

PENGGUNAAN PLATFORM BELAJAR BAMBOOZLE DALAM PERSONALIZED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH

Meita Ayu Kurnianing Tyas, FITK, UIN Sunan Ampel Surabaya

E-mail: *meitaayu001@gmail.com*

Muhammad Fahmi, FITK, UIN Sunan Ampel Surabaya

E-mail: *muhammadfahmi@uinsa.ac.id*

Syaifuddin, FITK, UIN Sunan Ampel Surabaya

E-mail: *syaifuddin.tarbiyah@uinsa.ac.id*

Fathur Rohman, FITK, UIN Sunan Ampel Surabaya

E-mail: *fathurrohman@uinsa.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami kontribusi penggunaan Platform belajar Bamboozle dalam Personalized Learning terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP YPP Nurul Huda Surabaya. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kondisi sekolah berbasis pesantren, di mana sebagian besar guru masih menerapkan metode ceramah konvensional yang membuat peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, media digital interaktif seperti Bamboozle digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek peserta didik kelas VIII A SMP YPP Nurul Huda Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Bamboozle dalam personalised learning mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan membuat peserta didik lebih antusias, aktif berdiskusi, serta termotivasi untuk memahami materi. Dengan demikian, media Bamboozle terbukti mampu dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah lingkungan pesantren yang tengah beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: *Bamboozle, Personalized Learning; motivasi belajar; sekolah pesantren; media pembelajaran digital*

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahman, 2024).

Namun dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang sesuai dengan

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam *Personalized Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

kebutuhan individu. *Personalized learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan materi dan metode dengan karakteristik peserta didik diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan (Keristanti et al., 2025). Ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, salah satunya dengan mengutamakan penggunaan media pembelajaran yang efektif, tepat, dan menarik (Deandra et al., 2023). Salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat mendukung personalisasi pembelajaran adalah Bamboozle, sebuah platform permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Ketertarikan atau dorongan belajar pada peserta didik memegang peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan pencapaian akademik mereka. Beberapa penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *Bamboozle* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Deandra et al., 2023) di SMA Negeri 1 Pamarayan menemukan bahwa penggunaan *Bamboozle* mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik melalui pendekatan permainan yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan

bahwa peserta didik lebih aktif dan termotivasi karena adanya elemen kompetisi serta variasi dalam pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi tidak monoton.

Sementara itu, penelitian oleh (Putrisari, Musthofa, dan Nasrulloh 2025) di SMP Negeri 5 Karangploso menggunakan pendekatan kuantitatif quasi-eksperimental dan menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Kelas eksperimen yang menggunakan *Bamboozle* memperoleh rata-rata skor motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah dan penugasan). Hasil uji statistik melalui *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test* membuktikan bahwa media *Bamboozle* efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa integrasi platform pembelajaran digital interaktif seperti *Bamboozle* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kerja sama tim, serta personalisasi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi

terutama di sekolah-sekolah yang masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan Bamboozle dalam personalisasi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP YPP Nurul Huda Surabaya. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran digital serta manfaat praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas Bamboozle sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, sekaligus menjadi referensi bagi strategi pembelajaran inovatif dan dasar bagi kebijakan pendidikan yang mendukung pemanfaatan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam kontribusi penggunaan Bamboozle dalam personalisasi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada

eksplorasi pengalaman, persepsi, dan respon peserta didik terhadap penerapan media Bamboozle, bukan pada pengujian hipotesis secara statistik. Penelitian ini dilaksanakan di SMP YPP Nurul Huda Surabaya, tepatnya pada kelas VIII A, selama kegiatan Asistensi Mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan. Pemilihan kelas VIII A dilakukan karena kelas ini merupakan kelompok yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap inovasi media digital. Proses penelitian berlangsung selama masa praktik mengajar, yaitu dengan mengintegrasikan media Bamboozle ke dalam kegiatan belajar-mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam beberapa pertemuan tatap muka.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran ketika media Bamboozle digunakan dalam konteks *personalized learning*, khususnya dalam mengukur antusiasme dan partisipasi peserta didik selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan terhadap beberapa peserta didik kelas VIII A guna menggali pandangan mereka mengenai dampak penggunaan media tersebut terhadap semangat dan motivasi belajar. Adapun deskripsi informan penelitian atau subjek penelitian dari penelitian ini yaitu:

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam *Personalized Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

1. Safitri Ramadani
2. Shireen Fawwaz
3. Nabila Naziha
4. Durroh Mumtazah
5. Ach Ridwan Mursyid
6. Ahmad Danial

Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan refleksi peserta didik digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat temuan penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1992), yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan Indah Sri Annisa dan Elvi Mailani, "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan menggunakan Metode Miles Dan Huberman.

