

## APLIKASI BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII MTSN 2 MAROS

Ulfa Ainul Qalbi<sup>1</sup>, Ernawati<sup>2</sup>, Khaerani<sup>3</sup>  
Pendidikan Matematika<sup>1,2,3</sup>, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan<sup>1,2,3</sup>,  
Universitas Muslim Maros<sup>1,2,3</sup>  
[ulfainulqalbi15@gmail.com](mailto:ulfainulqalbi15@gmail.com)<sup>1</sup>, [ernafajar1305@gmail.com](mailto:ernafajar1305@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[Khaerani@umma.ac.id](mailto:Khaerani@umma.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa akibat pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa kelas VII MTsN 2 Maros. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan *simple random sampling* dan sampel terdiri atas 21 siswa kelas VII C tahun pelajaran 2024/2025. Data diperoleh melalui angket minat belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji prasyarat analisis dan uji *paired sample t-test* sebagai uji hipotesis. Hasil menunjukkan rata-rata skor minat belajar meningkat dari 62,64 menjadi 84,00 setelah penerapan Baamboozle. Uji *Paired Sample t-test* menghasilkan signifikansi  $< 0,001$ , menandakan perbedaan yang signifikan. Nilai N-Gain sebesar 0,57 termasuk kategori sedang, sedangkan partisipasi aktif meningkat dari 54% menjadi 96%. Dengan demikian, media Baamboozle terbukti efektif meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

*Kata Kunci: Baamboozle, minat belajar, dan pembelajaran matematika.*

---

### A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat krusial dan harus dimiliki serta dipahami oleh setiap umat manusia. Peranan pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan seharusnya menjadi acuan dalam kehidupan sehari-hari karena dengan pendidikan umat manusia akan berpikir lebih kritis dan pastinya akan memajukan baik itu dalam pembangunan bangsa. Jika pendidikan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kaidah-kaidah dalam pendidikan, maka bisa dipastikan kualitas yang ada dalam manusia pasti akan berjalan secara lurus dan benar bersamaan dengan kemajuan dalam pendidikan (Nasruddin, 2024).

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kualitas pada diri setiap individu sehingga melalui kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik (Saffitri dkk., 2024). Dalam konteks pendidikan, antusiasme siswa dalam belajar sangatlah penting karena merupakan salah satu faktor yang menentukan keaktifan siswa di dalam kelas.

Minat belajar merupakan karakteristik kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu permasalahan atau topik yang dibicarakan. Pandangan ini sejalan dengan pandangan Fadilah yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan suatu kesukaan, kegiatan atau aktivitas yang mendukung kelancaran kegiatan proses belajar (Korompot dkk., 2020). Minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka. Adapun fungsi minat belajar dalam proses belajar adalah sebagai motivasi dan kekuatan yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar sehingga mereka dapat mencapai prestasi belajar. Oleh karena itu, minat belajar siswa ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Putri dkk., 2022).

Berdasarkan observasi awal di MTSN 2 Maros, diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dimana sebagian besar siswa tampak kurang antusias menjawab pertanyaan, jarang bertanya, serta menunjukkan ketertarikan yang minim terhadap materi yang disampaikan. Guru mata pelajaran matematika di MTsN 2 Maros juga mengungkapkan bahwa sekitar 60% siswa belum menunjukkan semangat belajar yang optimal, baik dalam pembelajaran di kelas maupun dalam pengerjaan tugas mandiri. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan menjadikannya mudah dipahami (Nurfadhillah dkk., 2021). Salah satu media

pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah Baamboozle.

Baamboozle merupakan platform berupa game interaktif dan menghibur, dirancang untuk meningkatkan kecerdasan siswa (Setyawan & Panduwinata, 2023). Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih menyenangkan. Menurut (Winaningsih dkk., 2022) menggunakan Baamboozle dapat menarik perhatian siswa serta memunculkan pemikiran bersaing antar kelompok atau individu saat mereka memainkan permainan edukasi ini. Kelebihan dari Baamboozle dapat meningkatkan semangat peserta didik selama proses belajar mengajar, karena penggunaan permainan online yang dilakukan secara kelompok dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan berinteraksi antar kelompok sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar (Kajori & Hendriana, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Khoiroh & Sari, 2025) ditemukan bahwa aplikasi Baamboozle dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Penelitian ini, menggunakan aplikasi Baamboozle dalam pembelajaran matematika, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Khoiroh dan Sari (2025) memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan aplikasi Baamboozle sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Penelitian terdahulu meneliti penggunaan aplikasi Baamboozle terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus berfokus pada siswa kelas VII di MTsN 2 Maros. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Baamboozle terhadap minat belajar matematika siswa.

Perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian, waktu pelaksanaan penelitian, serta karakteristik subjek penelitian yang digunakan. Dengan adanya perbedaan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat dan melengkapi

hasil penelitian sebelumnya terkait efektivitas penggunaan aplikasi Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan permasalahan minat belajar siswa di sekolah semakin rendah, maka penelitian ini penting untuk dilaksanakan. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika berbantuan aplikasi Baamboozle.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental yang berdesain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Baamboozle. Desain ini tidak melibatkan kelompok pembandingan, melainkan hanya satu kelompok yang diobservasi dalam dua waktu, yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Mei hingga Juni, dan bertempat di MTsN 2 Maros yang berlokasi di Lingkungan Bontopuasa, Kelurahan Adatongeng, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 2 Maros, yang menjadi populasi penelitian. Pengambilan sampel dilakukan secara *simple random sampling*, dan diperoleh kelas VII C sebagai sampel yang terdiri atas 21 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan aplikasi Baamboozle, yaitu platform permainan edukatif berbasis daring yang dapat digunakan secara kelompok atau individu. Sementara itu, variabel terikat adalah minat belajar siswa, yang didefinisikan sebagai kecenderungan dan sikap positif siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, ditunjukkan melalui perhatian, ketekunan, rasa ingin tahu, serta antusiasme dalam proses belajar.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yakni angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan aplikasi Baamboozle. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto dan bukti kegiatan selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Seluruh pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak JASP. Untuk analisis inferensial, dilakukan uji normalitas, uji hipotesis menggunakan paired samples t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor angket sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis alternatif yang diajukan adalah bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Baamboozle, sedangkan hipotesis nol menyatakan tidak ada perbedaan.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Maros dengan subjek sebanyak 21 siswa kelas VII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Baamboozle dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Media Baamboozle digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa agar lebih aktif, tertarik, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan tes dalam bentuk soal, tetapi menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan Baamboozle. Angket tersebut disusun dalam bentuk skala Likert dan berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan indikator minat belajar siswa. Jawaban dari angket kemudian diberi skor untuk melihat perubahan minat belajar setelah perlakuan diberikan.

Angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini memuat sejumlah pernyataan yang mewakili beberapa indikator, seperti perasaan senang terhadap pelajaran, ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta kedisiplinan dalam belajar. Setiap indikator disusun untuk mengukur tingkat minat belajar siswa secara menyeluruh, baik sebelum maupun setelah penerapan media Baamboozle. Data dari angket kemudian dianalisis secara

kuantitatif untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar siswa dan sejauh mana media Baamboozle memberikan pengaruh terhadap perubahan tersebut.



**Gambar 1.** Aplikasi Baamboozle

### **1. Hasil Analisis Deskriptif**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika melalui penggunaan media Baamboozle. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket minat belajar siswa yang dilakukan sebelum dan setelah perlakuan.

#### **a. Hasil angket minat belajar sebelum perlakuan**

Sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Baamboozle, siswa terlebih dahulu mengisi angket minat belajar. Angket ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

**Tabel 1.** Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Perlakuan

	Angket Sebelum
Valid	21
Rata-Rata	20,381
Simpangan Baku	2,156
Terkecil	17,000
Terbesar	25,000

Berdasarkan Tabel 1, jumlah responden yang mengisi angket secara lengkap adalah 21 siswa, tanpa ada data yang hilang. Dari hasil angket tersebut, diperoleh rata-rata skor minat belajar sebesar 20,38. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum, minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih berada pada kategori rendah hingga sedang.

Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 25, sedangkan nilai terendah adalah 17. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat minat belajar antar siswa dalam satu kelas. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 2,156

menunjukkan bahwa penyebaran skor cukup bervariasi, yang berarti terdapat siswa dengan minat belajar yang cukup tinggi, namun ada pula yang masih rendah pada tahap awal sebelum perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan, terlihat bahwa siswa menunjukkan variasi tanggapan terhadap setiap indikator minat belajar, khususnya pada indikator “memiliki perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran” yang tercermin pada soal nomor 1, 2, dan 9. Pada pernyataan nomor 1, “Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran matematika”, sebagian besar siswa memberi skor rendah (1 dan 2), yang menunjukkan bahwa perasaan senang siswa terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah. Namun, pada soal nomor 2 yang berbunyi negatif, “Saya tidak senang jika guru menggunakan media Baamboozle saat belajar”, mayoritas siswa juga memberikan skor rendah, yang mengindikasikan bahwa mereka cenderung tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sehingga dapat diartikan bahwa siswa tidak menolak kehadiran media tersebut. Soal nomor 9 menunjukkan bahwa meskipun masih banyak siswa yang berada pada skor rendah, semangat mereka mulai tumbuh saat guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Untuk indikator “memiliki ketertarikan dalam mengikuti setiap pembelajaran”, yang tercermin dalam soal nomor 7, 10, dan 11, respon siswa umumnya menunjukkan kecenderungan positif. Pada soal nomor 7, “Saya ingin lebih sering menggunakan Baamboozle dalam pembelajaran”, sebagian besar siswa memberi skor 1 dan 2, menandakan keinginan untuk menggunakan media ini lebih sering, meskipun belum begitu kuat. Menariknya, pada soal nomor 10 yang merupakan pernyataan negatif, “Saya tidak tertarik belajar jika menggunakan media Baamboozle”, mayoritas siswa sangat tidak setuju, yang menandakan bahwa mereka justru tertarik dengan penggunaan media tersebut. Pernyataan serupa juga tercermin dalam soal nomor 11, di mana siswa merasa terbantu belajar matematika dengan adanya Baamboozle, terbukti dari skor yang cenderung rendah (karena ini pernyataan positif), menunjukkan bahwa mereka setuju bahwa media ini memberi manfaat.

Sementara itu, indikator “memiliki perhatian lebih dalam belajar” dapat diamati melalui soal nomor 3, 5, dan 8. Soal nomor 3 menyatakan “Saya aktif bertanya saat tidak memahami materi matematika”, namun sebagian besar siswa memilih skor rendah, yang dapat menunjukkan bahwa keaktifan mereka dalam bertanya masih perlu ditingkatkan. Pada soal nomor 5, “Saya merasa lebih aktif dalam kelas saat menggunakan media Baamboozle”, skor juga didominasi oleh angka 1 dan 2, menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan keaktifan, namun persepsinya belum begitu kuat. Adapun pada soal nomor 8 yang berbunyi negatif, “Media Baamboozle membuat saya tidak serius dalam belajar”, sebagian besar siswa tidak setuju dengan pernyataan ini, yang berarti mereka tetap merasa serius meski menggunakan media tersebut, meskipun ada sebagian kecil yang belum yakin sepenuhnya.

Terakhir, untuk indikator “memiliki sikap disiplin dalam belajar” yang diwakili oleh soal nomor 4, 6, dan 12, siswa memberikan respon yang relatif seragam. Pada soal nomor 4, “Saya merasa bermain media Baamboozle hanya buang-buang waktu”, mayoritas siswa tidak setuju, yang menandakan bahwa mereka tidak menganggap media ini sebagai gangguan. Soal nomor 6 menunjukkan bahwa siswa tidak sependapat bahwa Baamboozle tidak membantu memahami materi, sehingga secara tidak langsung mereka menilai bahwa media ini memberikan kontribusi terhadap proses belajar. Hal ini diperkuat oleh respon terhadap soal nomor 12, “Saya lebih suka belajar tanpa media pembelajaran seperti Baamboozle”, di mana mayoritas siswa juga tidak setuju, yang berarti mereka lebih menyukai pembelajaran yang dibantu dengan media interaktif seperti Baamboozle.

