

Pengaruh Media Pembelajaran Game *Bamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Informatika Di MA Al-Musyawwir

Udayani Safitri¹, Rahmat Shofan Razaqi^{2*}, Arico Ayani Suparto³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, Situbondo, Indonesia

Email: ¹undayanisafitristkipgrisit@gmail.com, ²* Fanslaught@gmail.com, ³caca13rico@gmail.com

(*Email Correspondence Author: Fanslaught@gmail.com)

Received: July 26, 2025 | Revision: Desember 19, 2025 | Accepted: Desember 28, 2025

Abstrak

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk generasi yang kompeten dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game *bamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik di MA Al-Musyawwir. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Tahap analisis dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis untuk menentukan apakah ada pengaruh media pembelajaran game *bamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika, uji normalitas peneliti menggunakan teknik *sapiro wilk* karena sampel dibawah 50. Nilai signifikan dapat dilihat dari kelas eksperimen sebesar 0,140 dan dikelas kontrol sebesar 0,091. Uji normalitas apabila nilai *sig* > 0,060 maka data dikatakan normal, apabila *sig* < 0,60 maka data dikatakan tidak normal. maka data dikatakan homogen, jika data sudah homogen maka langkah selanjutnya yakni pengujian *uji anova*, *uji anovah* dapat dilihat dari nilai *sig* < 0,05 maka data dapat diterima. Hasil *sig* pada *levene statistik* $0,653 > 0,05$ dan *sig* pada *anovah* $0,033 < 0,05$ maka data diterima. Penentuan keputusan dalam uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $< 0,05$ maka *Ha* diterima. *Sig 2 tailed* $0,033 < 0,05$, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game *Bamboozle* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Informatika di MA Al-Musyawwir.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *game bamboozle*, motivasi belajar, mata pelajaran informatika, MA Al-Musyawwir

Abstract

*Education plays a crucial role in shaping a competent generation ready to face future challenges. This study aims to determine the effect of using the Bamboozle game-based learning media on students' learning motivation at MA Al-Musyawwir. The research method used is a quantitative approach. The analysis stage was carried out through normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing to determine whether the Bamboozle learning media influences students' learning motivation in the Informatics subject. For the normality test, the researcher used the Shapiro-Wilk technique because the sample size was below 50. The significance values obtained were 0.140 for the experimental class and 0.091 for the control class. A dataset is considered normal if the significance value (*sig*) is greater than 0.060, and not normal if the *sig* value is less than 0.060. If the data is homogeneous, the next step is to perform an ANOVA test. ANOVA results are considered acceptable if the *sig* value is less than 0.05. The Levene's test for homogeneity showed a significance value of 0.653 (> 0.05), and the ANOVA test yielded a significance value of 0.033 (< 0.05), indicating that the data is acceptable. The decision in hypothesis testing is based on the significance value (*Sig. 2-tailed*); if it is less than 0.05, then the alternative hypothesis (*Ha*) is accepted. Since the *Sig. 2-tailed* value is 0.033 (< 0.05), it can be concluded that the use of Bamboozle game-based learning media has a significant effect on students' learning motivation in the Informatics subject at MA Al-Musyawwir.*

Keywords: *Instructional Media, Bamboozle Game, Learning Motivation, Informatics Subject, MA Al-Musyawwir*

1. PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini, sistem pendidikan dituntut untuk terus melakukan inovasi, khususnya dalam hal metode serta media pembelajaran[1]. Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan efektif menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas[2]. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu pendidikan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, memperdalam pemahaman materi, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif[3]. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan strategi utama dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang lebih optimal[4]. Media pembelajaran adalah salah satu elemen penting dalam sistem pengajaran yang berperan besar dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar[5]. Penggunaannya bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga mereka dapat memahami pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, media pembelajaran turut menciptakan variasi dalam kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar serta efektivitas proses pembelajaran[6]. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar[7].