Data yang diperoleh terlebih dahulu direduksi untuk menyeleksi informasi yang relevan dengan peningkatan motivasi belajar, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan kontribusi penggunaan Bamboozle terhadap perilaku dan semangat belajar peserta didik. Melalui pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana media Bamboozle dalam pembelajaran yang dipersonalisasi mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII A SMP YPP Nurul Huda Surabaya, baik dari segi motivasi intrinsik maupun

ekstrinsik selama pelaksanaan program Asistensi Mengajar.

Hasil dan Pembahasan ***Media Pembelajaran***

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran agar peserta didik dapat menerima materi dengan efektif (Wulandari et al., 2023). Menurut Pamungkas, M.A., Raharjo et al. (2024), media berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah komunikasi dalam proses belajar mengajar, sehingga pesan dan makna yang disampaikan guru dapat dipahami dengan baik. Penggunaan media juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton (Septy Nurfadhillah et al., 2021). Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Bamboozle*, sebuah *platform* berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain. Melalui tampilan visual, sistem poin, dan interaksi kelompok, *Bamboozle* mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan makna dari aktivitas pembelajaran

Platform Bamboozle

Bamboozle adalah *platform* pembelajaran interaktif berbasis permainan kuis yang dapat diakses secara daring tanpa memerlukan akun bagi peserta didik. Platform ini memungkinkan guru atau pengguna membuat pertanyaan dan jawaban, yang kemudian dimainkan dalam bentuk kompetisi kelompok. Menurut Deandra et al. (2023), keunggulan utama Bamboozle adalah tampilannya yang sederhana, akses yang mudah, serta fitur kompetitif yang menumbuhkan semangat belajar dan kerja sama antar peserta didik. Dalam penelitian ini, Bamboozle digunakan untuk mendukung penerapan *personalized learning* dengan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk menyusun sendiri pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari. Kegiatan ini tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian belajar. Bamboozle dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui permainan kuis yang interaktif.

Personalized Learning

Personalized learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan

masing-masing peserta didik (Keristanti et al., 2025). Menurut Windiyati (2022), *personalized learning* memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk menentukan cara terbaik dalam memahami materi, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses tersebut. Dalam pemanfaatannya, *personalized learning* diperkenalkan karena meningkatkan kesadaran dikalangan peneliti tentang keanekaragaman peserta didik dari berbagai aspek seperti gaya belajar, sikap, minat, perilaku, kemampuan berpikir, kemampuan belajar dan sebagainya (Azizan, 2021).

Dalam penelitian ini, *personalized learning* diterapkan melalui aktivitas kolaboratif di mana peserta didik terlibat langsung dalam menciptakan pertanyaan dan menjawab kuis dalam Bamboozle. Dengan cara ini, peserta didik menjadi subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi. Pembelajaran menjadi kontekstual dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad modern yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana pengalaman belajar bersifat interaktif, kolaboratif, dan bermakna. (Hairani & Hanifah, 2025)

Motivasi Belajar

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata "motif", yang didefinisikan sebagai daya atau dorongan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Motivasi dapat dipahami sebagai daya dorong internal dalam diri seseorang yang mendorong pelaksanaan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi juga dapat didefinisikan sebagai keadaan kesiapan internal. Dari kata "motif", motivasi kemudian didefinisikan sebagai daya dorong yang sudah aktif dalam diri seseorang. Motivasi juga dapat diartikan sebagai perubahan energi dalam diri seseorang, yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu (Siregar, 2020). Lebih lanjut, motivasi dapat dipahami sebagai serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu agar seseorang bersedia dan bersemangat melakukan sesuatu. Jika seseorang tidak menyukai sesuatu, ia akan berusaha menghilangkan atau menghindari perasaan tidak suka tersebut.