Secara keseluruhan, meskipun sebagian besar jawaban berada pada rentang skor rendah, hal ini menunjukkan bahwa siswa banyak yang “tidak setuju” terhadap pernyataan-pernyataan negatif dan “setuju” terhadap pernyataan-pernyataan positif. Ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa terhadap penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran matematika cenderung positif. Mereka mulai merasakan manfaat dan ketertarikan terhadap media tersebut, meskipun belum pada level yang tinggi. Temuan ini menjadi landasan bahwa penerapan media pembelajaran

interaktif seperti Baamboozle memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut guna meningkatkan minat belajar siswa.

**b. Hasil angket minat belajar setelah perlakuan**

Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media Baamboozle, siswa kembali mengisi angket minat belajar. Tujuannya untuk melihat perubahan setelah mengalami pembelajaran menggunakan media Baamboozle.

**Tabel 2.** Hasil Angket Minat Belajar Setelah Perlakuan

	Angket Setelah
Valid	21
Rata-Rata	42,619
Simpangan Baku	1,465
Terkecil	40,000
Terbesar	46,000

Berdasarkan Tabel 2, seluruh siswa yang berjumlah 21 orang kembali mengisi angket secara lengkap, tanpa ada data yang hilang. Dari hasil yang diperoleh, nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 42,61. Angka ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang cukup tinggi dibandingkan dengan hasil sebelum perlakuan.

Nilai tertinggi dalam angket pasca perlakuan adalah 46, dan nilai terendah adalah 40. Ini berarti semua siswa mengalami peningkatan skor, bahkan nilai terendah sekalipun menunjukkan minat belajar yang tinggi. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 1,465, yang lebih kecil dibandingkan saat pretest, menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar terjadi secara merata di antara seluruh siswa. Hal ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media Baamboozle tidak hanya efektif meningkatkan minat belajar.

Setelah siswa mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media Baamboozle, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Pada indikator “memiliki perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran” yang tercermin dalam soal nomor 1, 2, dan 9, mayoritas siswa memilih skor 3 dan 4. Soal nomor 1, “Saya merasa senang saat mengikuti pelajaran matematika”, memperoleh 12 respon pada skor 3

dan 9 pada skor 4. Ini menunjukkan bahwa seluruh siswa merasa senang mengikuti pelajaran, tanpa adanya yang merasa tidak senang. Hal serupa juga terlihat pada soal nomor 2 yang merupakan pernyataan negatif, “Saya tidak senang jika guru menggunakan media Baamboozle saat belajar”. Di sini, sebanyak 12 siswa memberi skor 4 (sangat tidak setuju), dan 9 siswa memilih skor 3, yang berarti bahwa sebagian besar siswa justru menerima dengan baik penggunaan media tersebut. Pada soal nomor 9, yang menyatakan “Saya merasa bersemangat jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik”, 14 siswa memberi skor tertinggi, menunjukkan adanya rasa semangat yang tumbuh akibat pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Indikator “memiliki ketertarikan dalam mengikuti setiap pembelajaran” tergambar dari soal nomor 7, 10, dan 11. Dalam soal nomor 7, “Saya ingin lebih sering menggunakan Baamboozle dalam pembelajaran”, sebanyak 13 siswa sangat setuju dan sisanya setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar sebelumnya memberikan kesan positif dan mendorong keinginan untuk melanjutkan penggunaan media tersebut. Untuk soal nomor 10 yang berbunyi negatif, “Saya tidak tertarik belajar jika menggunakan media Baamboozle”, seluruh siswa memberi skor tinggi (3 dan 4), yang berarti mereka tidak sependapat dengan pernyataan ini dan justru menunjukkan ketertarikan. Soal nomor 11 memperkuat hal ini, di mana semua siswa merasa terbantu dengan adanya media tersebut, dengan persebaran skor pada angka 3 dan 4.

