

**THE INFLUENCE OF BAAMBOOZLE LEARNING MEDIA ON
STUDENTS' INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS AT
SANGGAR BIMBINGAN AISYIYAH PANDAN MALAYSIA**

ARTIKEL

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NUR KHOIROH
NPM. 2102090167



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2025

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

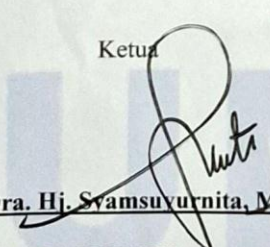
Nama Lengkap : Nur Khoiroh
NPM : 2102090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

Dengan diterimanya Artikel ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

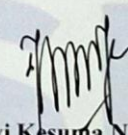
Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

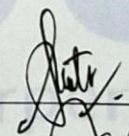
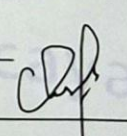
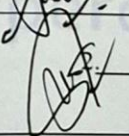

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

Artikel yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama : Nur Khoiroh
NPM : 2102090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

Sudah layak disidangkan

Medan, April 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Dekan



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Prodi

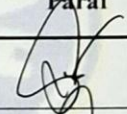
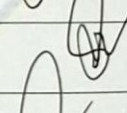
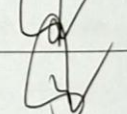
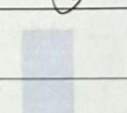


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

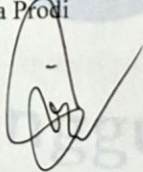
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Nur Khoiroh
NPM : 2102090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

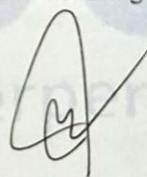
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
10/ Maret -2025	Revisi Abstrak	
12/ Maret -2025	Revisi pada Pendahuluan	
15/ Maret -2025	Revisi setiap poin Jurnal	
18/ Maret -2025	Revisi pada bagian hasil	
21/ Maret -2025	Revisi daftar pustaka	
12/ April -2025	Acc sidang	

Diketahui oleh :
Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Nur Khoiroh
N.P.M : 2102090167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa jurnal saya yang berjudul **"The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia"** Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan



NUR KHOIROH
NPM. 2102090167

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan artikel yang berjudul “The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia”. Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membuat suatu perubahan besar dalam kehidupan umat manusia. Laporan artikel ini disusun sebagai salah satu syarat untuk perolehan gelar Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan artikel ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis, Bapak Asfan Dalimunthe dan Ibu Rosni yang telah mendidik, memberikan bimbingan kepada penulis, memberikan kasih sayang, cinta, dukungan dan semangat untuk mencapai cita-cita, serta doa yang tiada henti-hentinya dan berkat jerih payahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga tahap penyusunan artikel ini. Penulis menyadari bahwa kelancaran dan keberhasilan dalam penulisan artikel ini tidak dapat dipisahkan dari arahan, serta dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis. Maka dalam kesempatan

ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan juga selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, arahan dan masukan kepada penulis selama penyusunan artikel ini.
6. Bapak Ismail Saleh Nst. S.Pd, M.Pd selaku Seketaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh dosen-dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu dan memberikan pengetahuan serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis dari awal kuliah hingga saat ini.
8. Seluruh pegawai dan staf Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu penulis.

9. Kakak penulis, Rabiatal Adawiyah, yang selalu memberikan semangat dan masukan berharga selama proses penulisan artikel ini, serta adik penulis, Mhd. Asroi Rifai Dalimunthe, atas dukungan dan semangat yang tak pernah putus.
10. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2021 Kelas D Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah berjasa dalam membantu penyelesaian artikel ini dan memberikan banyak informasi yang bermanfaat.

Selama penulisan artikel ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Dengan segala kekurangan dan keterbatasan, sangat diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun perbaikan artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoi-Nya, Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, April 2025

Penulis



Nur Khoiroh



Articles

Spelling Bee Games: Strategy to Improve Indonesian Vocabulary

Herista Merlin, Zulfahita, Lili Yanti

1-12

 PDF

The Correlation Between Self-Confidence and Students' Mathematical Problem-Solving Ability in Elementary School

Aldo Elmaini, Rika Wahyuni, Nindy Citroesmi P.