Menurut McDonald's, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi semangat yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan (Risnadia et al., 2025). Menurut Clayton Alderfer, sebagaimana dikutip oleh Gullam dan Lisa, menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan

belajar yang didorong oleh keinginan yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Setiarini, 2022). Teori ini menguraikan bahwa terdapat tiga kebutuhan manusia yang mendorong seseorang untuk bertindak. Kebutuhan tersebut adalah: kebutuhan akan keberadaan (Keberadaan), kebutuhan untuk berhubungan dan berinteraksi antar manusia dengan manusia lain (Keterkaitan), dan kebutuhan seseorang untuk berkembang (Pertumbuhan) (Saryanto et al., 2021).

Alderfer mengembangkan teori motivasi yang dikenal sebagai ERG Theory, yang menjelaskan bahwa perilaku manusia digerakkan oleh tiga kelompok kebutuhan utama (Setiarini, 2022). Pertama, kebutuhan akan keberadaan, yaitu kebutuhan dasar yang berkaitan dengan kelangsungan hidup serta rasa aman, baik secara fisik maupun psikologis. Dalam konteks pembelajaran, kebutuhan ini terlihat dari pentingnya rasa nyaman, fasilitas belajar yang memadai, serta lingkungan yang mendukung. Selanjutnya, terdapat kebutuhan keterkaitan, yaitu kebutuhan manusia untuk menjalin hubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Pada proses belajar, kebutuhan ini tercermin melalui hubungan positif antara peserta didik dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan sosialnya. Dukungan dan interaksi yang sehat akan memperkuat dorongan peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Terakhir adalah kebutuhan

pertumbuhan, yaitu kebutuhan individu untuk mengembangkan diri, meningkatkan kemampuan, dan mencapai prestasi. Dalam pembelajaran, kebutuhan ini muncul sebagai keinginan untuk memahami materi, meningkatkan kompetensi, serta memperoleh keberhasilan akademik. Ketiga kebutuhan tersebut saling berhubungan dan secara bersama-sama memengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik. Semakin terpenuhi kebutuhan keberadaan, keterkaitan, dan pertumbuhan, semakin besar pula dorongan internal peserta didik untuk menjalani proses belajar dengan optimal.

Maslow mengemukakan bahwa kepuasan kebutuhan didorong oleh dua motivasi, yaitu motivasi kekurangan (kekurangan motivasi) dan motivasi perkembangan (grogendan motivasi) (Khoiroh, 2023). Motivasi kekurangan adalah dorongan dalam diri manusia untuk mengatasi masalah ketegangan dalam dirinya karena berbagai kekurangan yang ia miliki. Kekurangan tersebut dapat berupa kebutuhan dasar yang belum terpenuhi, seperti rasa aman, penghargaan, atau kebutuhan sosial. Ketika kebutuhan-kebutuhan ini tidak terpenuhi, individu akan merasakan ketegangan internal yang mendorongnya untuk bertindak guna mengurangi ketidaknyamanan tersebut. Artinya, perilaku seseorang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan yang masih kurang agar kembali mencapai kondisi stabil dan nyaman.

Dalam pembelajaran, motivasi kekurangan dapat terlihat dari peserta didik yang berusaha belajar karena ingin menghindari nilai buruk, ingin diterima oleh kelompok, atau ingin memenuhi ekspektasi orang lain. Sedangkan motivasi perkembangan adalah dorongan yang didasarkan pada kapasitas pada diri manusia untuk tumbuh dan berkembang, kapasitas ini merupakan bawaan dari setiap manusia (Saryanto et al., 2021). Motivasi ini muncul bukan karena ada kekurangan, tetapi karena adanya keinginan untuk meningkatkan diri, memperluas kemampuan, dan meraih aktualisasi diri. Maslow memandang bahwa setiap individu memiliki potensi bawaan untuk berkembang, dan ketika kebutuhan dasar sudah terpenuhi, dorongan untuk bertumbuh akan semakin kuat. Dalam konteks belajar, motivasi perkembangan tercermin pada peserta didik yang belajar karena ingin memahami materi secara lebih mendalam, ingin mengembangkan kemampuan, atau memiliki aspirasi pribadi untuk mencapai prestasi tertinggi.