Selanjutnya, indikator “memiliki perhatian lebih dalam belajar” dapat diamati dari respon terhadap soal nomor 3, 5, dan 8. Pada soal nomor 3, “Saya aktif bertanya saat tidak memahami materi matematika”, sebanyak 18 siswa memberi skor 3 dan 3 lainnya memberi skor 4. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih aktif dan termotivasi untuk bertanya. Soal nomor 5 mencatat 17 siswa yang sangat setuju bahwa mereka lebih aktif dalam kelas saat menggunakan media Baamboozle. Begitu pula pada soal nomor 8 yang merupakan pernyataan negatif, “Media Baamboozle membuat saya tidak serius dalam belajar”, sebanyak 14 siswa sangat tidak

setuju dengan pernyataan tersebut. Artinya, mereka tetap menjaga keseriusan meski pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan.

Pada indikator “memiliki sikap disiplin dalam belajar”, yang ditunjukkan oleh soal nomor 4, 6, dan 12, siswa memberikan respon yang menunjukkan pandangan positif terhadap penggunaan media Baamboozle. Pada soal nomor 4, “Saya merasa bermain media Baamboozle hanya buang-buang waktu”, 18 siswa setuju bahwa pernyataan ini tidak benar, artinya mereka tidak menganggap media tersebut sebagai gangguan. Demikian juga soal nomor 6 dan 12, meskipun berisi pernyataan negatif seperti “media Baamboozle tidak membantu memahami pelajaran” dan “lebih suka belajar tanpa media”, mayoritas siswa memilih skor tinggi (3 dan 4), menunjukkan bahwa mereka tetap merasa terbantu dan lebih menyukai pembelajaran dengan media.

Secara umum, peningkatan skor pada seluruh indikator menunjukkan bahwa siswa mengalami pergeseran sikap yang positif terhadap proses pembelajaran setelah penggunaan media Baamboozle. Tidak hanya mereka merasa lebih senang dan tertarik, tetapi juga menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, dan kedisiplinan selama proses belajar berlangsung. Ini menjadi indikasi bahwa media pembelajaran seperti Baamboozle dapat memberikan kontribusi nyata dalam membangun minat belajar siswa di kelas.

### **c. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa**

Observasi ini dilakukan secara langsung di kelas VII MTsN 2 Maros dengan tujuan untuk mengamati keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti partisipasi dalam menjawab soal, antusiasme mengikuti permainan, serta perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan guru melalui media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada lima pertemuan, terjadi peningkatan skor aktivitas siswa dalam pembelajaran dari pertemuan pertama hingga kelima. Pada pertemuan pertama, total skor yang diperoleh adalah 27, dengan persentase partisipasi sebesar 54%, yang berada pada kategori

“Sedang” sesuai dengan kriteria kuantitatif. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan dengan total skor 38 dan persentase 76%, masuk dalam kategori “Tinggi”. Kemudian, pada pertemuan ketiga, skor kembali meningkat menjadi 48 dengan persentase 96%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Tinggi”.

Jika ditinjau berdasarkan aspek yang diamati, yaitu keterlibatan siswa, keaktifan dalam diskusi, minat terhadap pembelajaran, dan penerimaan terhadap teknologi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan partisipasi siswa. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian terhadap pelajaran, keberanian menjawab pertanyaan, berinteraksi dengan teman, serta antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan edukatif.

Peningkatan skor dari waktu ke waktu mencerminkan adanya adaptasi dan kenyamanan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Khususnya pada aspek minat dan penerimaan teknologi, siswa terlihat sangat antusias menggunakan aplikasi Baamboozle dan dapat mengoperasikannya dengan baik, serta memahami instruksi permainan yang diberikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Baamboozle efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada aspek afektif yang diamati melalui observasi langsung.

## **2. Hasil Analisis Inferensial**

Analisis inferensial dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII di MTSN 2 Maros. Dengan pendekatan kuantitatif dan desain One Group Pretest-Posttest Design, maka data yang dianalisis berasal dari hasil pengisian angket minat belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Pembahasan berikut akan menguraikan secara sistematis hasil uji statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji paired sample t-test, dan analisis N-

Gain, serta mengaitkan hasilnya dengan teori dan temuan dari penelitian terdahulu.

**a. Hasil Uji Normalitas**

Melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data angket sebelum perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk yang cocok untuk sampel kecil ( $< 50$ ).