84-94

 PDF

The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

Nur Khoiroh, Suci Perwita Sari

44-53

 PDF

Effectiveness of Problem-Based Learning Model with Canva on Fourth Grade Students' Pancasila Learning Outcomes

Eni Kumalasari, Susilo Tri Widodo

54-68

 PDF

Effectiveness of The Multiliteracy Model with Edpuzzle to Improve Fifth-Grade Students' Reading Comprehension

EFEKTIFITAS MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN
EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD

Melati Ulya Nur Rahmasari, Sri Sukasih

13-26

 PDF

Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students

Susetya Dwi Putra, Noening Andrijati, Atip Nurharini

27-43

 PDF

Implementation of Team Games Tournament Learning Model to Improve Science Learning Outcomes

Yuliyanti, Diah Rizki Nur Kalifah

69-83

 PDF

Analysis of Students' Creativity in Designing Comics with Project-Based Learning Model at Sanggar Belajar Kepong, Malaysia

Irianti Irianti Yuliana, Mandra Saragih

95-106

Research Article

The Influence of *Baamboozle* Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

Nur Khoiroh¹, Suci Perwita Sari²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{1,2}

Article Information

Reviewed : Mar 13, 2025

Revised : Mar 22, 2025

Available Online : Mar 30, 2025

Keyword

Learning Interest, Mathematics, Learning Media, *Baamboozle*.

Correspondence E-mail

nurkhoiroh03@gmail.com

ABSTRACT

Success in school is mainly determined by a student's interest in studying, particularly when it comes to mathematics, which many children find challenging. The purpose of this study is to determine the effect of the *Baamboozle* learning media on students' interest in learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia. The research used a one-group pretest-posttest design and a pre-experimental methodology. Seven fifth -grade children were among the participants. A learning interest questionnaire was used to collect the data, and SPSS version 27's paired sample t-test was used for analysis. The research results showed that the average pretest score was 39,43, while the average posttest score increased to 66,57. The Paired Sample T-Test yielded a significance value of 0.001, which is smaller than 0.05 ($0.001 < 0.05$). Thus, it has been proven that the use of *Baamboozle* learning media has a significant influence on students' interest in learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Nasib generasi penerus bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan. Minat siswa untuk belajar adalah salah satu elemen kunci yang mempengaruhi kinerja pendidikan. Kata “minat” dan “belajar” menjadi frasa “minat belajar”. Minat, menurut Furqon (2024, hal. 5), adalah suatu pemusatan perhatian yang menyertakan unsur emosi, semangat, kecenderungan, dan keinginan. Namun, karena berasal dari keinginan seseorang, minat didefinisikan oleh Hamruni (2022, hal. 86) sebagai dorongan untuk memusatkan perhatian pada sesuatu dengan lebih leluasa, tanpa dukungan dari orang lain. Menurut Bate'e dkk (2023), minat belajar didefinisikan sebagai rasa suka yang alamiah dan tanpa paksaan terhadap suatu aktivitas belajar.

Lebih lanjut, belajar secara mandiri adalah proses yang harus dilalui seseorang untuk memperbaiki perilakunya. Belajar adalah suatu kejadian atau proses yang terjadi di dalam diri seseorang dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang lebih positif dari sebelumnya, menurut Ariani dkk. (2022, hal. 24). Di sisi lain, Wahab dan Rosnawati (2021,

hlm. 2), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana orang berubah-baik secara positif maupun negatif-melalui kontak dengan lingkungannya.

Orang akan lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar apabila memiliki minat belajar yang tinggi. Menurut Adnyana & Yudaparmita (2023), minat belajar dapat terlihat melalui partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Lebih lanjut, Abidin & Purnamasari (2023) menekankan bahwa ketertarikan seseorang secara sukarela untuk menjalani dan mengambil bagian dalam kegiatan belajar adalah apa yang mereka maksud dengan minat belajar. Dengan demikian, minat belajar dapat didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan yang bersifat alamiah dan tidak dipaksakan terhadap proses pembelajaran yang mempengaruhi pilihan materi dan keterlibatan aktif seseorang dalam proses pembelajaran, khususnya dalam belajar matematika. Matematika, sebuah topik yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis selain kemampuan berhitung (Dores dkk., 2019).

Meskipun matematika memainkan peran penting dalam pendidikan, proses pengajaran di kelas sering kali menghadapi sejumlah kesulitan, termasuk di antaranya: banyak siswa yang memiliki pandangan negatif terhadap matematika dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit dan sebagian siswa merasa bahwa hanya orang-orang yang jenius saja yang mampu menyelesaikan soal matematika (Ramadani & Wandini, 2023). Selain itu, karena sifat proses pembelajaran yang membosankan atau tidak menyenangkan, beberapa siswa melihat matematika sebagai topik yang menakutkan sekaligus menyebalkan (Suhendar & Yanto, 2023). Terakhir, siswa juga merasa matematika memiliki terlalu banyak rumus, sehingga mereka menjadi malas untuk mempelajarinya (Desanti dkk., 2023). Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar matematika menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan, terutama bagi seorang guru.

Penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis game, merupakan salah satu elemen pendidikan yang dapat menarik perhatian siswa karena sifatnya yang inspiratif dan menarik. Menurut banyak penelitian, siswa yang menggunakan permainan untuk belajar lebih cenderung ingin belajar lebih banyak dari pada mereka yang menerapkan strategi pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada guru (Kusnadi & Azzahra, 2024). *Baamboozle* adalah

platform interaktif yang memadukan fitur permainan dengan pendidikan, menjadikannya salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang paling populer (Khoiro et al., 2023).

Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis web, *Baamboozle* menerapkan gamifikasi untuk membentuk pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis menarik yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok (Marwah & Aini, 2022). Selain itu, (Joanna & Anwar, 2024) mengungkapkan bahwa *Baamboozle* adalah media pembelajaran interaktif yang menyerupai edugames atau cerdas cermat, yang dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan gairah siswa. Adapun kelebihan *Baamboozle* menurut Andriyani dkk (2021) antara lain: tampilan yang menarik dan informatif, kemudahan dalam pembuatan akun, serta memungkinkan pendidik membuat game sendiri. Selain itu, *Baamboozle* dapat digunakan sebagai ice-breaking untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, tidak memerlukan banyak persiapan, serta dapat diakses oleh semua kalangan. Media ini juga mendorong kerja sama dalam tim, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Para peneliti sebelumnya telah meneliti topik ini, dengan fokus pada bagaimana *Baamboozle* mempengaruhi minat belajar siswa. Di SMPIT Al-Ridwan Karawang, Andini dkk (2024) menyelidiki bagaimana minat siswa dalam mempelajari topik-topik SKI dipengaruhi oleh penggunaan materi pembelajaran *Baamboozle*. Temuannya menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara minat siswa dalam belajar di sekolah dengan materi pembelajaran *Baamboozle* sebagai variabel independen.

Penggunaan kuis edukasi *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas empat SD dalam belajar merupakan subjek penelitian lain oleh Mardiah dkk (2024). Temuan menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sangat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa *Baamboozle* adalah media pembelajaran yang berguna, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering kali dianggap sulit.

Sementara itu, sebuah penelitian oleh Soleha dkk (2024) meneliti bagaimana media *Baamboozle*, yang berbasis kearifan lokal, membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Menurut temuannya, siswa yang menggunakan media *Baamboozle* berbasis

kearifan lokal menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika. Penggunaan *Baamboozle* meningkatkan dorongan siswa untuk belajar, meningkatkan minat belajar, dan memudahkan mereka untuk memahami konsep, terutama saat belajar matematika, menurut beberapa penelitian yang disebutkan di atas.

Berdasarkan observasi di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia, siswa kelas V SD menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah, mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, mereka cenderung pasif dan hanya menerima materi tanpa mencoba memahami lebih dalam. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan di sanggar ini masih sangat terbatas, hanya mengandalkan buku paket atau buku pegangan lain sebagai sumber utama pembelajaran. Tidak adanya variasi dalam media pembelajaran membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari matematika. Akibatnya, siswa kurang berminat untuk mencoba memahami materi yang diajarkan. Namun, penelitian tentang efektivitas penggunaan *Baamboozle* dalam konteks pendidikan anak-anak pekerja migran, khususnya di Malaysia, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen, yaitu metode penelitian dengan melakukan percobaan. Metode ini merupakan bagian dari penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. (Sugiyono, 2019, hal. 111). Dalam metode ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di kelas V Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia dengan jumlah siswa sebanyak 7 orang pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

Desain penelitian ini menerapkan *one-group pretest-posttest design*, di mana satu kelompok subjek diukur pada dua titik waktu, yaitu sebelum (pretest) dan setelah (posttest) menerima perlakuan atau intervensi. Desain penelitian ini dapat disajikan dalam tabel berikut (Sugiyono, 2019, hal. 114):

Tabel 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

O_1 = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan/treatment)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*

O_2 = Nilai Posttest (sesudah diberi perlakuan/treatment)

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Angket yang digunakan berbentuk pernyataan tertutup, sehingga memudahkan responden dalam memberikan jawaban dengan cepat serta mempermudah peneliti dalam menganalisis data dari seluruh angket yang telah terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas dengan memakai pendapat ahli (*expert judgment*) serta uji hipotesis dengan *paired sample t-test*. Penelitian ini memiliki variabel bebas berupa media pembelajaran *Baamboozle* dan variabel terikat yaitu minat belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Uji Validitas

Satu-satunya hal yang membuat alat ukur menjadi valid adalah kemampuannya untuk memberikan data yang berguna untuk pengukuran. Sebuah instrumen dikatakan akurat apabila mampu mengukur sesuai dengan tujuan yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019, hlm. 175). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan pendapat ahli (*expert judgment*). Hasil dari uji validitas ini menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan dalam angket dinyatakan valid oleh ahli, karena telah sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan. Dengan demikian, angket ini dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa secara akurat.