Peserta didik dengan motivasi tinggi akan menunjukkan energi yang besar dalam proses belajar, tercermin dalam antusiasme dan kesenangan saat belajar. Pada hakikatnya, motivasi belajar adalah dorongan, baik dari dalam maupun luar diri peserta didik, yang memicu perubahan perilaku selama proses belajar (Hamzanwadi, 2020). Dari teori-teori tersebut, dapat

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam *Personalized Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya dorong dalam diri peserta didik yang memicu kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan proses belajar itu sendiri. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, jika seorang peserta didik tidak berprestasi sesuai harapan, perlu diselidiki penyebabnya, yang mungkin terkait dengan ketidaksukaan, kondisi kesehatan, masalah pribadi, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa belum terjadi perubahan pengetahuan peserta didik tersebut.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah suatu daya (energi) dalam diri seseorang yang dapat membangkitkan kegigihan dan semangat dalam melakukan suatu kegiatan, baik yang berasal dari dalam diri individu tersebut maupun dari faktor eksternal. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dalam diri peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan guru, sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengalaman belajar, perubahan sikap dan perilaku, serta pola pikir yang lebih baik. Dengan demikian, motivasi belajar mendorong seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar dengan semangat dan antusiasme yang lebih besar.

Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut Sardiman macam-macam motivasi sangat bervariasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang diantaranya yakni Purwa

Atmaja Prawira, Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).":

- 1) Motivasi pembentukan, yaitu motivasi yang ada sejak lahir, seperti rasa haus, rasa lapar. Apabila anak bayi lapar atau haus, ia akan menangis. Sebuah tangisan memberikan sebuah isyarat bahwa ingin kebutuhannya di penuhi.
- 2) Motivasi jasmaniah dan rohaniah, yakni dorongan suatu tindakan yang berhubungan mengenai tubuh, seperti refleks. Ketika anggota tubuhnya terluka secara refleks ia segera mengobati agar rasa sakit tersebut tidak menghalangi untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi rohaniah yakni suatu tindakan yang dilakukan secara sadar, seperti kemauan.
- 3) Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik
 - a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan eksternal. Dorongan ini melekat pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Misalnya, seseorang yang gemar membaca tidak membutuhkan paksaan atau dorongan dari orang lain karena ia secara aktif mencari buku untuk dibaca. Dengan demikian, motivasi intrinsik dapat dipahami sebagai motivasi yang tumbuh secara

internal tanpa campur tangan orang lain

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul dari rangsangan dari lingkungan eksternal. Misalnya, seorang peserta didik belajar dengan mengetahui bahwa akan ada ujian besok dan berharap mendapatkan nilai bagus untuk mendapatkan pujian dari teman-temannya. Dengan kata lain, motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yang mendorong seseorang untuk bertindak.

Berdasarkan penjelasan ini, guru termasuk dalam kategori motivasi ekstrinsik karena memberikan dorongan eksternal kepada peserta didik. Meskipun motivasi intrinsik dianggap lebih penting, motivasi ekstrinsik tetap berperan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sifat anak yang dinamis dan terus berubah, serta kemungkinan adanya aspek pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik atau menurunnya motivasi internal sehingga membutuhkan dorongan eksternal.

Fungsi dan Peran Motivasi dalam Belajar

Motivasi berperan krusial dalam kegiatan pembelajaran karena

menentukan intensitas dan arah upaya belajar peserta didik. Menurut Winansih, terdapat tiga fungsi utama motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, motivasi berperan sebagai penggerak yang melepaskan energi untuk melakukan suatu kegiatan. Seperti seseorang sedang belajar karena terdorongnya motivasi sehingga siap untuk lebih fokus dengan apa yang akan dipelajari.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni memberikan arahan yang jelas bagi tindakan yang akan diambil untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat memberikan sebuah arahan untuk melakukan kegiatan yang ingin dikerjakan sesuai dengan tujuan awal.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni membantu memilih tindakan yang relevan dan bermanfaat untuk mencapai tujuan, sekaligus memilih untuk tidak melakukan tindakan yang tidak mendukungnya (Kompri, Nur Ahmad Hardoyo Sidik, 2023).

