki peranan krusial dan sangat penting untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media seharusnya dijadikan bagian yang wajib dan mendapatkan perhatian lebih oleh fasilitator atau seorang guru pada setiap aktivitas dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, guru perlu mengkaji bagaimana caramemilih dan menerapkan media pembelajaran dengan tepat agar dapat mengefektifkan pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat direalisasikan. Pada kenyataannya di sekolah-sekolah media pembelajaran masih seringkali terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu dalam melakukan persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat untuk digunakan, tidak tersedianya sarana dan prasarana, memerlukan biaya dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi dan dapat dihindari apabila setiap guru mempunyai pengetahuan serta keterampilan mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam aktivitas peserta didik begitupun dengan pendidikan. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan tepat bisa membantu serta mempermudah proses dalam pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga peranan seorang guru sangat berpengaruh baik itu dalam menggunakan, memanfaatkan, dan pemilihan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 4 Patai Labu yang dilakukan pada hari kamis 05 Maret 2025, saya menemukan fakta bahwa selama proses pembelajaran di kelas siswa sering kali terlihat kurang bersemangat akibat kurangnya motivasi untuk belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi fenomena ini adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya memanfaatkan media berupa powerpoint atau yang biasa kita kenal dengan PPT dan guru juga masih menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat sehingga siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar dikarenakan proses pembelajaran membosankan, kurang menarik dan tidak bervariasi. Terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dimana materi pembelajarannya yang memuat banyak teori mengenai kehidupan sosial yang didasarkan pada bahanmkajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat, yang seharusnya ditunjang dengan media yang menarik dan tepat agar dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata pada siswa. Oleh karena itu sebuah inovasi baru sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media interaktif yang dapat memberikan siswa pengalaman nyata, media yang menarik tidak membosankan dan bervariasi seperti media bamboozle, peneliti memilih media ini karena belum pernah diterapkan pada sekolah SMPN 4 Patai Labu dan ingin mempopulerkannya karena media ini memiliki beberapa fitur yang tidak kalah menarik dari media-media yang

lainnya. Harapan peneliti dengan pemanfaatan media ini motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat, atas dasar ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 4 Patai Labu.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Media Pembelajaran

Secara bahasa, istilah media bersumber dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang diartikan sebagai perantara. Dalam bahasa Inggris media disebut dengan kata *medium* yang diartikan sebagai pengantar dan saluran. Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

Yaumi (2018:6) secara istilah mengungkapkan bahwa media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan memberikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Contohnya tv, radio, koran, komputer, bahkan tenaga pendidik seperti guru disebut sebagai media sebab berfungsi untuk menyampaikan pesan sebagai tujuan pembelajaran tersebut. Tujuan media merupakan untuk memfasilitasi dan menjadi perantara antara pemberi dan penerima pesan ketika terjadi aktivitas komunikasi.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk membantu dalam proses transfer pesan antara guru dengan peserta didik, dalam visualisasi tertentu yang didesain sedemikian rupa agar dapat merangsang pemahaman dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2.2. *Bamboozle*

Bamboozle adalah platform pembelajaran berbasis online yang menggunakan permainan untuk mengajar, terdapat berbagai pilihan permainan untuk siswa gunakan. Guru bisa menambahkan permainan dengan cara mendesainnya sendiri, terdapat berbagai konten atau permainan karena hampir setiap hari guru menambahkan media permainan mereka sendiri ke server *bamboozle*. Widi (2022:7) keunggulan dari kuis ini adalah, anak-anak dapat melakukannya secara interaktif sehingga guru dapat melakukan konfirmasi langsung, pembelajaran dilakukan secara kolaboratif sehingga murid merasa aman dan nyaman, serta memiliki fitur games yang menarik. Plus ada akun gratis yang tersedia dengan banyak ketersediaan konten. *Bamboozle* adalah pilihan yang baik untuk penggunaan di kelas dan pembelajaran jarak jauh serta pekerjaan rumah. Karena siswa dapat mengaksesnya dari