Kisi-kisi angket dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Lestari dan Mokhammad (2017, hal. 93-94), Menurutny, berikut ini adalah indikator minat belajar: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, dan 4) keterlibatan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Sub Indikator	No. Soal
1. Perasaan Senang	a. Perasaan senang mengikuti pelajaran matematika	1,2
	b. Perasaan senang ketika berhasil menyelesaikan tugas	3,4
2. Ketertarikan	a. Ketertarikan untuk memahami materi matematika	5,6
	b. Ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran	7,8
3. Perhatian	a. Fokus dalam mengikuti pembelajaran matematika	9,10
	b. Konsentrasi saat mengerjakan soal matematika	11,12
4. Keterlibatan	a. Partisipasi aktif selama pembelajaran	13,14
	b. Keikutsertaan dalam diskusi kelompok	15,16

B. Uji Hipotesisi (*Paired Sample t- Test*)

Penelitian ini menerapkan uji *paired sample t-test* untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa.

H_a : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa.

Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Analisis uji *paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27, dengan hasil:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	39.43	7	3.359	1.270
	posttest	66.57	7	4.650	1.757

Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
Pair	pretest-posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
1		-27.143	2.268	.857	-29.240	-25.046	-31.667	6	< .001

Berdasarkan tabel diatas, nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi membantu guru dalam mengajar serta menjadi sarana penghubung antara sumber belajar dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga sebagai alat untuk menyampaikan materi belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Media pembelajaran *Baamboozle* adalah alat pembelajaran berbasis permainan digital yang memerlukan akses internet untuk digunakan. Dalam media ini, peserta belajar secara berkelompok, di mana setiap kelompok dapat memilih salah satu nomor yang ditampilkan di layar untuk mengakses pertanyaan yang ingin dijawab. (Mariani dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terbukti memberikan berbagai manfaat, di antaranya meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, dan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan perhatian atau konsentrasi siswa selama proses belajar serta mendorong keaktifan mereka dalam pembelajaran (Saffitri dkk., 2024).

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dalam proses belajar matematika di kelas V. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengukur minat belajar awal mereka. Setelah itu, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *Baamboozle* sebagai media interaktif. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa mengikuti posttest untuk mengetahui perubahan minat belajar mereka. Dari hasil yang diperoleh, rata-rata nilai pretest siswa adalah 39,43, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 66,57. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memiliki pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini didukung oleh hasil analisis menggunakan SPSS 27, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan data penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*. Hal ini terlihat dari perbandingan rata-rata nilai pretest sebesar 39,43 dan rata-rata nilai posttest sebesar 66,57, yang menunjukkan peningkatan sebesar 27,14. Hasil analisis menggunakan SPSS 27 dengan Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

REFERENSI

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513–519. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Andini, Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang. 9(2), 115–132.
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice - breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 318–327. <https://doi.org/10.1010/>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Grup CV. Widina Media Utama. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Desanti, L. A., Lestari, S. A., Purwaningsih, D., & Damariswara, R. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 747–752.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- Furqon, M. (2024). Minat Belajar. Sumatera Barat: PT. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hamruni. (2021). Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan. Yogyakarta: Investidaya.
- Joanna, I., & Anwar, K. (2024). Pengaruh model. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 321–330.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlahsh Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lestari, K, E., dan Mokhammad, R, Y. (2017). Peneltian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.

- Mardiah, K., Mardiani, Marselena, Syaputri, M. D., Camellia, M. R. R., & Imarida. (2024). Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184–198.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Marwah, S. S., & Aini, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 69–75.
- Ramadani, K. S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31844–31849.
- Saffitri, Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. 10(4), 1233–1240.
- Soleha, D., Kurniawan Farid, E., & Rahayu, E. (2024). Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Baamboozle Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 11(1), 116–126. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, G., dan Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. CV. Adanu Abimata: Jawa Barat.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>



JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR

Sekretariat :

Kampus Unja Muara Bulian, Jalan Gajah Mada, Kelurahan Teratai,
Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi,
Indonesia, Kode Pos 36613

E-mail: penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Website : <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala/index>

SURAT KETERANGAN TANDA TERIMA ARTIKEL

Jambi, Maret 2025

No. : 06 /JGPD-Vol.10/X/2025

Lampiran : -

Hal : Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Kepada Yth:

Bapak/Ibu

Nur Khoiroh, Suci Perwita Sari

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada Jurnal Gentala Pendidikan Dasar (P-ISSN: 2614-7092, E-ISSN: 2621-9611) dengan judul:

The Influence of *Baamboozle* Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisiyah Pandan Malaysia

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal Gentala Pendidikan Dasar untuk Volume 10, No 1 Maret 2025 yang akan terbit bulan Maret 2025.