Faktor-Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan persiapan dan proses pembelajaran. Menurut Dimiyati, faktor-faktor tersebut meliputi (Setiarini, 2022):

- 1) Cita-cita/aspirasi jiwa. Motivasi belajar muncul dari keinginan yang sudah ada sejak kecil, seperti keinginan untuk bermain.

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam *Personalized Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

- Keberhasilan dalam mencapai keinginan tersebut akan menumbuhkan semangat untuk kegiatan selanjutnya. Aspirasi tersebut berkembang seiring dengan kematangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan.
- 2) Keinginan untuk belajar harus didukung oleh kemampuan dan keterampilan yang memadai. Misalnya, keinginan untuk membaca harus diimbangi dengan kemampuan untuk mengenali dan mengucapkan huruf-huruf tertentu dengan benar.
 - 3) Kondisi fisik dan mental peserta didik sangat memengaruhi motivasi belajar. Seseorang yang sakit, lapar, atau marah cenderung sulit berkonsentrasi dan bersemangat dalam belajar.
 - 4) Kondisi Lingkungan dan Keluarga Peserta didik, Lingkungan tempat tinggal, interaksi sosial dengan teman sebaya, dan kondisi masyarakat sekitar juga memengaruhi motivasi belajar. Lingkungan yang harmonis dan kondusif akan memperkuat semangat belajar peserta didik.
 - 5) Unsur-Unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran. Perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran peserta didik, yang terus berkembang melalui pengalaman hidup dan interaksi sosial, juga memengaruhi motivasi dan perilaku belajar mereka.
 - 6) Minat yang kuat terhadap suatu mata pelajaran, seperti sains, akan berdampak positif pada hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan strategi pembelajaran yang menarik untuk merangsang minat tersebut.
 - 7) Upaya Guru Dalam Mengelola Kelas. Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang tertib dan kondusif, baik di dalam maupun di luar kelas. Upaya ini meliputi pembentukan disiplin belajar, pembinaan sikap sosial, dan pengelolaan lingkungan sekolah yang suportif (Setiarini, 2022).
- Indikator Motivasi Belajar**
- Berdasarkan teori yang digunakan, indikator bahwasanya untuk mengamati motivasi belajar peserta didik meliputi:
- 1) Kegigihan dalam menghadapi tugas. Peserta didik yang bermotivasi tinggi cenderung tekun dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.
 - 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak putus asa). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi mereka tidak mudah menyerah dan gigih dalam mengatasi hambatan selama proses pembelajaran
 - 3) Lebih senang bekerja mandiri. Peserta didik yang termotivasi lebih suka mengerjakan tugas secara mandiri tanpa bergantung pada orang lain.
 - 4) Dapat mempertahankan pendapatnya. Dapat

mempertanggung jawabkan pendaatnya itu. Ketika ditanya, peserta didik mampu menjawab dan mempertahankan pendapatnya di depan guru dan teman sebaya.

- 5) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Motivasi dapat berasal dari dorongan internal maupun eksternal, seperti keinginan untuk sukses di masa depan atau dukungan dari orang tua.
- 6) Adanya penghargaan dalam belajar. Memberikan penghargaan, seperti hadiah bagi peserta didik yang berprestasi, dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 7) Adanya kegiatan yang menarik. Metode dan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik, seperti penggunaan video, dapat merangsang antusiasme belajar peserta didik.
- 8) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Suasana belajar yang nyaman dan suportif, baik di rumah maupun di sekolah, serta sikap guru yang ramah, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Picauly, 2024).

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam Personalized Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII A SMP YPP Nurul Huda Surabaya selama kegiatan Asistensi Mengajar oleh mahasiswa Pendidikan

Agama Islam. Penelitian berfokus pada kontribusi penggunaan platform media pembelajaran *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan *personalized learning*. Seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan jumlah 24 peserta didik sebagai subjek penelitian. Hasil pengumpulan data diperoleh melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara dengan beberapa peserta didik, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan tanggapan peserta didik.

