

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penerapan media digital *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 10 Padang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi belajar peserta didik.

Dari aspek perencanaan, Pendidik telah menyusun perangkat pembelajaran secara sistematis dengan mengintegrasikan media *Baamboozle* ke dalam materi IPS yang relevan. Persiapan teknis maupun strategi pelaksanaan dirancang agar media dapat digunakan secara optimal dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, penggunaan *Baamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam presentasi. Interaksi antara pendidik, siswa, dan media digital berjalan dengan baik sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik, melainkan lebih berorientasi pada keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terjadi peningkatan partisipasi belajar siswa setelah penerapan media *Baamboozle*. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, model kuis yang digunakan dalam *Baamboozle* dinilai mampu

meningkatkan motivasi dan membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat karena adanya pembahasan langsung setelah evaluasi.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan media digital *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VIII SMPN 10 Padang. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, dan semangat belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran yang lebih sistematis dengan menerapkan media *baamboozle* secara berkelanjutan. Pendidik juga harus ikut meningkatkan kreativitas dalam membuat soal yang bervariasi agar peserta didik tertarik dan termotivasi.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didik seperti media digital *baamboozle* sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan memanfaatkan media *baamboozle* ini secara positif dengan meningkatkan partisipasi, kerjasama dan motivasi belajar.

Partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi akan membantu tercapainya pemahaman IPS yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan baamboozle dalam jangka waktu yang lebih panjang serta pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas baamboozle secara kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). *Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 816–824.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra.(2018). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Batubara, Husein. (2020). *Media pembelajaran Efektif*, Semarang: fatawa Publishing.
- Creswell, J. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Antara Lima Pendekatan*. (A. Lintang, Trans,) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dani, M. N. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 172 Jakarta*. Universitas Negeri Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiyono. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaelani, A. R. (2015, Maret). *Tektik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif*. Majalah Ilmiah Pawiyatan. 20, 86-87.
- Edy Siswanto, Amelia Hayati, Husna Farhana, & Susi Andrini. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Eureka Media Aksara
- Gelar. (2024). *Pemanfaatan Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, Ali dan Muhlirarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Lexy J. Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (pertama). Badan Penerbit UNM.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiarti, Titik. (2019). *Motivasi Belajar*, Cerdas Pustaka, Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2019). *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Tri Mulya, N., Mahnun, N., & Dewi, A. R. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Baamboozle dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru*. Jurnal At-Tarbiyah.
- Yuhana, E. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Kelas VIII SMPN 1 Madang Suku II*. Universitas Nurul Huda.
- Winaningsih, E. T. (2022). *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. KMO Indonesia. Cirebon.