Artikel tersebut akan lebih dahulu tersedia secara online di <https://online-journal.unja.ac.id> Jika ada permintaan dalam bentuk *hardcopy*, silahkan hubungi *Principal Contact* kami. Biaya terbit jurnal sebesar Rp. 500.000,- (*online*).

Jurnal Gentala Pendidikan Dasar dapat diakses di <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/index> atau menghubungi melalui email penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id pada Jurnal Gentala Pendidikan Dasar berada di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi.

Demikian informasi ini, atas perhatiannya, kami sampaikan terimakasih.

Hormat kami,
Editor in Chief



Prof. Drs. Syahrial, M.Ed., Ph.D

Research Article

Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

Nur Khoiroh¹, Suci Perwita Sari²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Article Information

Reviewed :

Revised :

Available Online :

Keyword

Learning Interest,
Mathematics, Learning
Media, *Baamboozle*.

Correspondence

E-mail :

nurkhoiroh03@gmail.com¹,

suciperwita@umsu.ac.id²

ABSTRACT

Success in school is **mostly** determined by a student's interest **to study**, particularly when it comes to mathematics, which many children find challenging. The purpose of this study is to determine the effect of the *Baamboozle* learning media on students' interest in learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia. The research used a one-group pretest-posttest design and a pre-experimental methodology. Seven **seventh-grade** children were among the participants. A learning interest questionnaire was used to collect the data, and SPSS version 27's paired sample t-test was used for analysis. With a significance value of $0.000 < 0.05$, the findings showed that students' interest in studying mathematics was significantly impacted by the **usage of *Baamboozle* learning materials**, which led to the rejection of H_0 and the acceptance of H_a . Thus, it has been proven that the use of *Baamboozle* learning media has a significant influence on students' interest in learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxx>

ABSTRAK

Keberhasilan di sekolah sebagian besar ditentukan oleh minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari, terutama dalam hal matematika, yang menurut banyak anak merupakan pelajaran yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Tujuh siswa kelas lima SD menjadi subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar siswa dan dianalisis menggunakan *uji paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan hal ini, yang mengindikasikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, telah terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Kata Kunci: Minat Belajar, Matematika, Media Pembelajaran, *Baamboozle*.

PENDAHULUAN

Nasib generasi penerus bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan. Minat siswa untuk belajar adalah salah satu elemen kunci yang mempengaruhi kinerja pendidikan. Kata “minat” dan “belajar” menjadi frasa “minat belajar”. Minat, menurut Furqon (2024, hal. 5), adalah

Comment [pa1]: Buat dalam Bahasa Inggris

Comment [pa2]: mainly

Comment [pa3]: in studying

Comment [pa4]: fifth

Comment [pa6]: pilih salah satu email korespondensi

Comment [pa5]: using

Comment [pa7]: tidak perlu

suatu pemusatan perhatian yang menyertakan unsur emosi, semangat, kecenderungan, dan keinginan. Namun, karena berasal dari keinginan seseorang, minat didefinisikan oleh Hamruni (2022, hal. 86) sebagai dorongan untuk memusatkan perhatian pada sesuatu dengan lebih leluasa, tanpa dukungan dari orang lain. Menurut Bate'e dkk (2023), minat belajar didefinisikan sebagai rasa suka yang alamiah dan tanpa paksaan terhadap suatu aktivitas belajar.

Lebih lanjut, belajar secara mandiri adalah proses yang harus dilalui seseorang untuk memperbaiki perilakunya. Belajar adalah suatu kejadian atau proses yang terjadi di dalam diri seseorang dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang lebih positif dari sebelumnya, menurut Ariani dkk. (2022, hal. 24). Di sisi lain, Wahab dan Rosnawati (2021, hlm. 2), mengkarakterisasi pembelajaran sebagai suatu proses di mana orang berubah-baik secara positif maupun negatif-melalui kontak dengan lingkungannya.