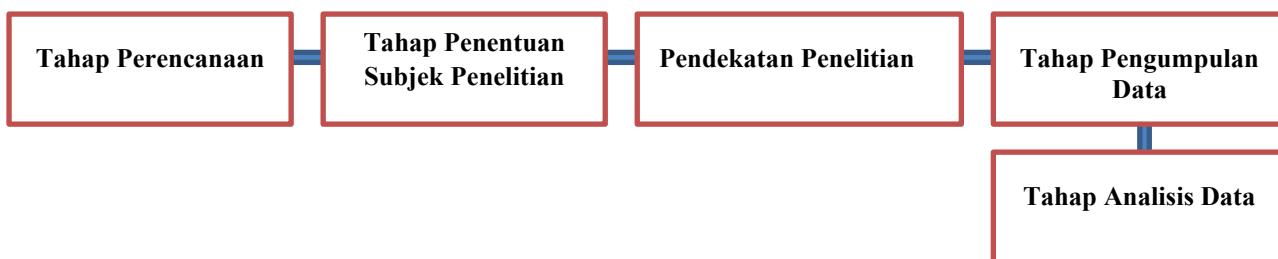
Dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar peserta didik, media pembelajaran memberikan peran yang sangat penting sebagai alat dalam penyampaian informasi antara pendidik dan peserta didik[8]. Sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ketika diciptakannya pembelajaran yang menarik

melalui bantuan media yang tepat[9]. Media *game* edukasi telah menjadi solusi utama dalam bidang pendidikan berbasis web untuk mengatasi kesulitan yang disebabkan oleh pembelajaran yang konvensional[10]. Pendidik dapat memberikan pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggabungkan sumber daya teknologi dalam pembelajarannya[11]. Hal ini dapat memfasilitasi gaya belajar, mendorong peningkatan partisipasi dan motivasi peserta didik[12]. Media pembelajaran pada kelas X IPA pada Madrasah Aliyah (MA) Al-Musyawwir menggunakan media yang kurang menarik, salah satunya hanya menggunakan media papan tulis dan buku LKS dengan metode ceramah, pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menunjukkan minat belajar peserta didik yang kurang[13]. Faktor penyebab kurangnya minat belajar peserta didik salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik[14]. Kurangnya rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran dan ketidaksiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta lingkungan belajar yang kurang mendukung[15].

Masalah yang terjadi di kelas X IPA yaitu dalam penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah dan Media yang digunakan monoton dan tidak variatif menyebabkan peserta didik kurang berperan aktif dan merasa bosan serta kurang memahami materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran informatika[16]. Salah satu media yang dapat diterapkan di kelas X IPA tersebut adalah media *game* edukasi berbasis *Bamboozle*, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain nonequivalent control group design. Metode ini dipilih karena peneliti tidak memiliki kewenangan untuk mengacak subjek penelitian secara penuh, namun tetap ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game *Bamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Tahapan penelitian dilaksanakan secara sistematis agar proses penelitian berjalan terarah dan hasil yang diperoleh valid. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah berdasarkan kondisi pembelajaran di MA Al-Musyawwir. Selanjutnya, peneliti merumuskan tujuan penelitian, menentukan variabel penelitian, serta menyusun desain penelitian eksperimen semu. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dan telah disesuaikan dengan skala Likert.

2.2 Tahap Penentuan Subjek Penelitian

Peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MA Al-Musyawwir. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2.3 Pendekatan Penelitian

Penelitian adalah suatu usaha untuk mengungkap atau meramalkan kebenaran yang ingin dicapai. ketika seorang peneliti menggunakan penelitian yang tepat, karena pendekatan sangat berpengaruh untuk menentukan keseluruhan dalam sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan experimental dimana kata kunci dari penelitian experimental adalah “pengaruh, efek, sebab, hubungan, dan akibat” Rancangan penelitian yang dipakai adalah rancangan eksperimen desain nonequivalent control grup. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk mengidentifikasi dampak suatu variabel terhadap variabel lainnya, atau untuk menguji hubungan sebab-akibat antara dua variabel tersebut.

a. Populasi

Populasi merupakan objek keseluruhan dalam penelitian. Populasi adalah kumpulan individu yang memiliki karakteristik serupa dan dijadikan acuan dalam proses pengumpulan data penelitian. Dalam penelitian, populasi mencakup tiga komponen utama, yaitu subjek, objek, dan lokasi penelitian. Dalam hal ini, populasi penelitian terdiri dari peserta didik kelas X di MA Al-Musyawwir..

b. Sample

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil sebagai objek penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, sampel dipilih untuk dianalisis agar hasilnya dapat digeneralisasikan atau mewakili keseluruhan populasi. Pemahaman sampel dalam penelitian kuantitatif menggaris bawai secara umum bahwa sampel dapat didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih secara sistematis atau berdasarkan kriteria tertentu untuk dianalisis dalam penelitian. Peneliti menggunakan sample jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel.