perangkat mereka sendiri platform yang cukup fleksibel untuk digunakan sesuai kebutuhan, memungkinkan untuk bermain dan belajar hampir dari mana saja. Widi (2022:7) Setelah melakukan pembelajaran ini, kami merasakan dampak positif, baik dalam proses maupun hasil belajar. Dampak positif terhadap proses pembelajaran adalah: murid menjadi lebih termotivasi dan bersemangat, murid melakukan interaksi secara interaktif dan kolaboratif, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dampak terhadap proses pembelajarannya adalah: pemahaman murid terhadap konsep yang dipelajari menjadi lebih baik. *Bamboozle* sangat mudah digunakan, guru dan peserta didik dapat memulai dan menjalankan game hanya setelah dua atau tiga klik di beranda, tidak perlu membuat akun. Tentu saja, jika ingin mendapatkan akses yang lebih mendalam dengan fitur fiturnya dibutuhkan sebuah akun. Tim dapat dibentuk sehingga dapat membagi kelas menjadi dua dan membuat grup bersaing atau memiliki kompetisi satu lawan satu. Bamboozle memiliki pemberian skor sehingga mempermudah guru dalam proses penilaian.

2.3. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar Istilah motivasi bersumber dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah energi yang membuat seseorang berupaya melakukan suatu aktivitas. Menurut Richard L. Daft (2020) motivasi (motivation) mengacu pada dorongan yang baik dari dalam atau dari luar diri seseorang yang memunculkan antusiasme dan kegigihan untuk melakukan tindakan tertentu. Motivasi merupakan sebuah energi atau stimulan pada seorang untuk melakukan suatu tindakan dengan lebih semangat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Sebuah motivasi dapat berasal dari diri sendiri atau berasal dari orang lain. Motivasi adalah upaya yang bisa menyebabkan suatu individu maupun sekelompok orang terdorong untuk melakukan sesuatu keinginan agar tujuan yang dikehendaki dapat tercapai atau memberikan suatu kepuasan tersendiri dari hasil perbuatannya.

Jadi, motivasi ialah suatu proses dari dalam yang mendorong, stimulan, atau semangat dalam melakukan suatu aktivitas atau mempertahankan sikap seseorang dalam jangka waktu yang berkelanjutan maupun dalam waktu terbatas guna mencapai tujuan yang ingin dicapai Belajar adalah aktivitas yang berproses dan merupakan unsur mendasar pada setiap jenjang pendidikan. Menurut E.R Hilgard (2018), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Dalam keseluruhan proses pendidikan, aktivitas belajar adalah aktivitas yang paling utama serta krusial dalam keseluruhan proses pendidikan.

Sedangkan belajar adalah sebuah proses mendasar perkembangan dalam kehidupan manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan yang membantu individu dalam mengubah perilaku dan memperoleh ilmu pengetahuan. Seluruh aktivitas dan kinerja hidup manusia merupakan hasil dari belajar yang berkelanjutan, sebab seorang hidup dan bekerja berdasarkan yang telah dipelajari selama proses kehidupannya. Belajar tidak hanya sekedar pengalaman saja, melainkan suatu proses dan usaha secara sadar untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, belajar berlangsung aktif dan integratif dengan memakai berbagai bentuk aktivitas untuk memperoleh dan mencapai hasil yang diharapkan. Sesuai pengertian perihal motivasi serta pengertian belajar, maka bias disimpulkan bahwa makna yang terkandung dalam motivasi belajar hakikatnya merupakan suatu stimulan yang disertai motivasi sehingga mempunyai kecenderungan untuk mengerjakan atau berusaha secara sadar untuk memperoleh suatu hasil yang diharapkan disertai dengan kepuasan, dalam hal ini seseorang akan berusaha untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya agar dapat memahami, dan mengimplementasikannya.

a. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar terhadap peserta didik terdapat berbagai macam. Berdasarkan Sadirman (2017:92), bahwa yang mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik merupakan: tingkat motivasi belajar, tingkat kebutuhan belajar, minat dan sifat pribadi. Keempat faktor tersebut saling mendukung serta muncul pada diri peserta didik sehingga tercipta semangat belajar untuk melakukan kegiatan sehingga tercapai tujuan pemenuhan kebutuhannya.

b. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Muhibbin Syah (2019: 137) Mengatakan secara umum bentuk motivasi belajar ada 2, yaitu:

- 1) Berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri atau biasa disebut dengan Motivasi Instrinsik (Motivasi Belajar Instrinsik). Jenis motivasi ini muncul sebagai dampak yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri tanpa ada paksaan serta dorongan yang berasal dari orang lain, melainkan atas kemauannya sendiri, contohnya peserta didik belajar sebab ingin mengetahui suatu materi atau masalah secara ideal, ingin menjadi seorang terpelajar, seluruh impian itu bertumpu dengan memperdalam kebutuhan dan keilmuan peserta didik, melalui aktivitas belajar untuk memenuhi kebutuhan tersebut.
- 2) Berasal dari lingkungan atau biasa disebut dengan Motivasi Ekstrinsik (Motivasi Belajar Ekstrinsik). Jenis motivasi ini muncul akibat pengaruh yang berasal dari luar individu, baik

itu dikarenakan ajakan, instruksi atau desakan dari orang lain sehingga membuatnya akhirnya ingin belajar. Winkel mengatakan “Motivasi Ekstrinsik, kegiatan belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan kebutuhan serta dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan kegiatan otodidak.

c. Cara Menumbuhkan Motivasi Dalam Kegiatan Belajar

Adapun upaya meningkatkan motivasi belajar anak pada aktivitas belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang bisa dilakukan sang guru diungkapkan Sardiman (2016: 92), yaitu:

- 1) Memberi angka dalam hal ini menjadi simbol berasal nilai aktivitas belajarnya, pemberian nilai yang tinggi akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tapi pemberian angka wajib diperoleh dari pembelajaran yang bermakna
- 2) Hadiah bisa menjadi motivasi yang kuat, di mana peserta didik tertarik di bidang tertentu yang akan diberikan hadiah.
- 3) Kompetisi Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar
- 4) Ulangan akan membantu untuk giat belajar jika mengetahui akan diadakan ulangan, namun ulangan jangan terlalu sering dilakukan sebab akan membosankan serta akan jadi rutinitas belaka
- 5) Penilaian pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi
- 6) Pujian merupakan bentuk reinforcement yang positif serta menyampaikan motivasi yang baik bagi peserta didik. Pemberiannya pula wajib di waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar dan sekaligus akan membangkitkan harga diri
- 7) Hukuman artinya kebalikan hadiah, yang berarti bentuk reinforcement yang negatif, namun Jika diberikan secara tepat serta bijaksana, bisa sebagai alat motivasi. Oleh karena itu, pengajar harus tahu prinsip- prinsip dari pemberian hadiah dan hukuman tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif adalah suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh siswa seperti, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deksripsi mengumpulkan informasi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Dalam hal ini peneliti berusaha memberikan penjelasan mengenai pemanfaatan bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

bahasa Indonesia di SMPN 4 Pantai Labu . Lokasi penelitian yang diteliti yaitu di SMPN 4 Pantai Labu beralamat di Jl. Pantai labu desa sarang burung kabupaten deliserdang.

3.1. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Jawaban dari narasumber dianalisis dengan melanjutkan ke pertanyaan-pertanyaan hingga data yang diberikan dianggap kredibel. Aktivitas dalam analisis ini adalah mereduksi data dengan merangkum hal-hal pokok yang berkaitan dengan penelitian, setelah itu menyajikan data-data yang diperoleh dari SMP N 4 Pantai Labu dan menyimpulkan hasil dari analisis data-data yang telah dikumpulkan, dimana hasil dari kesimpulan ini adalah media intraktif *bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di dari SMP N 4 Pantai Labu hasil ini dapat dilihat dari data wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini dipergunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data serta informasi yang saling menunjang dan melengkapi mengenai pemanfaatan *bamboozle* pada mata pelajaran IPS di SMP N 4 Pantai Labu.

a. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan terjun dan melihat langsung di SMP N 4 Pantai Labu, obyek yang diteliti tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain seperti kondisi sekolah, letak geografis sekolah, karakter sekolah dan sebagainya.

b. Interview/Wawancara

Peneliti mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan tenaga kependidikan, siswa/siswi serta berbagai pihak yang terkait dengan pemanfaatan *bamboozle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 4 Pantai Labu. Peneliti menggunakan interview bebas terpimpin memberikan kebebasan kepada orang yang diinterview untuk memberikan tanggapan atau jawaban sendiri.

c. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa catatan, transkrip, buku, artikel, jurnal dan sebagainya, yang berkaitan dengan fokus dari penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Guru saat ini dituntut tidak hanya sebagai fasilitator belajar siswa namun juga menjadi pelopor terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta tidak monoton dan mengikuti perkembangan zaman dan yang tidak kalah penting adalah guru menjadi motivator yang baik dalam penyajian pembelajaran. Dalam mengajar ada berbagai jenis metode, strategi, dan juga media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk guru mendukung pembelajaran. Selain itu sarana prasarana yang ada di sekolah juga mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar. Di SMPN 4 Pantai labu Sungguminasa sarana prasarana sebagai pendukung pembelajarannya sudah cukup memadai, hal ini disampaikan oleh bapak Kepala Sekolah