Orang akan lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar apabila memiliki minat belajar yang tinggi. Menurut Adnyana & Yudaparmita (2023), keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan belajar menunjukkan antusiasme dalam belajar, yang memperjelas hal tersebut. Lebih lanjut, Abidin & Purnamasari (2023) menekankan bahwa ketertarikan seseorang secara sukarela untuk menjalani dan mengambil bagian dalam kegiatan belajar adalah apa yang mereka maksud dengan minat belajar. Dengan demikian, minat belajar dapat didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan yang bersifat alamiah dan tidak dipaksakan terhadap proses pembelajaran yang mempengaruhi pilihan materi dan keterlibatan aktif seseorang dalam proses pembelajaran, khususnya dalam belajar matematika. Matematika, sebuah topik yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis selain kemampuan berhitung (Dores dkk., 2019).

Meskipun matematika memainkan peran penting dalam pendidikan, proses pengajaran di kelas sering kali menghadapi sejumlah kesulitan, termasuk di antaranya: banyak siswa yang memiliki pandangan negatif terhadap matematika dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit dan sebagian siswa merasa bahwa hanya orang-orang yang jenius saja yang mampu menyelesaikan soal matematika (Ramadani & Wandini, 2023) Selain itu, karena sifat proses pembelajaran yang membosankan atau tidak menyenangkan, beberapa siswa melihat matematika sebagai topik yang menakutkan sekaligus menyebalkan (Suhendar

& Yanto, 2023). Terakhir, siswa juga merasa matematika memiliki terlalu banyak rumus, sehingga mereka menjadi malas untuk mempelajarinya (Desanti dkk., 2023).

Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar matematika menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan, terutama bagi seorang guru. Penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis game, merupakan salah satu elemen pendidikan yang dapat menarik perhatian siswa karena sifatnya yang inspiratif dan menarik. Menurut banyak penelitian, siswa yang menggunakan permainan untuk belajar lebih cenderung ingin belajar lebih banyak dari pada mereka yang menerapkan strategi pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada guru (Kusnadi & Azzahra, 2024). *Baamboozle* adalah platform interaktif yang memadukan fitur permainan dengan pendidikan, menjadikannya salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang paling populer (Khoiro et al., 2023).

Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis web, *Baamboozle* menerapkan gamifikasi untuk membentuk pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis menarik yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok (Marwah & Aini, 2022) Selain itu, (Joanna & Anwar, 2024) mengungkapkan bahwa *Baamboozle* adalah media pembelajaran interaktif yang menyerupai edugames atau cerdas cermat, yang dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan gairah siswa. Adapun kelebihan *Baamboozle* menurut Andriyani dkk (2021) antara lain: tampilan yang menarik dan informatif, kemudahan dalam pembuatan akun, serta memungkinkan pendidik membuat game sendiri. Selain itu, *Baamboozle* dapat digunakan sebagai ice-breaking untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, tidak memerlukan banyak persiapan, serta dapat diakses oleh semua kalangan. Media ini juga mendorong kerja sama dalam tim, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Para peneliti sebelumnya telah meneliti topik ini, dengan fokus pada bagaimana *Baamboozle* mempengaruhi minat belajar siswa. Di SMPIT Al-Ridwan Karawang, Andini dkk (2024) menyelidiki bagaimana minat siswa dalam mempelajari topik-topik SKI dipengaruhi oleh penggunaan materi pembelajaran *Baamboozle*. Temuannya menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara minat siswa dalam belajar di sekolah dengan materi pembelajaran *Baamboozle* sebagai variabel independen.

Comment [pa8]: kalimat ini sebaiknya diletak pada akhir paragraf sebelumnya

Penggunaan kuis edukasi *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas empat SD dalam belajar merupakan subjek penelitian lain oleh Mardiah dkk (2024). Temuan menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sangat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa *Baamboozle* adalah media pembelajaran yang berguna, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering kali dianggap sulit.

Sementara itu, sebuah penelitian oleh Soleha dkk (2024) meneliti bagaimana media *Baamboozle*, yang berbasis kearifan lokal, membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Menurut temuannya, siswa yang menggunakan media *Baamboozle* berbasis kearifan lokal menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika. Penggunaan *Baamboozle* meningkatkan dorongan siswa untuk belajar, meningkatkan minat belajar, dan memudahkan mereka untuk memahami konsep, terutama saat belajar matematika, menurut beberapa penelitian yang disebutkan di atas.

