

Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI.5 Melalui Penggunaan Media *Baamboozle* Dalam Proses Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Palembang

¹ Indra Santayuda, ^{2*} Umi Chotimah, ³ Tyas Masito Mutiara

^{1,2}PPG Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Jl. Sriwijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I Kota Palembang, Indonesia

³SMA N 3 Palembang, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: umi.chotimah@fkip.unsri.ac.id

Received: April 2025; Revised: June 2025; Published: June 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.5 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang. Fokus peningkatan ini diarahkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebuah disiplin ilmu yang memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter dan identitas kebangsaan. Guna mencapai tujuan tersebut, peneliti mengadopsi dan memanfaatkan secara inovatif sebuah media pembelajaran berbasis permainan digital bernama *Baamboozle*. Studi ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah pendekatan metodologis yang dipilih karena sifatnya yang siklus dan berorientasi pada perbaikan praktik di lapangan. Pelaksanaan PTK ini direncanakan dan dijalankan melalui tiga pertemuan yang berkesinambungan, memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan dan penyesuaian strategi. Seluruh 38 peserta didik dari kelas XI.5 SMA Negeri 3 Palembang dijadikan subjek dalam penelitian ini. Komposisi kelas terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 34 siswi perempuan, merepresentasikan populasi yang akan menerima intervensi. Setiap siklus PTK dirancang secara cermat dan sistematis, mencakup empat tahapan esensial: perencanaan yang matang, tindakan implementatif di kelas, observasi yang cermat terhadap dinamika dan respons siswa, serta refleksi mendalam atas hasil dan tantangan yang muncul. Data yang berhasil dikumpulkan sepanjang proses penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis data ini dilakukan dengan menghitung presentase peningkatan minat belajar berdasarkan indikator observasi yang dimiliki. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar dari 48% pada pra siklus, 73% pada siklus 1 menjadi 88% pada siklus 2. Artinya penggunaan media *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IX.5.

Kata kunci: Minat Belajar, Media *Baamboozle*, Pendidikan Pancasila

Enhancing Students' Learning Interest in Class XI.5 Through The use of Baamboozle Media in The Process of Pancasila Education at SMAN 3 Palembang

Abstract

This research was initiated with the fundamental aim of optimizing and increasing the learning interest of students, specifically those in class XI.5 at SMA Negeri 3 Palembang. This focus on enhancement was directed towards Pancasila Education, a discipline crucial for the formation of national character and identity. To achieve this objective, the researcher innovatively adopted and utilized a game-based digital learning medium called *Baamboozle*. This study is a Classroom Action Research (CAR), a methodological approach chosen for its cyclical nature and orientation towards improving practical classroom strategies. The CAR was planned and executed through three continuous cycles, allowing for ongoing evaluation and strategic adjustments. All 38 students from class XI.5 at SMA Negeri 3 Palembang served as the research subjects. The class composition included 4 male students and 34 female students, representing the population that received the intervention. Each CAR cycle was meticulously and systematically designed, encompassing four essential stages: thorough planning, implementative action in the classroom, careful observation of student dynamics and responses, and in-depth reflection on the outcomes and challenges encountered. The data successfully collected throughout the research process were then analyzed using descriptive analysis techniques. This approach was complemented by percentage calculations, which enabled the researcher to obtain a clear, quantitative, and easily understandable overview of the extent to which students' learning interest had increased through the use of the *Baamboozle* media.

Keywords: learning Interest, Media *Baamboozle*, Civic Education.

How to Cite: Santayuda, I., Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI.5 Melalui Penggunaan Media *Baamboozle* Dalam Proses Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Palembang. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 564–578. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2964>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2964>

Copyright© 2025, Santayuda et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk mendapatkan pengembangan potensi yang ada pada masing-masing individu. Secara sederhana Pendidikan bisa diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh manusia untuk dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya baik bersifat akademik maupun akademik. Selain dikenal sebagai proses transfer ilmu Pendidikan juga diyakini sebagai sebuah usaha atau proses yang akan dilewati oleh masing-masing individu dalam rangka mewujudkan keinginan, kebutuhan, serta kemampuan pada masing-masing individu sehingga dapat tercapainya tujuan atau keinginan pada masing-masing individu itu sendiri.

Pendidikan bisa diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses belajar yang mendorong siswa mengembangkan seluruh potensi diri mereka. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan, baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negara (Makkawaru, M, 2019). Dalam UU No.20/2003 tentang sistem pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan: "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Pendidikan Pancasila, sebagai pilar fundamental dalam sistem pendidikan nasional, menempati posisi sentral sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan di setiap tingkatan. Sejak bangku sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi, mata pelajaran ini menjadi bagian integral dari kurikulum. Esensi dari Pendidikan Pancasila sendiri terletak pada karakteristiknya yang unik: ia tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan semata, melainkan secara fundamental merupakan wahana untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai serta moral luhur yang terkandung dalam Pancasila. Melalui proses pembelajaran ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, membentuk karakter yang berlandaskan moralitas Pancasila (Nurgiansah, 2021).