Tabel 1. Angket

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengambilan informasi dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lain yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diteliti. Dokumen yang digunakan bisa berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya. Studi dokumentasi memberikan pemahaman mengenai konteks historis, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang relevan dengan fenomena yang diteliti.

2.4 Tahap Pengumpulan Data

Setelah perlakuan selesai diberikan, peneliti mengumpulkan data menggunakan angket motivasi belajar (post-test). Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data pendukung melalui dokumentasi berupa daftar peserta didik, struktur kelas, serta data administrasi sekolah yang relevan dengan penelitian.

2.5 Tahap Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan krusial yang mengikuti pengumpulan data dari responden. Guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dalam studi ini, yaitu adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran game bambooze terhadap motivasi belajar peserta didik di MA AL-Musyawwir, beberapa teknik analisis data akan digunakan. Data hasil post-test terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut layak diuji menggunakan analisis hipotesis. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X (media pembelajaran) dan variabel Y (motivasi belajar).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan memenuhi asumsi normalitas, yang merupakan salah satu syarat penting sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut. Uji normalitas terbagi menjadi dua jenis, yaitu Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov. Jika jumlah sampel kurang dari 50, maka digunakan uji Shapiro-Wilk, sedangkan jika jumlah sampel melebihi 50, maka digunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Hasil interpretasi pada uji normalitas:

Jika nilai Sig (signifikan) > 0.05 maka data berdistribusi normal

Jika nilai Sig (signifikan) < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu metode dalam statistik yang digunakan untuk menguji apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama atau seragam. Uji ini dilakukan dilakukan untuk memastikan bahwa data dari kelompok-kelompok yang dibandingkan memiliki tingkat keragaman (variанс) yang setara, yang merupakan syarat penting sebelum melakukan uji statistik tertentu seperti ANOVA atau uji-t..

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk mengambil keputusan tentang kebenaran suatu dugaan (hipotesis) berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah terdapat cukup bukti statistik dalam data sampel untuk menerima atau menolak hipotesis nol (H_0).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig	Statistic	df	Sig
Motivasi Belajar	,191	15	,147	,911	15	,140
Eksperimen	,248	15	,013	,899	15	,091
Kontrol						

Pengambilan keputusan uji normalitas, peneliti menggunakan teknik sapiro wilk karena sampel dibawah 50. Nilai signifikan dapat dilihat dari kelas eksperimen sebesar 0,140 dan dikelas kontrol sebesar 0,091. Uji normalitas apabila nilai sig $> 0,060$ maka data dikatakan normal, apabila sig $< 0,60$ maka data dikatakan tidak normal.

3.2 Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test) Variabel Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig
,207	1	28	,653

Tabel 4. Hasil Uji Anova Satu Arah pada Variabel Motivasi Belajar

	Sum Of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Between Groups	320,133	1	320,133	5,055	,033
Within Groups	1773,333	28	63,333		
Total	2093,467	29			

Keputusan dalam uji homogenitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (sig) pada uji Levene statistik $> 0,05$ maka data dikatakan homogen, jika data sudah homogen maka langkah selanjutnya yakni pengujian uji anova, uji anovah dapat dilihat dari nilai sig $< 0,05$ maka data dapat diterima. Hasil sig pada levene statistik $0,653 > 0,05$ dan sig pada anovah $0,033 < 0,05$ maka data diterima.

3.3 Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test For Equality Of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of The
								Lower Upper
Equal Variances Assumed	,207	,653	2,248	28	,033	6,533	2,906	,581 12,486
Equal Variances not Assumed			2,248	27,940	,033	6,533	2,906	,580 12,486

Penentuan keputusan dalam uji hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ maka Ha diterima. Sig 2 tailed $0,033 < 0,05$, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game Bamboozle berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Informatika di MA Al-Musyawwir.