Dari beberapa pernyataan wawancara dapat diketahui bahwa sarana prasarana yang ada di Di SMPN 4 Pantai labu sudah mendukung pelaksanaan pembelajara apalagi pembelajaran dengan menggunakan multimedia hal ini dikuatkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah. Berdasarkan temuan peneliti daya listrik yang digunakan oleh sekolah sebesar 10600 dan kecepatan internet sebesar 20MB/s. Dalam menerapkan suatu media pembelajaran diperlukan persiapan yang matang dari guru, sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal serta media pembelajarana yang digunakan tepat sasaran dan benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam sistem pendidikan modern fungsi guru sebagai penyampaian pesan- pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pendidikan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini disebabkan antara lain, materi pendidikan yang disampaikan makin beragam dan luas, mengingat perkembangan. wawancara yang peneliti lakukan, selama pembelajaran berlangsung keadaan kelas kondusif dan siswa terlihat antusias dan memiliki gairah yang tinggi terhadap apa yang disajikan oleh guru.

4.2. Dalam observasi

Observas peneliti juga terlihat bahwa siswa memiliki kemandirian dalam belajar tanpa instruksi dari guru siswa terlihat melakukan diskusi mengenai materi yang ditampilkan dalam media *bamboozle*. Karena materi yang dipadukan dengan media *bamboozle* mudah dipahami oleh siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Bamboozle* dalam meningkatkan

motivasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia SMPN4 Pantai Labu dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Meningkatnya motivasi belajar siswa, juga ditunjukkan dari meningkatnya gairah belajar siswa, semangat belajar, keaktifan dalam bertanya, dan kemandirian belajar siswa. Siswa yang aktif akan cenderung meningkat keterampilan berpikir kritisnya.

4.3. Pembahasan

Salah satu manfaat dari media *bamboozle* adalah menjadikan pembelajaran efektif dan efisien. Sarana prasarana yang memadai jika tidak diikuti dengan kreatifitas serta inisiatif guru untuk memanfaatkannya, maka menjadi sia-sia. Begitupun sebaliknya kreatifitas dan inisiatif guru dalam memanfaatkan media pembelajaran (modern) cukup tinggi namun tidak ada dukungan sarana prasarana yang memadai maka akan kesulitan juga guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Akan tetapi di SMPN 4 Pantai labu sarana prasarana memadai sebagai pendukung pembelajaran dengan media *bamboozle* ditambah dengan kreatifitas dan keinginan guru untuk memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan kajian teori media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan untuk membantu dalam proses transfer pesan antara guru dengan peserta didik, dalam visualisasi tertentu yang didesain sedemikian rupa agar dapat merangsang pemahaman dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Yaumi (2018:6) secara istilah mengungkapkan bahwa media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan memberikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Sesuai dengan pendapat kepala sekolah sarana prasarana yang tersedia di SMPN 4 Pantai labu sudah terstandar untuk memanfaatkan penggunaan media *bamboozle* Pembelajaran dengan maksimal serta memberi kemudahan pada siswa untuk memahami materi apa yang mereka pelajari. Sesuai dengan hasil wawancara maupun observasi yang dilakukan peneliti bahwa dengan media *bamboozle* siswa jadi memiliki imajinasi tentang sejarah yang dipelajari, sehingga lebih bermakna serta mudah untuk diingat. Berdasarkan kajian teori Widi (2022:7) berpendapat bahwa Setelah melakukan pembelajaran ini, kami merasakan dampak positif, baik dalam proses maupun hasil belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang di SMPN 4 Pantai Labu, guru dan siswa menjadi lebih termotivasi ketika pemanfaatan media *bamboozle* pada proses belajar hal ini dapat dilihat dari umpan balik yang diberikan oleh siswa dan guru sangat baik dalam hasil wawancara maupun dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti di dalam kelas yang menunjukkan antusiasme siswa ketika media *bamboozle* diterapkan di mana siswa saling berlomba dan bersaing untuk mendapatkan skor yang tertinggi agar menjadi juara

di posisi pertama dari perolehan hasil skor soal-soal IPS berbasis media interaktif *bamboozle*. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu.