Pendidikan Pancasila memegang peranan krusial yang tak tergantikan dalam membentuk karakter bangsa, sehingga menjadi sebuah kewajiban untuk diberikan kepada seluruh lapisan masyarakat, dari anak usia dini hingga masyarakat umum. Realitasnya, di tengah pengajaran yang masif ini, masih kita temukan banyak individu yang belum sepenuhnya mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam keseharian mereka. Sebagai contoh hasil survei Litbang Kompas dan Pusat Studi Kebangsaan Indonesia (2022) bahwa 28,6% siswa memahami Pancasila di ruang kelas. Artinya pada saat di kelas sangat sedikit minat siswa untuk belajar Pendidikan Pancasila.

Padahal, pada hakikatnya, Pancasila tidak hanya sekadar ideologi negara, melainkan juga sebuah perekat yang sangat vital. Ketika bangsa ini dihadapkan pada gelombang konflik atau perbedaan yang berpotensi memecah belah, Pancasila hadir sebagai fondasi kokoh dan pemersatu, mengingatkan kita akan esensi kebersamaan dan persatuan yang menjadi jiwa bangsa Indonesia. Oleh karena itu, penguatan

pendidikan Pancasila bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi tentang membangun kesadaran kolektif untuk menjadikan Pancasila sebagai pedoman hidup yang nyata (Lestari & Kurnia, 2022).

Perkembangan teknologi yang ada saat ini memberikan peluang baru dalam proses Pendidikan atau pembelajaran yang mana sesuai dengan pemikiran bapak Pendidikan Indonesia Ki Hadjar Dewantara bahwa didiklah anak sesuai dengan zaman nya. Sejalan dengan hal tersebut dan perkembangan teknologi yang ada saat ini bahwa ada banyak media berbasis ICT yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran di Kelas. Pada dasarnya, media pembelajaran berperan sebagai jembatan yang menghubungkan ide dan pengetahuan dari guru kepada siswa. Ia adalah sarana penyampaian informasi yang dirancang untuk memastikan pesan dari pengajar (komunikator) diterima dengan baik oleh pembelajar (komunikan). Apabila seluruh lingkungan belajar dirancang secara sistematis dan terstruktur, dengan mempertimbangkan bagaimana media ini diintegrasikan, maka proses pencapaian tujuan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan optimal (Sahib dkk, 2023).

Pemakaian media akan mempunyai implikasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, yang mana dapat memberikan bantuan para pengajar pada saat menyampaikan bahan ajar, serta bisa memunculkan kondisi belajar yang inovatif, aktif dan menyenangkan. Apabila hal itu bisa diwujudkan maka akan meningkatkan semangat siswa untuk aktif berdiskusi dan bertanya, oleh karena itu materi yang dijelaskan oleh para guru bisa lebih mudah untuk dipahami, sehingga hal itu bisa meminimalisir pengulangan materi yang dilakukan oleh para guru (Chotimah & Fatimah, 2022).

Perkembangan teknologi tak lagi terbatas pada ranah industri semata, melainkan telah meresap dan berkembang pesat di dunia pendidikan. Dengan mengadopsi teknologi, berbagai aktivitas dan proses pembelajaran dapat dioptimalkan, menjadikannya lebih mudah, efektif, praktis, dan berlangsung lebih cepat. (Anggarwati, Nyiimas & Chotimah, 2024). Selanjutnya Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bukan sekadar tambahan, melainkan sebuah strategi yang memiliki dampak signifikan terhadap dinamika dan efektivitas kegiatan di dalam kelas. Media memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang jauh lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu memperkaya konten ajar dan membuatnya lebih mudah diakses oleh peserta didik (Salsadila, Chotimah & Hasnah, 2023).

Ketika guru dapat menyampaikan informasi secara visual, audio, atau kombinasi keduanya, materi yang kompleks sekalipun bisa menjadi lebih mudah dicerna dan diingat. Hal ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman awal, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan merangsang. Siswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, melainkan diajak untuk berinteraksi dengan materi, memicu rasa ingin tahu, dan mendorong keterlibatan aktif. Pada akhirnya, hasil belajar yang dicapai oleh siswa menjadi indikator krusial dalam mengevaluasi seberapa jauh mereka telah mencapai pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang disampaikan. Indikator ini mencakup tidak hanya nilai ujian, tetapi juga kemampuan mereka dalam menganalisis, mensintesis, menerapkan pengetahuan, serta berkolaborasi.

Dengan media yang efektif, diharapkan hasil belajar ini akan menunjukkan peningkatan yang signifikan, karena siswa memiliki fondasi pemahaman yang lebih

kuat. Ini berarti, proses pembelajaran yang terintegrasi dengan media yang tepat tidak hanya sekedar mentransfer informasi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman mendalam dan penguasaan konsep secara menyeluruh.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini ada banyak media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi yang bisa digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik seperti game edukasi Baamboozle dan lain sebagainya. Memasukkan media pembelajaran seperti game edukasi ke dalam proses belajar memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Game edukasi ini dipilih karena memiliki daya tarik yang khas; ia mampu menarik perhatian siswa secara instan, sekaligus memotivasi mereka untuk terlibat lebih dalam.