Sejalan dengan model pelaksanaan pada penelitian Deandra, Ami, dan Haryono (2023) di SMA Negeri 1 Pamarayan, penelitian ini juga dilakukan melalui tiga tahapan kegiatan utama, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, materi ajar, dan media *Bamboozle* yang telah disesuaikan dengan topik pada mata pelajaran PAI. Pada tahap ini, peneliti merancang kuis interaktif di platform *Bamboozle* dengan variasi soal uraian singkat yang memadukan konsep *game-based learning*. Peserta didik direncanakan dibagi menjadi beberapa kelompok yang saling berkompetisi secara sehat. Selain itu, pedoman wawancara dan lembar observasi disusun untuk mengukur antusiasme, partisipasi, dan tingkat

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam *Personalized Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

motivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam dua kali pertemuan pembelajaran. Guru dan mahasiswa asistensi mengawali kegiatan dengan penjelasan singkat mengenai materi PAI yang akan dibahas pada hari itu. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diarahkan untuk mendiskusikan pertanyaan dan jawaban yang relevan dengan materi pembelajaran hari itu, misalnya Sejarah runtuhnya Dinasti Ayyubiyah Setelah diskusi kelompok selesai, setiap kelompok kemudian menginput hasil pertanyaan dan jawabannya ke dalam platform Bamboozle yang telah disediakan. Pertanyaan-pertanyaan yang telah terkumpul dari seluruh kelompok akan menjadi bahan permainan kuis bersama. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi permainan interaktif. Masing-masing kelompok secara bergiliran akan mendapatkan pertanyaan acak dari seluruh kumpulan soal yang telah dibuat sebelumnya, dan kelompok lain diberi kesempatan untuk menjawab jika kelompok yang mendapat giliran tidak mampu menjawab dengan benar. Kelompok yang berhasil menjawab dengan tepat akan mendapatkan poin, sementara yang salah tidak memperoleh nilai. Sistem permainan ini menciptakan suasana

kompetitif yang sehat, di mana setiap kelompok berusaha menjawab dengan benar untuk mengumpulkan poin terbanyak. Dari hasil observasi, peserta didik tampak antusias dan aktif berdiskusi selama kegiatan berlangsung. Mereka menunjukkan peningkatan fokus, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta semangat untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Guru PAI menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional.

3. Tahap Evaluasi.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan refleksi dan analisis terhadap hasil observasi serta wawancara. Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka terlibat secara langsung dalam merancang, menjawab, dan bermain dengan materi pembelajaran. Aktivitas ini bukan hanya menumbuhkan motivasi ekstrinsik karena adanya sistem poin, tetapi juga motivasi intrinsik karena muncul rasa puas dan bangga ketika mampu menjawab pertanyaan buatan teman mereka sendiri. Guru PAI juga mengungkapkan bahwa metode ini efektif untuk membangun keterlibatan aktif dan memperkuat pemahaman konsep karena peserta didik belajar melalui pengalaman

dan interaksi. Suasana belajar yang kolaboratif membantu peserta didik saling menghargai, bekerja sama, dan belajar dari kesalahan masing-masing kelompok.



Gbr. 1 Penerapan Pembelajaran Menggunakan Platform Bamboozle

Dari hasil observasi, tampak bahwa sebagian besar peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi, berani menjawab pertanyaan, serta menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri selama proses pembelajaran. Guru PAI juga menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini memperkuat temuan bahwa penggunaan Bamboozle mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi intrinsik pada peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII A SMP YPP Nurul Huda

Surabaya. Terlihat dari hasil wawancara dengan 5 peserta didik yaitu :

1. Safitri Ramadani
2. Shireen Fawwaz
3. Nabila Naziha
4. Muhammad Musyarof Iqbal
5. Auliya Zahra

Hal ini sejalan dengan penelitian Deandra Khoiro M. dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Kehadiran mahasiswa asistensi sebagai fasilitator membantu mengarahkan pembelajaran agar lebih interaktif dan relevan dengan minat peserta didik. Dengan demikian, peran mereka tidak hanya sebagai pendamping guru, tetapi juga sebagai pembawa inovasi dalam proses pembelajaran.