Berdasarkan observasi di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia, siswa kelas 5 SD menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah, mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, mereka cenderung pasif dan hanya menerima materi tanpa mencoba memahami lebih dalam. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan di sanggar ini masih sangat terbatas, hanya mengandalkan buku paket atau buku pegangan lain sebagai sumber utama pembelajaran. Tidak adanya variasi dalam media pembelajaran membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari matematika. Akibatnya, siswa kurang berminat untuk mencoba memahami materi yang diajarkan. Namun, penelitian tentang efektivitas penggunaan *Baamboozle* dalam konteks pendidikan anak-anak pekerja migran, khususnya di Malaysia, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen, yaitu metode penelitian dengan melakukan percobaan. Metode ini merupakan bagian dari penelitian kuantitatif yang

Comment [pa9]: gunakan angka romawi

bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. (Sugiyono, 2019, hal. 111). Dalam metode ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di kelas V Sanggar Bimbingan Aiysiyah Pandan Malaysia dengan jumlah siswa sebanyak 7 orang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Desain penelitian ini menerapkan *one-group pretest-posttest design*, di mana satu kelompok subjek diukur pada dua titik waktu, yaitu sebelum (pretest) dan setelah (posttest) menerima perlakuan atau intervensi. Desain penelitian ini dapat disajikan dalam tabel berikut (Sugiyono, 2019, hal. 114):

Tabel 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

O_1 = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan/treatment)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*

O_2 = Nilai Posttest (sesudah diberi perlakuan/treatment)

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Angket yang digunakan berbentuk pernyataan tertutup, sehingga memudahkan responden dalam memberikan jawaban dengan cepat serta mempermudah peneliti dalam menganalisis data dari seluruh angket yang telah terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas dengan memakai pendapat ahli (*expert judgment*) serta uji hipotesis dengan *paired sample t-test*. Penelitian ini memiliki variabel bebas berupa media pembelajaran *Baamboozle* dan variabel terikat yaitu minat belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

Satu-satunya hal yang membuat alat ukur menjadi valid adalah kemampuannya untuk memberikan data yang berguna untuk pengukuran. Sebuah instrumen dikatakan akurat apabila mampu mengukur sesuai dengan tujuan yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019,

Comment [pa10]: belum memuat uraian dari pembahasan

hlm. 175). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan pendapat ahli (*expert judgment*). Kisi-kisi angket dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Lestari dan Mokhammad (2017, hal. 93-94), Menurutnya, berikut ini adalah indikator minat belajar: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, dan 4) keterlibatan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Sub Indikator	No. Soal
1. Perasaan Senang	a. Perasaan senang mengikuti pelajaran matematika	1,2
	b. Perasaan senang ketika berhasil menyelesaikan tugas	3,4
2. Ketertarikan	a. Ketertarikan untuk memahami materi matematika	5,6
	b. Ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran	7,8
3. Perhatian	a. Fokus dalam mengikuti pembelajaran matematika	9,10
	b. Konsentrasi saat mengerjakan soal matematika	11,12
4. Keterlibatan	a. Partisipasi aktif selama pembelajaran	13,14
	b. Keikutsertaan dalam diskusi kelompok	15,16

Comment [pa11]: gunakan desain tabel tanpa garis vertikal dengan spasi tunggal

B. Uji Hipotesisi (*Paired Sample t- Test*)

Penelitian ini menerapkan uji *paired sample t-test* untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Rumusan hipotesis:

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa.

H_a : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa.

Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Analisis uji *paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27, dengan hasil:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Paired Differences									
					95% Interval Difference	Confidence of the Difference			
Pair	Pretest- posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	T	df	Sig. (2- tailed)
1		- 27.14286	2.26779	.85714	- 29.24021	- 25.04550	- 31.667	6	0.000

Jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) lebih kecil dari α (0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sesuai dengan kriteria berikut ini, yang diperoleh dari analisis uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) yang dilakukan di SPSS versi 27. Nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), diperoleh dari hasil perhitungan yang ditunjukkan pada tabel di atas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dalam SPSS versi 27, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), sehingga sesuai dengan kriteria pengujian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

REFERENSI

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513–519. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Andini, Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang. 9(2), 115–132.
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice - breaking pada Website *Baamboozle* dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 318–327. <https://doi.org/10.1010/>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Grup CV. Widina Media Utama. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Conference Of Elementary Studies*, 48.

- Desanti, L. A., Lestari, S. A., Purwaningsih, D., & Damariswara, R. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 747–752.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- Furqon, M. (2024). Minat Belajar. Sumatera Barat: PT. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hamruni. (2021). Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan. Yogyakarta: Investidaya.
- Joanna, I., & Anwar, K. (2024). Pengaruh model. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 321–330.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lestari, K. E., dan Mokhammad, R, Y. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Mardiah, K., Mardiani, Marselena, Syaputri, M. D., Camellia, M. R. R., & Imarida. (2024). Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184–198.
- Marwah, S. S., & Aini, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 69–75.
- Ramadani, K. S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar

Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31844–31849.