Ketika siswa merasa termotivasi dan terlibat secara aktif, proses pembelajaran menjadi jauh lebih efektif, yang pada akhirnya tercermin dalam peningkatan pemahaman dan pencapaian akademik mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah, dkk (2025) menunjukkan keunggulan Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar, namun belum diterapkan dalam diterapkan di konteks Pendidikan Pancasila.

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan dan kepercayaan penuh kepada guru untuk merancang dan mewujudkan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat edukatif. Dalam kerangka ini, peran guru menjadi sangat krusial dalam menentukan kualitas pengalaman belajar siswa. Ini bukan hanya tentang menyampaikan materi, melainkan kemampuan guru untuk memotivasi siswa, memastikan tersedianya fasilitas pendukung yang benar-benar menunjang keberhasilan proses belajar, serta yang terpenting, menumbuhkan keaktifan dan partisipasi siswa selama mereka belajar.

Guru adalah arsitek utama yang membentuk lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada kebutuhan siswa. (Nisvia dkk, 2024.) Memasukkan media pembelajaran ke dalam aktivitas belajar mengajar sungguh memiliki kekuatan transformatif. Lebih dari sekedar alat bantu, penggunaannya mampu membangkitkan minat dan memicu rasa ingin tahu yang baru pada diri siswa. Media ini juga efektif dalam merangsang motivasi dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Bahkan, dampak media pembelajaran meluas hingga memberikan pengaruh psikologis yang positif terhadap bagaimana siswa merasakan dan terlibat dalam seluruh pengalaman belajar itu sendiri, membuat prosesnya terasa lebih hidup dan bermakna (Tsurayya & Sukmawati, 2023).

Dalam ranah media pembelajaran digital, kita menemukan Bamboozle, sebuah edugame yang secara cerdas mengadaptasi format lomba cerdas cermat ke dalam pengalaman belajar interaktif. Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan pemain melalui serangkaian pertanyaan, di mana setiap jawaban yang benar akan mengantarkan mereka pada poin dan kemajuan dalam permainan. Dengan struktur yang menyerupai kompetisi, Bamboozle berhasil membangkitkan semangat kompetitif yang sehat di antara para pemain, sekaligus mendorong mereka untuk berpikir cepat, mengingat informasi, dan bekerja sama jika dimainkan dalam kelompok (Sa'diyah dkk, 2021)

Bamboozle, sebagai sebuah alat, memiliki potensi besar untuk meningkatkan beberapa aspek penting dalam proses belajar-mengajar. Bagi para siswa, permainan edukatif ini dapat membantu mereka mengasah keterampilan berpikir kritis dan

analisis, karena mereka dituntut untuk cepat memproses informasi dan membuat keputusan. Tak hanya itu, Baamboozle juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja tim siswa, terutama ketika dimainkan dalam kelompok, mendorong mereka untuk berinteraksi dan berkolaborasi (Rizal & Rosiyanti, 2024).

Sementara itu, bagi guru, Baamboozle juga menawarkan manfaat yang signifikan. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu pengajar meningkatkan keterampilan mengajar mereka, karena mereka akan lebih sering berinteraksi dengan siswa secara dinamis dan menyesuaikan strategi. Pada akhirnya, semua ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan efektif bagi semua pihak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat pelaksanaan PPL II di SMA N 3 Palembang, peneliti menemukan bahwa peserta didik di kelas XI. 5 SMA N 3 Palembang menunjukkan ketidak minatan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti mengamati sekitar 27 (71,05%) Peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan 11 (28%) peserta didik yang aktif bertanya, memperhatikan penayangan ppt dan menanggapi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya berdasarkan tugas harian yang telah diberikan sebanyak 30 (79%) Peserta didik yang mengumpulkan tugas, 12 (21,58%) Peserta didik mengerjakan tugas tersebut dengan baik dan sesuai dengan konteks tugas nya dan 18 (47,37%) Peserta didik lainnya mengumpulkan tugas tidak sesuai dengan petunjuk dan cenderung sembarangan serta 8 (21%) peserta didik lainnya tidak mengumpulkan tugas.