Kehadiran mahasiswa asistensi mengajar berperan sebagai fasilitator sekaligus motivator, yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran melalui pendekatan yang lebih komunikatif dan kontekstual. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah dorongan internal yang menggerakkan individu untuk berperilaku aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks ini, mahasiswa asistensi berfungsi sebagai sumber motivasi eksternal yang menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam *Personalized Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

didik. Selain itu, temuan penelitian ini juga relevan dengan teori motivasi belajar Abraham Maslow, terutama pada kebutuhan sosial (*social needs*) dan kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*). Peserta didik merasa dihargai dan diperhatikan ketika mahasiswa asistensi memberikan umpan balik positif dan melibatkan mereka dalam aktivitas berbasis teknologi. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri dan keterlibatan emosional yang kuat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bamboozle melalui peran mahasiswa asistensi mengajar telah membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Mahasiswa asistensi tidak hanya berkontribusi dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam membentuk lingkungan belajar yang inklusif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Bamboozle dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di era digital. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan,

dapat disimpulkan bahwa kontribusi mahasiswa asistensi mengajar melalui penggunaan media pembelajaran Bamboozle memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII A SMP YPP Nurul Huda Surabaya. Kehadiran mahasiswa asistensi mengajar dalam proses pembelajaran berperan penting tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan inovator pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih bersemangat, percaya diri, serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ketika media Bamboozle digunakan. Penerapan media berbasis permainan (*game-based learning*) ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berkompetisi secara sehat, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik dalam belajar.

Selain itu, penggunaan Bamboozle juga mampu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional. Pendekatan ini memperkuat interaksi sosial di dalam kelas serta membantu guru dan mahasiswa asistensi menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Hal ini membuktikan bahwa pengintegrasian media digital

dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas keterlibatan peserta didik serta memperkuat dorongan belajar dari dalam diri mereka. Dengan demikian, mahasiswa asistensi mengajar memiliki kontribusi strategis dalam mendukung implementasi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan untuk mendorong pemanfaatan media interaktif seperti Bamboozle dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada pelaksanaan program Asistensi Mengajar di tingkat sekolah menengah pertama.

Daftar Rujukan

- Azizan, Y. R. (2021). *Pengembangan Model Pedagogik Pembelajaran Teks Ceramah*.
- Deandra, K. M., Ami, S., & 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.
- Hairani, N., & Hanifah, U. (2025). Strategi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Inovatif Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(April 2025), 44–63.
- Keristanti, R., Juliani, W., Arifin, M., & Artikel, I. (2025). Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Personalized Learning Untuk Generasi Z: Peluang Dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 411–417.
<https://doi.org/10.54259/Diajar.V4i3.4419>
- Khoiroh, J. (2023). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Sman 3 Pekalongan*.
- Kompri, Nur Ahmad Hardoyo Sidik, A. N. (2023). Pengaruh Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi Covid Terhadap Minat Belajar Siswa Mi/Sd. *Madrasatuna: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 3.
- Picauly, V. E. (2024). Transformasi Pendidikan Di Era Digital: *Indonesian Research Journal On Education*, 4(3), 1528–1535.
<https://doi.org/10.31004/Irje.V4i3.1278>
- Purwa Atmaja Prawira. (2016). *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media.
- Putrisari¹, R. A., Musthofa, I., & Nasrulloh, M. E. (2025). Efektivitas Penerapan Media Bamboozle Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Karangploso. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10.
- Rahman, S. (2024). Pentingnya Motivasi

Penggunaan Platform Belajar Bamboozle dalam *Personalized Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah

- Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Risnadia, Ichwan, A. A., Priatna, M. F., Zahra, A. T., Navisa, E. T., Rosdianti, D., Rafianti, I., & Ihsanudin. (2025). Implementasi Program Asistensi Mengajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Tambora: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.31764/tjp.v1i1.zzz>
- Sapriyah. (2024). Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 9–17.
- Saryanto, M., Ningsih, A., Rudiyanto, M., Nasution, F., Dewi, N. B. S., Kasanova, R., Djamagau, A. W. R. D., & Rochmi, A. (2021). *Pengantar Manajemen (Teori Dan Konsep)*. Media Sains Indonesia.
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Purtri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 244. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Pensa>
- Setiarini, N. (2022). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid 19 Sdn 1 Gayabaru 1 Seputih Surabaya*.
- Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Perubahan Perilaku. *Jurnal Uin Syahada*, 11, 18.
- Sri Annisa, I., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas Iv Sd Negeri 060800medan Area. *Copyright@ Indah Sri Annisa, Elvi Mailani Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 6469–6477. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/1130>
- Windiyati. (2022). *Pembelajaran Personalized Learning Dalam Melafalkan Puisi Pribadi Di Kelas Iv Sdn 20*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>