3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Pendidikan memegang peranan krusial dalam menyiapkan generasi yang mampu menghadapi tantangan di masa depan, khususnya di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi informasi. Oleh karena itu, pemanfaatan media

pembelajaran yang kreatif dan efisien menjadi sangat penting guna meningkatkan mutu pembelajaran serta mendorong motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pendukung dalam proses pengajaran, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis. Namun, di Madrasah Aliyah (MA) Almusyawir, khususnya di kelas X IPA, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada metode ceramah dan media tradisional seperti papan tulis dan buku LKS. Minat dan motivasi belajar peserta didik yang rendah, terutama dalam pembelajaran Informatika dipengaruhi oleh berbagai penyebab salah satunya kurangnya media interaktif. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media yang lebih menarik dan interaktif, seperti game edukasi berbasis Bamboozle, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Bamboozle berfungsi sebagai media platform game edukasi yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Berdasarkan hal ini, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelaah dampak penggunaan media Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa di MA Al-Musyawir, dengan harapan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik. Bamboozle, sebagai media pembelajaran berbasis permainan, memiliki sejumlah kelebihan yang dapat secara langsung berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Keunggulan-keunggulan ini tidak hanya mencakup aspek interaktivitas dan hiburan, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap cara peserta didik memahami materi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan Bamboozle dan bagaimana Media ini mampu mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik berdasarkan indikator-indikator motivasi yang sesuai:

a. Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Pendekatan Berbasis Permainan

Bamboozle menyajikan metode pembelajaran berbasis permainan yang menghibur, sehingga mampu menjadikan proses belajar lebih menarik bagi peserta didik. Elemen permainan dalam Bamboozle memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya mengedepankan pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini secara langsung berhubungan dengan indikator minat dan perhatian. Sehingga Peserta didik menjadi lebih tertarik dan berkonsentrasi pada materi pelajaran. Permainan interaktif mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi belajar pun meningkat.

b. Membantu Pendidik dalam Mengelola Pembelajaran yang Lebih Efektif

Bamboozle menyediakan platform yang memungkinkan pendidik untuk merancang permainan dan kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hal ini mempermudah peserta didik dalam membangun suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Sehingga pendidik dapat mengelola pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, meningkatkan indikator motivasi peserta didik dalam belajar.

c. Mempermudah Pemahaman Materi melalui Fitur Kuis dan Permainan

Fitur-fitur menarik yang ada dalam Bamboozle, seperti kuis dan permainan, memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam permainan ini, peserta didik dapat langsung melihat hasil dari jawaban mereka dan mengoreksi kesalahan, yang mempercepat proses pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan indikator keberanian bertanya dan berpendapat, peserta didik merasa lebih nyaman dalam mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan pendapat mereka ketika berada dalam lingkungan belajar yang tidak terlalu formal dan lebih rileks. Keberhasilan dalam permainan juga memberikan penghargaan yang memotivasi mereka untuk terus belajar dan mengasah pemahaman mereka lebih dalam.

d. Mengurangi Kejemuhan melalui Media Pembelajaran yang Bervariasi

Salah satu tantangan dalam pembelajaran konvensional adalah kejemuhan yang sering dialami peserta didik akibat metode yang monoton. Penggunaan Bamboozle sebagai media pembelajaran yang berbasis permainan dapat mengurangi kejemuhan tersebut. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan lebih variatif dan menarik. Hal ini, membuat peserta menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan tidak mudah merasa jemu. Dengan cara ini, Bamboozle mendukung indikator disiplin dan tanggung jawab, karena peserta didik merasa lebih terlibat dan memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif.

e. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis

1. Selain meningkatkan motivasi, *Bamboozle* juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui permainan berbentuk kuis, peserta didik dilatih untuk merespons dengan cepat, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang tepat. Keterampilan berpikir kritis ini penting dalam pengembangan kemampuan analitis dan pemecahan masalah. Fitur-fitur interaktif dalam Bamboozle mendorong peserta didik untuk berpikir secara lebih mendalam, yang dapat mengembangkan indikator hasrat dan cita-cita mereka dalam mencapai tujuan belajar. Peserta didik yang aktif berpikir kritis juga lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dan mencapai hasil yang lebih baik.

2. Dari uraian diatas, Media game *bamboozle* terhadap moptivasi belajar mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Maka dapat Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game Bamboozle berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di MA Al-Musyawwir. Temuan ini menunjukkan bahwa media Bamboozle lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa media pembelajaran Bamboozle memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini diperoleh nilai *aqual variances assumed*, *T-test for equality of means, sig (2tailed)* $0,003 < 0,05$ Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game Bamboozle terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Informatika di MA Al-Musyawwir. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada guru mata pelajaran Informatika untuk memanfaatkan media pembelajaran game Bamboozle dalam kegiatan pembelajaran guna mendorong peningkatan motivasi belajar siswa di dalam. Dan untuk ketenaga kependidikan di MA Al-Musyawwir khususnya pendidik mata pelajaran informatika lebih memanfaatkan teknologi komputer yang ada di laboratorium komputer sebagai sarana pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif. Berdasarkan rangkaian proses penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran kepada STKIP PGRI Situbondo agar lebih banyak mengarahkan mahasiswa untuk menggunakan penelitian yang serupa. Dengan tujuan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran dan pemberbanyak temuan hasil penelitian di Fakultas.