Selanjutnya berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil penelitian dari Hanifah, dkk (2025) dengan judul "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi pewarisan sifat di kelas IX SMP" menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media bamboozle tersebut dapat membantu meningkatkan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hanifah, dkk (2025), peneliti berharap dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Minat belajar peserta didik kelas XI.5 melalui penggunaan media Baamboozle dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA N 3 Palembang".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan kelas (PTK). Yang mana Penelitian tindakan kelas, atau yang sering disingkat PTK, merupakan sebuah aktivitas ilmiah yang dilakukan langsung oleh guru di lingkungan kelas. Lebih dari sekadar observasi, PTK adalah sebuah proses reflektif dan sistematis di mana guru menerapkan serangkaian tindakan atau intervensi spesifik. Tujuannya sangat jelas dan terfokus untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri (Anisatul & Fayakunia, 2021)

Dalam praktiknya, guru yang melakukan PTK akan mengidentifikasi masalah atau tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran di kelasnya, kemudian merancang sebuah tindakan yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut. Tindakan ini bisa berupa penerapan metode pengajaran baru, penggunaan media pembelajaran

inovatif, perubahan strategi manajemen kelas, atau bahkan pengembangan materi ajar. Setelah tindakan diterapkan, guru akan secara cermat mengamati dan mengumpulkan data mengenai dampak dari tindakan tersebut terhadap siswa dan suasana belajar.

Hasil observasi dan data ini kemudian dianalisis untuk melihat apakah kualitas pembelajaran telah meningkat. Jika belum optimal, siklus akan berlanjut dengan perbaikan tindakan dan observasi kembali. PTK ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan, yaitu tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Alasan penelitian ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan untuk memastikan validitas temuan melalui perbaikan yang berkelanjutan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang sangat relevan dan tepat bagi para guru. Ini karena PTK secara langsung membantu guru untuk memahami secara mendalam praktik mengajar mereka sendiri di dalam kelas, sekaligus mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, melalui PTK, guru diberdayakan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pada akhirnya, pendekatan ini memungkinkan guru untuk mencapai hasil pembelajaran yang selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan, karena setiap tindakan didasarkan pada observasi dan refleksi langsung dari kondisi kelas mereka (Chotimah, Camellia, & Fatihah, 2022).

Selanjutnya mengenai subjek penelitian Tindakan kelas pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI. 5 di SMA N 3 Palembang dengan jumlah total peserta didik nya sebanyak 38 orang dengan detail 4 orang peserta didik yang berjenis kelamin laki-laki dan 34 orang peserta didik yang berjenis kelamin perempuan. Berikutnya yang menjadi objek penelitian nya adalah manfaat penggunaan media pembelajaran berupa Baamboozle sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Game edukasi Baamboozle ini dilakukan secara berkelompok untuk mengerjakan 7 pertanyaan yang tersedia. Adapun pertanyaan yang diberikan yaitu:

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan Baamboozle

No	Pertanyaan
1.	Cara penyelesaian sengketa internasional yang melibatkan perundingan langsung antar pihak yang bersengketa disebut....
2.	Pihak ketiga yang netral dan membantu pihak-pihak bersengketa mencapai kesepakatan, namun tidak memiliki kekuatan mengikat disebut....
3.	Penyelesaian sengketa internasional dimana pihak ketiga yang netral memberikan rekomendasi solusi tetapi tidak mengikat disebut....
4.	Penyelesaian sengketa internasional melalui pengadilan internasional yang kepuasannya mengikat pihak-pihak bersengketa disebut....
5.	Penyelesaian sengketa internasional dimana pihak ketiga yang netral bertindak sebagai hakim dan keputusannya mengikat pihak-pihak bersengketa disebut....
6.	Organisasi internasional utama yang memiliki peran penting dalam penyelesaian sengketa internasional secara damai adalah....
7.	Salah satu prinsip utama dalam penyelesaian sengketa internasional secara damai adalah....

Setiap pergerakan atau Tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan mulai dari perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini, kami memilih untuk menggunakan metode analisis deskriptif sebagai pendekatan utama untuk mengolah data. Untuk mencapai tujuan tersebut, kami secara khusus mengaplikasikan teknik pengolahan data persentase. Pemilihan teknik ini bukan tanpa alasan; tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran yang sejelas mungkin dan transparan mengenai keseluruhan data yang berhasil kami kumpulkan. Dengan mengkonversi data mentah ke dalam bentuk persentase, kami dapat dengan mudah melihat distribusi dan proporsi setiap kategori atau respons, yang pada gilirannya mempermudah proses interpretasi (Sugiyono, 2020).

Setelah data selesai diolah dan dianalisis, hasilnya kemudian disajikan dalam bentuk tabel. Format tabel ini dipilih karena kemampuannya dalam menyajikan data secara terstruktur, ringkas, dan mudah dibaca, memungkinkan pembaca untuk dengan cepat memahami pola dan tren yang muncul dari data. Namun, penyajian data tidak berhenti pada tabel saja. Untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual, setiap tabel juga disertai dengan penjelasan yang naratif. Narasi ini berfungsi untuk menguraikan temuan-temuan kunci, menjelaskan implikasi dari angka-angka yang tertera, serta menyoroti poin-poin penting yang mungkin tidak terlihat hanya dari data mentah. Yang mana tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument non tes berupa observasi secara langsung yang dilakukan oleh tiga observer. Ini berarti peneliti Bersama ketiga observer terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara cermat seluruh proses kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan dengan berfokus pada kesesuaian antara jalannya pembelajaran di kelas dan melihat peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya dengan memperhatikan rencana atau persiapan yang telah dibuat sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran real time dan akurat mengenai bagaimana pembelajaran berlangsung dalam konteks aslinya. (Runtut Bela Vista & Chasanatun, 2023)