Soleha, D., Kurniawan Farid, E., & Rahayu, E. (2024). Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Baambozle Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 11(1), 116–126. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>

Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wahab, G., dan Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. CV. Adanu Abimata: Jawa Barat.

INVOICE

Kepada Yth:

Bapak/Ibu

Nur Khoiroh, Suci Perwita Sari

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Invoice : 01/INV-JGPD/X/2025

Tanggal : 22 Maret 2025

Memberitahukan bahwa artikel saudara pada Jurnal Gentala Pendidikan dasar, PGSD FKIP Universitas Jambi telah berstatus *ACCEPTED*. Segera lakukan pembayaran pada rekening, **MANDIRI 1100019871059** a.n **SYAHRIAL**.

Nomor Artikel	: 42320
Judul	: The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia
Biaya Publikasi	: Rp 500.000,-
Total	: Rp 500.000,-

Demikian informasi ini, atas perhatiannya kami sampaikan terimakasih.



Hormat kami,
Editor in Chief

Prof. Drs. Syahrial, M.Ed., Ph.D



Bukti Transaksi Agen Brilink
KAMALIAH
DUSUN IV PERUM KUIS INDAH
PERMAI BLOK J 22
20233

24-03-2025 17:16:51

ID Merchant : 11598003

ID Outlet : 11612281

No Ref : 515429553631

Transaksi : Setor Bank Lain

Bank Tujuan : MANDIRI

No Rekening : 1100019871059

Nama : SYAHRAL

Catatan : -

Nominal : Rp 500.000

Status : Sukses

Informasi lebih lanjut,
Hubungi 08001014017 (bebas
pulsa)

Terima kasih

Silakan simpan resi ini
sebagai
bukti pembayaran yang sah

Naskah_Jurnal_Nur.docx

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M Amin, Sri Hartatik. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

2%

2

123dok.com

Internet Source

1%

3

repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

1%

4

Submitted to Universitas Sanata Dharma

Student Paper

1%

5

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

1%

6

Submitted to Universitas Jenderal Soedirman

Student Paper

1%

7

www.plj.ac.id

Internet Source

1%

8

www.sciencegate.app

Internet Source

1%

9

Raudhatun Mahirah, Basri Aramico, Vera Nazhira Arifin. "Faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku merokok

1%

elektrik (vaping) pada mahasiswa", Journal of
Public Health Innovation, 2024

Publication

10	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
11	id.scribd.com Internet Source	1 %
12	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
14	docplayer.info Internet Source	1 %
15	eprints.undip.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1 %
17	edunesia.org Internet Source	<1 %
18	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
19	seminar.uad.ac.id Internet Source	<1 %
20	tamil.hilarispublisher.com Internet Source	<1 %
21	www.jurnal.iaibafa.ac.id Internet Source	<1 %
22	Fiqri Subhan, Soraya Hanifa, Sari Novita, Sipahutar Ilfa Zaimi, Kairuddin, Asmin.	<1 %

"Implementasi Trayek Media Pembelajaran pada Materi Matriks Upaya Sistematis dalam Pembelajaran Matriks di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan", MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika, 2024

Publication

-
- | | | |
|-----------|---|----------------|
| 23 | Muhamad Yasin, Syamsul Huda, Komarudin, Suherman, Reni Septiana, Endah Kinarya Palupi. " Mathematical Critical Thinking Ability: The Effect of Scramble Learning Model assisted by in Islamic School ", Journal of Physics: Conference Series, 2020 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 24 | c-research.chuo-u.ac.jp
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 25 | vm36.upi.edu
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 26 | Ernawati, Leni Nurhayati, Siti Chotimah. "Analisis Pengaruh Penggunaan Visual Basic Application Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD pada Materi Bilangan Prima", Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 27 | adoc.pub
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 28 | jurnal.iainnwpancor.ac.id
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 29 | repository.ar-raniry.ac.id
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 30 | repository.uinsu.ac.id
Internet Source | <1 % |

31

Evi Maylitha, Marsanda Claudia Parameswara,
Mochammad Fahmi Iskandar, Muhammad
Farhan Nurdiansyah et al. "Peran
Keterampilan Mengelola Kelas dalam
Meningkatkan Minat Belajar Siswa", Journal
on Education, 2023

<1 %

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Nur Khoiroh
Tempat/Tanggal Lahir : Pasar Hilir, 27 April 2003
NPM : 2102090167
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Dusun III Desa Baru
Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah : Asfan Dalimunthe
Nama Ibu : Rosni
Alamat : Dusun III Desa Baru

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 101873 Desa Baru
2. MTS. YP. Raudhatul Akmal
3. MAS. YP. Raudhatul Akmal
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, April 2025



Elvina Azaria