Diketahui bahwa nilai signifikansi (p-value) dari uji Shapiro-Wilk adalah 0,630. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil angket minat belajar sebelum perlakuan berdistribusi normal. Dengan demikian, hasil pengukuran minat belajar sebelum perlakuan dapat dijadikan dasar yang baik untuk dibandingkan dengan hasil setelah perlakuan, guna melihat adanya perubahan atau peningkatan minat belajar siswa.

**b. Uji Hipotesis**

Penelitian ini menggunakan uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Baamboozle. Uji ini dipilih karena desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana data yang dianalisis berasal dari kelompok yang sama tetapi pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan software JASP, diperoleh nilai t hitung sebesar -34.569 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 20 dan nilai signifikansi (p value) sebesar  $< .001$ . Nilai t yang negatif menunjukkan bahwa rata-rata skor angket setelah perlakuan secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan skor angket sebelum perlakuan, yang mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran Baamboozle. Selain itu, nilai  $p < 0,001$  menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kondisi tersebut sangat signifikan secara statistik, karena jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang biasanya digunakan dalam penelitian sosial dan pendidikan.

**c. Uji N-Gain**

Analisis data N-Gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Baamboozle.

Berdasarkan tabel deskriptif, diperoleh bahwa jumlah data yang valid adalah sebanyak 21 siswa, dengan tidak ada data yang hilang (Missing = 0). Nilai rata-rata (mean) N-Gain adalah 0,802, yang berada dalam kategori tinggi menurut interpretasi klasifikasi gain ternormalisasi menurut Hake (1999), yaitu: rendah ( $g < 0,3$ ), sedang ( $0,3 \leq g < 0,7$ ), dan tinggi ( $g \geq 0,7$ ). Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran Baamboozle.

**Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Maros dengan melibatkan satu kelas VII yang terdiri dari 21 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum penerapan aplikasi Baamboozle, mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan aplikasi Baamboozle, serta menganalisis pengaruh aplikasi tersebut terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Selama lima kali pertemuan yang dimulai pada tanggal 20 Mei hingga 3 Juni 2025, siswa mengikuti proses pembelajaran matematika menggunakan bantuan media Baamboozle. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan angket minat belajar sebagai pretest untuk mengukur kondisi awal. Pembelajaran dengan Baamboozle dilaksanakan pada pertemuan kedua hingga keempat, sedangkan pada pertemuan kelima, siswa kembali diminta mengisi angket posttest untuk mengukur perubahan yang terjadi.

Hasil angket sebelum pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Pada indikator memiliki perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, sebagian besar siswa belum menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran matematika. Beberapa siswa terlihat netral, bahkan cenderung tidak menikmati pembelajaran. Ketika ditanya mengenai penggunaan media Baamboozle, respon siswa juga belum menunjukkan antusiasme yang kuat. Demikian pula pada indikator ketertarikan dalam mengikuti pelajaran, siswa belum

merasa yakin bahwa media tersebut dapat membantu mereka belajar. Pada aspek perhatian belajar, siswa belum banyak yang aktif dalam bertanya atau berdiskusi. Keaktifan dan partisipasi masih terbatas, meskipun mereka tidak menolak kehadiran media baru. Terakhir, pada indikator disiplin, siswa menunjukkan sikap netral; mereka tidak menganggap media mengganggu, namun juga belum melihatnya sebagai sesuatu yang mendorong kedisiplinan belajar. Secara umum, hasil pretest menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih rendah sebelum perlakuan.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan media Baamboozle, terlihat perubahan yang signifikan pada hampir seluruh indikator minat belajar. Siswa mulai menunjukkan rasa senang dan antusiasme yang lebih besar terhadap pembelajaran. Mereka merespons positif terhadap kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif ini. Bahkan siswa yang awalnya kurang tertarik mulai menunjukkan ketertarikan dan menikmati proses belajar. Pada indikator ketertarikan, siswa menyatakan keinginan untuk menggunakan Baamboozle di pertemuan selanjutnya. Ketertarikan ini ditunjukkan melalui penolakan terhadap pernyataan negatif dan penerimaan terhadap manfaat penggunaan media. Mereka merasa lebih terlibat, lebih memahami materi, dan tidak lagi merasa bahwa belajar matematika itu membosankan.