Untuk menggali dan memastikan apakah media Baamboozle bisa meningkatkan minat belajar siswa, saya berkolaborasi dengan tiga rekan teman sejawat yang mana dalam hal ini Mereka bertindak sebagai observer, yang tugasnya mengumpulkan data langsung dan objektif. Ini dilakukan untuk mendukung keakuratan dan kredibilitas temuan dari penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan. Setiap indikator yang diamati oleh observer dinilai dengan skala Likert 1-5. Berikut adalah tabel kisi-kisi observasi yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa merujuk kepada teori Darmadi (2017):

Tabel.2 Instrumen Observasi Minat Belajar

No.	Aspek Indikator Minat Belajar	Jumlah Soal
1.	Adanya pemusatan perhatian	2
2.	Adanya perasaan senang dalam pembelajaran	1
3.	Aktif dalam pembelajaran	2
4.	Adanya semangat untuk mendapatkan hasil yang terbaik	2

Sumber : Darmadi (2017), diolah tahun 2025

Dengan pejabaran detail pada masing masing setiap deskriptor sebagai berikut (1). Menyimak dan memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi, (2). Mengamati Tayangan media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru baik berupa tayangan slideshow/ppt dan video pembelajaran. (3). Percaya diri pada saat mengemukakan pendapat, (4). Memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, (5). Menghargai pendapat teman lainnya pada saat berdiskusi, (6). Aktif dalam melakukan analisis terhadap permasalahan pada saat tugas kerja secara berkelompok, (7). Semangat dan Antusias dalam setiap proses pembelajaran di kelas.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk melihat peningkatan yang terjadi dari pra siklus ke siklus I ke siklus II. Analisis atau observasi dilakukan untuk melihat persentase peningkatan minat belajar peserta didik baik secara individu maupun klasikal, dan perbandingan hasil antara, pra siklus, siklus I dan II dilakukan untuk melihat peningkatan minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan panasila di kelas. Rumus perhitungan persentase yang digunakan yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengamatan/Pra Penelitian Tindakan Kelas.

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti pada PTK ini adalah melakukan kegiatan Pra Siklus atau Pra Penelitian Tindakan kelas. Yang mana pada kegiatan pra siklus ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengajar di kelas yang menjadi subjek dari Tindakan penelitian tersebut dengan tidak menggunakan media yang akan diuji cobakan pada tahapan siklus berikutnya atau dengan menggunakan media yang berbeda pada saat pelaksanaan siklus. Adapun data hasil pra siklus yang didapatkan disajikan kedalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3: Hasil Pengamatan Pra Siklus.

Observer	Jumlah Skor Tiap Indikator							% Hasil Observer
	1	2	3	4	5	6	7	
1.FA	71	71	74	69	69	71	74	47
2. JL	73	73	74	73	73	71	74	48
3.LO	75	75	76	75	75	80	74	50
Jumlah (Rata-Rata)								48

Sumber : Data Primer, diolah pada tahun 2025

Berdasarkan table tersebut setelah dilakukan pengamatan pada saat pelaksanaan pra penelitian Tindakan kelas/ptk yang telah diamati oleh ketiga rekan sejawat/ observer didapatkan hasil bahwa. Pada saat pelaksanaan pra penelitian

Tindakan kelas yang dilakukan pada hari Senin, 24 Februari 2025 di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang pada pukul 11.30 – 13.45 WIB. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh ketiga observer, Observer 1 (FA) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 47%, Observer 2 (Jl) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 48% dan Observer 3 (LO) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 50%.

Berdasarkan data hasil akumulasi pengamatan dan observasi yang telah dilakukan oleh ketiga observer tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat pra penelitian Tindakan kelas minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang hanya sebesar 48%.

Hasil Pengamatan/Observasi Siklus 1

Berdasarkan data temuan yang didapatkan pada saat pelaksanaan pra penelitian Tindakan kelas sebelumnya. Tahapan berikutnya yang dilakukan oleh peneliti pada tahapan siklus 1 ini adalah melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya dengan menggunakan slideshow/ppt, video pembelajaran dan lain sebagainya, namun yang membedakan dengan tahapan sebelumnya pada tahapan penerapan siklus 1 ini peneliti mengimplementasikan Media Baamboozle dalam proses pembelajaran.