REFERENCES

- [1] I. Wahyuni Firli Fangestu and H. Syahrizal, “Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan,” *Al-Zayn J. Ilmu Sos. Huk.*, vol. 1, no. 2, pp. 26–38, 2023, doi: 10.61104/alz.v1i2.89.
- [2] Najwa Ammara Jauza and Meyniar Albina, “Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 15–23, 2025, doi: 10.61104/ihsan.v3i2.886.
- [3] I. T. A. Putri, N. Agusdianita, and D. Desri, “Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Era Digital,” in *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 2024. doi: 10.20961/shes.v7i3.92427.
- [4] C. Widiatmoko, R. Indriasari, F. Fajar Sidiq, and D. E. Kartini Mendrofa, “PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI WUJUD PENDIDIKAN BERKUALITAS DALAM UPAYA MENCAPI TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN (SDGs),” *J. Wahana Bina Pemerintah.*, vol. 6, no. 2, pp. 40–47, 2024, doi: 10.55745/jwbp.v6i2.273.
- [5] N. Kamila, F. Annas, and S. Oktavia, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar,” *J. Educ. Manag. Strateg.*, vol. 3, no. 01, pp. 43–49, 2024, doi: 10.57255/jemast.v3i01.586.
- [6] L. Afrilia, Neviyarni, D. Arief, and R. Amini, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, pp. 710–721, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i3.2559.
- [7] E. N. Faizah and D. Setiawati, “Pengaruh Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *TA 'DIBAN J. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 54–61, 2022, doi: 10.61456/tjie.v3i1.55.
- [8] Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,” *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 01–17, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i2.938.
- [9] Y. Intaniasari, R. D. Utami, E. Purnomo, and A. Aswadi, “Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar,” *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, 2022, doi: 10.23917/bppp.v4i1.19424.
- [10] A. Mahrudin, Siti Laura Hanipa, Zahrina Zahirah Ramlan, Dahlia Pertwi Kulsum, and T. Prasetyo, “Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombong 05,” *Educivilia J. Pengabdi. pada Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 104–113, 2025, doi: 10.30997/ejpm.v6i1.15744.
- [11] E. U. Hanik, D. Puspitasari, E. Safitri, H. R. Firdaus, M. Pratiwi, and R. N. Inayah, “Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital,” *JEID J. Educ. Integr. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 15–27, 2022, doi: 10.55868/jeid.v2i1.97.
- [12] M. Zen, R. Saragih, I. Gultom, A. P. S. Sinaga, and E. P. Cynthia, “Optimalisasi Metode Pembelajaran Interaktif dalam Kursus Komputer di LKP Karya Prima Secara Hybrid,” *J. Has. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 66–72, 2025, doi: 10.62712/juribmas.v4i1.441.
- [13] Asep Gunawan, Tri Rochmadi, Y. Wicaksono, and D. Heksa putra, “Perancangan Game Edukasi Matematika Materi Statistika

Menggunakan Aplikasi Scratch Metode R&D Penggabungan Addie Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas X Perhotelan Di Smks Miftahul Ihsan Cilograng,” *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 576–586, 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i2.313.

- [14] A. Setiawan, W. Nugroho, and D. Widyaningtyas, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping,” *TANGGAP J. Ris. dan Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 92–109, 2022, doi: 10.55933/tjripd.v2i2.373.
- [15] S. Afriana and A. Prastowo, “Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Didakt. J. Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 22, no. 1, p. 41, 2022, doi: 10.30651/didaktis.v22i1.11089.
- [16] M. Maharani, F. Rini, and A. Pratama, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Nusatama Padang,” *J. Pustaka Data (Pusat Akses Kaji. Database, Anal. Teknol. dan Arsir. Komputer)*, vol. 3, no. 1, pp. 19–24, 2023, doi: 10.55382/jurnalpustakadata.v3i1.416.