Peningkatan juga terjadi dalam aspek perhatian. Siswa mulai aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi selama proses pembelajaran. Media Baamboozle berhasil menarik perhatian siswa secara optimal, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Pembelajaran yang semula pasif berubah menjadi lebih dinamis dan interaktif. Suasana kompetitif yang sehat juga mendorong siswa untuk lebih fokus dan menunjukkan performa terbaik mereka. Pada aspek disiplin, terjadi perubahan persepsi dari siswa. Mereka mulai memahami bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat bantu memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Siswa menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan soal, bekerja sama dalam kelompok, dan mengikuti pembelajaran dengan lebih tertib.

Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Setyawan & Panduwinata, 2023) yang menyatakan bahwa Baamboozle

merupakan platform permainan edukatif yang dapat menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dan membantu pemahaman konsep melalui pendekatan visual dan interaktif. Penelitian ini juga didukung oleh (Winaningsih dkk., 2022) yang menemukan bahwa Baamboozle mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa, serta menumbuhkan semangat bersaing yang sehat dalam pembelajaran. Selain itu, hasil observasi selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa Baamboozle mendorong interaksi sosial yang lebih baik antar siswa. Mereka berdiskusi, saling membantu, dan menunjukkan tanggung jawab kelompok dalam menjawab pertanyaan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Kajori & Hendriana, 2023) yang menyatakan bahwa Baamboozle sebagai permainan edukatif dapat meningkatkan semangat belajar melalui interaksi kelompok yang efektif dan suasana kompetitif yang positif.

Beberapa siswa yang awalnya pasif bahkan mulai berani mengajukan pertanyaan dan menjawab di depan kelas, menunjukkan peningkatan keaktifan dan rasa percaya diri yang lebih tinggi. Hal ini mendukung penelitian (Khoiroh & Sari, 2025) bahwa Baamboozle menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Baamboozle berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, tidak hanya dari sisi perasaan dan ketertarikan, tetapi juga dari sisi perhatian dan kedisiplinan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan domain afektif siswa, khususnya minat belajar. Selain itu, temuan ini juga selaras dengan pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan menyenangkan akan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Oleh karena itu, Baamboozle tidak hanya layak digunakan sebagai media bantu, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang berkelanjutan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum menggunakan media Baamboozle berada pada kategori rendah hingga sedang,

dengan nilai rata-rata pretest sebesar 62,64. Berdasarkan observasi selama pembelajaran konvensional, siswa tampak pasif, kurang menunjukkan ketertarikan terhadap materi, dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Nilai rata-rata ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki dorongan belajar yang tinggi terhadap pelajaran matematika sebelum perlakuan dilakukan.

Setelah diterapkannya media pembelajaran Baamboozle, terjadi peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata nilai posttest menjadi 84,00, yang tergolong dalam kategori tinggi. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih aktif, semangat, dan terlibat dalam permainan kuis interaktif yang disediakan oleh media tersebut. Berdasarkan hasil observasi, siswa juga menunjukkan ekspresi senang, bekerja sama dalam kelompok, dan lebih fokus terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat pengaruh pada aplikasi Baamboozle terhadap minat belajar siswa, dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,57, yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Baamboozle terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa kelas VII MTsN 2 Maros. Dengan demikian, Baamboozle terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara bermakna.

### Daftar Pustaka

- Kajori, F. I., & Hendriana, B. (2023). Improving Students' Mathematical Communication Ability Through Problem-Based Learning Assisted By Baamboozle. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(3), 893–904. <https://doi.org/10.31943/mathline.v8i3.467>
- Khoiroh, N., & Sari, S. P. (2025). *The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia*. (1).
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Nasruddin, M. A. (2024). *Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ips Smpn 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa*.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii*.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang*.
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9519>
- Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). *Pengaruh Model GroupInvestigationBantuan EdugamesBaamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang*. 3.
- Winaningsih, E. T., Syarif, F., & Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>