Pada tahapan siklus 1 ini dilaksanakan pada hari Senin, 21 April 2025 pada pukul 11.30-13.45 di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang yang juga diikuti oleh ketiga observer. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh ketiga observer tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Pengamatan Siklus 1

Observer	Jumlah Skor Tiap Indikator							% Hasil Observer
	1	2	3	4	5	6	7	
1.FA	110	114	107	106	109	101	102	70
2. JL	120	125	120	110	112	101	102	74
3.LO	120	112	120	110	125	115	113	76
Jumlah (Rata-Rata)								73

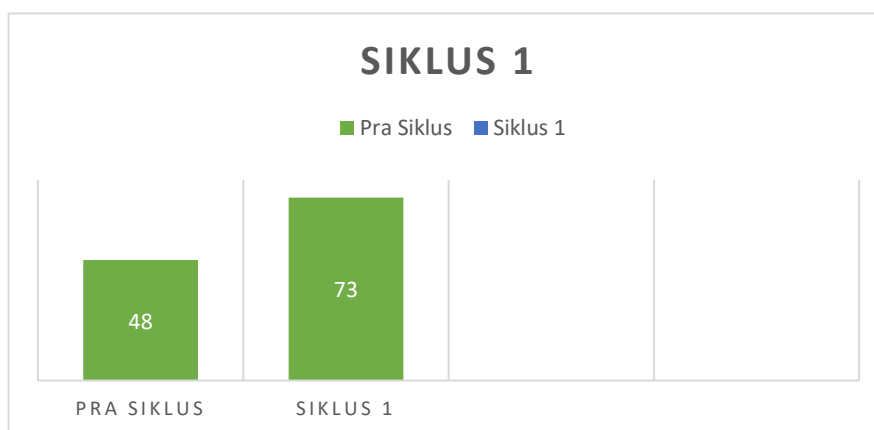
Sumber : Data Primer, diolah pada tahun 2025

Berdasarkan table tersebut setelah dilakukan pengamatan pada saat pelaksanaan pra penelitian Tindakan kelas/ptk yang telah diamati oleh ketiga rekan sejawat/ observer didapatkan hasil bahwa. Pada saat pelaksanaan pra penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada hari Senin, 24 Februari 2025 di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang pada pukul 11.30 – 13.45 WIB. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh ketiga observer, Observer 1 (FA) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 70%, Observer 2 (Jl) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3

Palembang sebesar 74% dan Observer 3 (LO) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 76%.

Berdasarkan data hasil akumulasi pengamatan dan observasi yang telah dilakukan oleh ketiga observer tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat penerapan siklus 1 minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang hanya sebesar 73%.

Berikut ini adalah sebaran perbandingan dari pelaksanaan Pra Siklus atau pra penelitian Tindakan kelas :



Digram 1. Perbandingan Pra Siklus dan Siklus 1

Sumber :Data Primer, diolah tahun 2025

Dari uraian tersebut terdapat peningkatan dari pra penelitian Tindakan kelas ke penerapan siklus 1 dengan detail pada saat penerapan pra siklus atau pra penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada hari Senin, 21 Februari 2025 jumlah rata rata tingkat minat belajar peserta didik sebesar 48% dari jumlah akumulasi hasil pengamatan yang dilakukan oleh ketiga observer kemudian terjadi peningkatan pada saat penerepan siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Senin, 21 April 2025 dengan detail jumlah rata rata hasil akumulasi ketiga observer sebesar 73 %. Terdapat peningkatan sebesar 25 % dari setelah penerapan pra siklus dan penerapann siklus 1.

Hasil Pengamatan/Observasi Siklus 2

Berdasarkan data temuan yang didapatkan pada saat pelaksanaan Siklus 1 sebelumnya. Tahapan berikutnya yang dilakukan oleh peneliti melanjutkan tahapan siklus 2 pada tahapan siklus 2 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya dengan menggunakan slideshow/ppt, video pembelajaran dan lain sebagainya dan tetap mengimplementasikan Media Baamboozle dalam proses pembelajaran untuk melihat apakah media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik..

Yang mana pada tahapan siklus 2 ini dilaksanakan pada hari Senin, 28 April 2025 pada pukul 11.30-13.45 di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang yang juga diikuti oleh ketiga observer. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh ketiga observer tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel. 5 Hasil Pengamatan Siklus 2

Observer	Jumlah Skor Tiap Indikator							% Hasil Observer
	1	2	3	4	5	6	7	
1.FA	125	125	134	128	134	128	126	85
2. JL	130	125	135	135	134	128	128	86
3.LO	133	138	135	135	134	130	135	88
Jumlah (Rata-Rata)								88

Sumber : Data Primer, dioalah pada pada tahun 2025

Berdasarkan tabel tersebut setelah dilakukan pengamatan pada saat pelaksanaan Siklus 1 yang telah diamati oleh ketiga rekan sejawat/ observer didapatkan hasil bahwa. Pada saat pelaksanaan Siklus 1 yang dilakukan pada hari Senin, 21 April 2025 di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang pada pukul 11.30 – 13.45 WIB. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh ketiga observer, Observer 1 (FA) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 85%, Observer 2 (JL) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 86% dan Observer 3 (LO) mengamati bahwa tingkat minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang sebesar 88%.