Dari teori (Aina Mulyana, 2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar. Teori ini sesuai dengan temuan peneliti terdapat motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dimiliki oleh para siswa SMPN 4 Pantai Labu, motivasi ini sangat berpengaruh bagi siswa karena dapat memberikan dorongan yang kuat bagi siswa itu sendiri. Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi motivasi ini antara lain faktor siswa, faktor guru, faktor sarana, faktor orang tua siswa dan faktor lingkungan. Guru dan siswa sangat berperang penting dalam pemanfaatan *bamboozle*, di mana guru sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Melalui *bamboozle* siswa lebih termotivasi mengerjakan tugas karena rasa ingin bersaing untuk mendapatkan skor yang tertinggi sehingga memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa jika mendapatkan ranking tertinggi dan membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 4 Pantai Labu. Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan pemanfaatan *bamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar, siswa dan guru dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Di samping itu *bamboozle* dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik

Upaya pembelajaran guru di sekolah tidak terlepas dari kegiatan luar sekolah. Pusat pendidikan luar sekolah yang penting adalah keluarga, lembaga agama, pramuka, dan pusat pendidikan pemuda yang lain. Siswa sekolah pada umumnya tergabung dalam pusat-pusat pendidikan tersebut. Guru profesional dituntut menjalin kerja sama pedagogis dengan pusat-pusat pendidikan tersebut. Upaya mendidikan belajar “tertib hidup” merupakan kerja sama sekolah dan luar sekolah.

Berdasarkan temuan penelitian ini, implementasi *bamboozle* di SMPN4 Pantai Labu memberi dampak yang baik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan media *bamboozle* menyenangkan ketika diterapkan tampilan dan fitur dari media ini bervariasi sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar Bahasa Indonesia khususnya materi sejarah

yang awalnya membosankan menjadi materi yang lebih menarik bagi siswa untuk dipelajari karena media yang berbasis multimedia, model pembelajaran yang berupa games juga meningkatkan motivasi siswa karena adanya dorongan untuk bersaing mendapatkan skor tertinggi. *bamboozle* mendapatkan respon positif dari siswa dan guru SMPN4 Pantai Labu sehingga pemanfaatan media *Bamboozle* sangat baik dan cocok digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN4 Pantai Labu

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Bahasa SMPN4 Pantai Labu dari beberapa pernyataan wawancara dan observasi sarana prasarana yang ada di SMPN4 Pantai Labu sudah mendukung pelaksanaan pembelajaran apalagi pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Hasil temuan peneliti terdapat motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dimiliki oleh para siswa SMPN4 Pantai Labu Sungguminasa Kabupaten Gowa, dan terdapat beberapa faktor yang bias mempengaruhi motivasi ini antara lain, faktor siswa, faktor guru, faktor sarana prasarana, faktor orang tua siswa dan faktor lingkungan.

Terdapat pula faktor pendukung yang bisa memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia di SMPN4 Pantai Labu yaitu, faktor media pembelajaran, metode pembelajaran dan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang awalnya cukup membosankan bagi siswa karena pembahasan sejarah yang kurang menarik, setelah pemanfaatan *Bamboozle* siswa memiliki gairah dan semangat belajar yang tinggi selama pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya keaktifan siswa bertanya, kondusifitas kelas saat pembelajaran, dan terciptanya komunikasi aktif antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia hal ini ditunjukkan dari hasil data wawancara dan observasi yang peneliti lakukan selama meneliti. Melalui pemanfaatan media interaktif *bamboozle* rasa ingin bersaing untuk mendapatkan skor yang tertinggi memotivasi dan memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah SMPN4 Pantai Labu:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Bahasa Indonesia harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan

sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

- b. Kepada guru IPS agar dapat menerapkan metode atau media pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang siswa jenuh dalam menerima pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan.

DAFTAR REFERENSI

- Alfansyur, A. & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6, 208-216.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Aritonang, Keke T. (2018). “Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10): 11-21.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2018). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : GP Press.
- Batubara, Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa Publishing
- Creswell, J. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset : Memilih antara Lima Pendekatan*. (A. Lintang, Trans.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daft, Richard. (2020), *Management*, (9th ed), South-Western, Cengage Learning, USA.
- Dimiyati & Mudjiono. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaelani, A. R. (2015, Maret). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Majalah Ilmiah Pawiyatan*, 20, 86-87.
- Gagne. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Gunarso Arif (2020). *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Artikel Jurnal (satu, dua, atau lebih dari dua penulis)