Berdasarkan data hasil akumulasi pengamatan dan observasi yang telah dilakukan oleh ketiga observer tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat penerapan siklus 1 minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang mengalami kenaikan menjadi sebesar 86%. Berikut ini adalah sebaran perbandingan dari pelaksanaan Siklus 1 dan Siklus 2 :

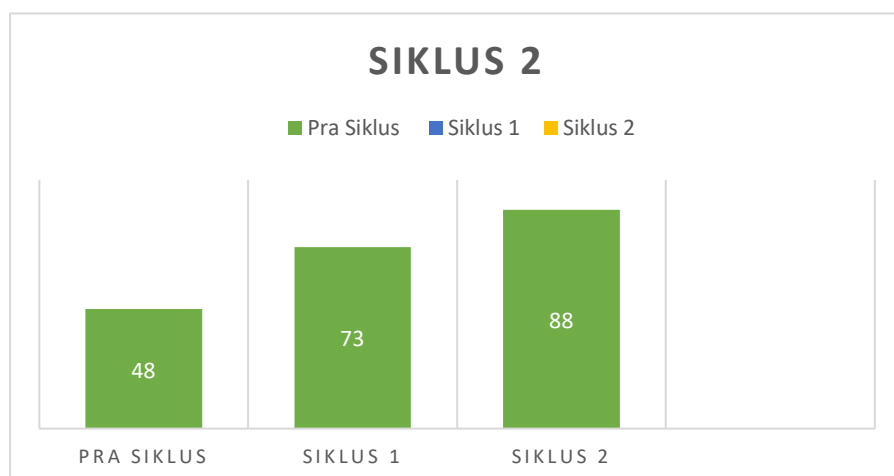


Diagram 2. Perbandingan Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Sumber : Data Primer, diolah pada tahun 2025

Dari uraian tersebut terdapat peningkatan dari Pra Siklus atau Pra Penelitian tindakan kelas ke penerapan siklus 1 dan ke Penerapan Siklus 2 dengan detail pada saat penerapan pra siklus atau pra penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada hari Senin, 21 Februari 2025 jumlah rata rata tingkat minat belajar peserta didik sebesar 48% dari jumlah akumulasi hasil pengamatan yang dilakukan oleh ketiga observer kemudian terjadi peningkatan pada saat penerepan siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Senin, 21 April 2025 dengan detail jumlah rata rata hasil akumulasi ketiga observer sebesar 73 %. kemudian terjadi peningkatan pada saat penerepan siklus 2 yang dilaksanakan pada hari Senin, 28 April 2025 dengan detail jumlah rata rata hasil akumulasi ketiga observer sebesar 88 %

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut bahwa terdapat peningkatan sebesar 25 % dari setelah penerapan pra siklus dan penerapann siklus 1 kemudian terdapat peningkatan juga dari penerapan siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13%.

Dari keseluruhan hasil observasi nilai yang paling tinggi diperoleh pada indikator “adanya perasaan senang dalam pembelajaran”. Menunjukkan bahwa game edukatif Baamboozle efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Maka berdasarkan temuan data tersebut terkait pelaksanaan penelitian Tindakan kelas di kelas XI.5 SMA N 3 Palembang didapatkan peningkatan minat belajar yang cukup signifikan melalui penerapan atau penggunaan media Baamboozle pada saat proses pembelajaran yang mana terdapat peningkatan secara bertahap pada saat pelaksanaan PTK tersebut, pada saat Pra Siklus data temuan terkait minat belajar peserta didik melalui pengamatan/observasi yang dilakukan oleh observer sebesar 48%, kemudian pada saat penerapan siklus 1 data temuan menunjukan dari hasil pengamatan/observasi yang dilakukan oleh observer mengalami peningkatan sebesar 25% sehingga hasil penerapan siklus 1 menjadi 73% dan selanjutnya terdapat juga peningkatan pada tahapan siklus 2 dari data temuan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan oleh observer juga mengalami peningkatan sebesar 13% dengan jumlah rata rata hasil observasi pada siklus 2 menjadi 88 %. Ditampilkan dalam Diagram 3.

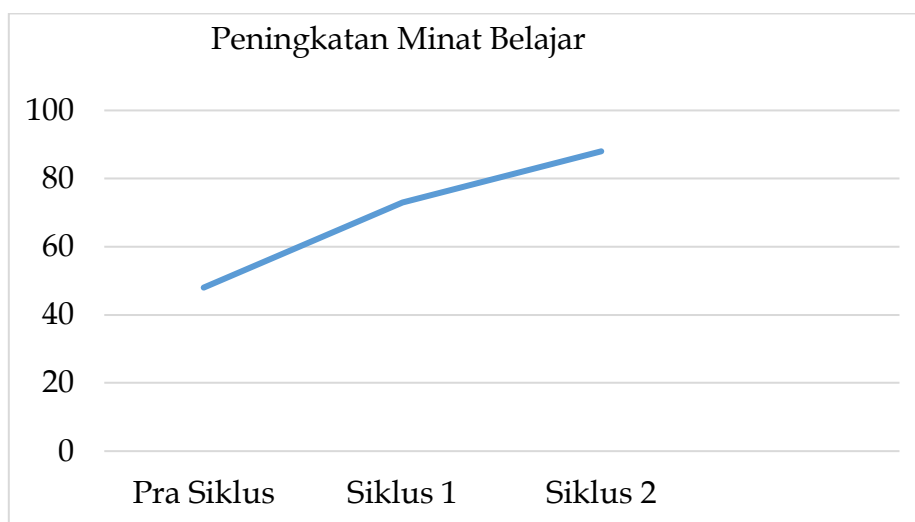


Diagram 3. Grafik Peningkatan Minat Belajar

Beberapa faktor yang menjadi pendukung keberhasilan yaitu peserta didik merasa senang ketika soal-soal yang diberikan berbentuk game. Sehingga mereka tidak merasa sedang mengerjakan soal tetapi seperti bermain game. Apalagi soal yang diberikan dikerjakan secara berkelompok yang mengakibatkan kerjasama dan keterlibatan semua anggota di dalamnya.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahma, dkk (2025) bahwa Baamboozle berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, menyebabkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran di kelas.

Table 6. Hasil Observasi Penggunaan Baamboozle

No	Siklus	% Hasil Observasi	% Peningkatan
1	Pra Siklus	48	-
2	Siklus 1	73	25
3	Siklus 2	88	13

Berdasarkan Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Baamboozle secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya di kelas XI. 5 SMA N 3 Palembang. Peningkatan minat belajar tersebut bisa dilihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh ketiga observer pada setiap siklusnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Dari serangkaian penelitian dan analisis data yang mendalam, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Baamboozle dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Fenomena ini terlihat jelas dari progress atau peningkatan yang terjadi Pada setiap tahapannya mulai dari pra-siklus, siklus 1 sampai dengan siklus 2, yang mana pada tahapan pra siklus sebelum menggunakan media baamboozle tingkatan minat belajar peserta didik didapatkan sebesar 48% melalui pengamatan yang dilakukan oleh ketiga observer kemudian mengalami peningkatan setelah menerapkan media baamboozle pada tahapan penerapan siklus 1 menjadi 73% dan Kembali mengalami peningkatan pada saat penerapan siklus 2 menjadi 88%. Maka dengan demikian penggunaan media bamboozle dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya kelas XI.5 di SMA N 3 Palembang. Untuk mempertahankan minat belajar siswa guru dapat mengintegrasikan Baamboozle minimal 2 kali per minggu. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu hanya terbatas pada satu kelas dengan mayoritas perempuan, sehingga hasilnya belum tentu generalisabel.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru-guru Pendidikan Pancasila di sekolah menengah atas mempertimbangkan penerapan media pembelajaran dalam pengajaran mereka. Penggunaan media sangat membantu proses jalannya pembelajaran yang kemudian disesuaikan dengan karakteristik sekolah dan peserta didik, terutama untuk topik-topik dalam Pendidikan Pancasila yang memerlukan pemahaman konsep nilai dan moral yang mendalam, serta kerja sama tim dalam menginternalisasi dan mengaplikasikannya. Untuk penelitian berikutnya yang serupa, penelitian dapat dilakukan dalam bentuk eksperimen dengan kelompok kontrol untuk menguji efektivitas Baamboozle secara lebih objektif.

REFERENSI

- Anggarwati, H., Nuria, N., Anggraini, H., & Chotimah, U. (2024). MENGGUNAKAN MEDIA SPIN GAME ARTICLE INFO ABSTRACT. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 05(01), 1.
- Chotimah, U., & Fatihah, H. (2022). PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK BAGI GURU DALAM MGMP PPKN SMP. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Nisvia, R., Ayu Pratiwi, D., & FKIP Universitas Lambung Mangkurat, P. (2024). IMPLEMENTASI MODEL MARS DAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SDN BENUA ANYAR 8 BANJARMASIN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (PENDAS)*, 9(4).
- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK KARAKTER JUJUR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Rahma Hanifa Izzaturrahman, Nurwanti Fatnah, & Ahmadi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364–374. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i2.3721>
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozle.
- Runtut Bela Vista, E., & Chasanatun, F. (2023). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI MEDIA GAME ONLINE WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKN. *AUTENTIK: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2) <https://wordwall.net>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., Wicaksono, F., Danny, A., & Wibisono, R. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 11(3). <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>

- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Salsadila, A., Chotimah, U., & Hasna, N. N. (2023). Improving Student Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects Using Problem-Based Learning Models in Class VII.4 SMP Negeri 33 Palembang. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 12(1), 115. <https://doi.org/10.24127/hj.v12i1.8736>
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. 6(2), 81-92.