

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME BAAMBOZLE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA
PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 NANGAPANDA**

SKRIPSI



**Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

SUNARTI IBRAHIM

2021280007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS FLORES**

ENDE

2025

PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME BAAMBOZLE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA
PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 NANGAPANDA**

SUNARTILIBRAHIM

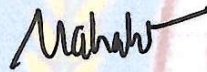
NIM. 2021280007

Skripsi Ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Maimunah H. Daud, S.Si., M.Pd., Si.
NIDN. 0827107601



Yosephina Payu Wao, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0804038802

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



Maria Walderudis Lidi, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0810078701

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME BAAMBOZLE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA
PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 NANGAPANDA**

SUNARTI IBRAHIM
NIM. 2021280007

**Skripsi Ini Telah Dipertahankan di Depan Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**

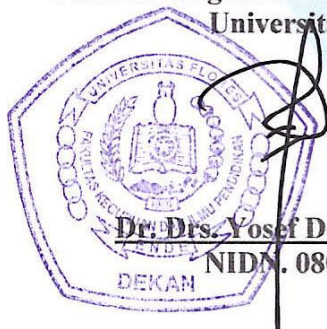
**Hari : Jumad
Tanggal : 29 Agustus 2025**

Panitia Penguji

1. Ainun Jariyah, S.Pd., M.Pd. (.....) 
Ketua Penguji
2. Jumilah Gago, S.Pd., M.Pd. (.....) 
Sekretaris Penguji
3. Yuliana Yenita Mete, S.Pd., M.Pd. (.....) 
Anggota
4. Maimunah H. Daud, S.Si., M.Pd.Si. (.....) 
Anggota
5. Yosephina Payu Wao, S.Pd., M.Si. (.....) 
Anggota

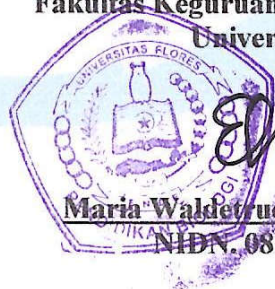
Mengesahkan,

**Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



Dr. Drs. Yosef Demon, M.Hum.
NIDN. 0805106502

**Ketua
Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



Maria Waldetrudis Lidi, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0810078701

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sunarti Ibrahim

Nim : 2021280007

Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu sarjana perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ende, 26 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Sunarti Ibrahim
NIM: 2021280007

MOTTO

**Kesuksesan adalah hasil dari usaha kecil
yang dilakukan berulang kali**

By Narthy

PERSEMBAHAN

Setelah melewati berbagai rintangan dalam menyelesaikan skripsi ini, maka dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya, kupersembahkan skripsi ini dengan tulus kepada:

1. Allah SWT sumber segala kekuatan, cahaya, dan pertolongan dalam setiap langkah kehidupan saya serta senantiasa melindungi dan menuntun penulis mencapai kesuksesan.
2. Kedua orang tuaku terkasih Bapak Ibrahim H. Nurdin dan Mama Erni Ibrahim yang telah mengandung, dan melahirkan. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan dukungan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kedua orang tua angkatku Bapa Ahmad Rawi dan Mama Rahma Yusuf yang turut membesarkanku dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan dukungan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Yang terkasih Bibi Arafah, Kak Mira, Kak Mirna, Kak Arif dan Ade Yanti yang telah memberi dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada orang-orang terdekat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah berkontribusi dalam proses pengerjaan skripsi penulis baik tenaga maupun waktu untuk penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan motivasi kepada penulis.
6. Terima kasih untuk diri saya sendiri Sunarti Ibrahim yang telah bekerja keras berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun penyusunan skripsi ini, dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Perjalanan ini bukan sekedar proses akademik, tetapi juga perjalanan yang penuh dengan tantangan, rasa kecewa, bahkan keinginan untuk menyerah. Namun, saya memilih untuk bangkit dan terus melangkah. Kini, ketika sampai pada titik yang dulu hanya menjadi harapan dalam doa, saya merasa bangga, bukan

semata karena hasilnya, melainkan karena tidak menyerah di tengah segala rintangan. Perjalanan belum usai. Akan ada tantangan lain di depan sana. Namun, selama yakin dan terus berjuang maka keberhasilan akan menyusul. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

7. Almamater tercinta Universitas Flores.
8. Agama, Bangsa dan Negara.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Game Baambozle Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Nangapanda", tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan proses perkuliahan sebagaimana ditentukan oleh lembaga pendidikan perguruan tinggi serta disesuaikan dengan pedoman-pedoman untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak akan mampu menyelesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Flores
2. Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Flores yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu pengetahuan pada lembaga Universitas Flores.
3. Dekan dan para Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam penulisan skripsi ini.

5. Maimunah H. Daud, S.Si., M.Pd. Si. Selaku Pembimbing I, Yosephina Payu Wao, S.Pd.,M.Si. Selaku Pembimbing II yang selalu setia memberikan bimbingan, perhatian dan nasihat selama penulisan skripsi ini.
6. Dosen serta Pegawai Program Studi Pendidikan Biologi yang telah bersedia dengan ikhlas berbagi ilmu dengan penulis selama menempuh pendidikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik
7. Kepala sekolah, guru IPA, dan peserta didik SMP Negeri 2 Nangapanda yang telah membantu kelancaran selama proses penelitian.
8. Sahabat-sahabat karip Yanti, Fat, Ecen, Avin, Sarah dan teman-teman seperjuangan angkatan 2021. Terima kasih sudah menjadi teman yang baik yang selalu memberikan motivasi, arahan dan semangat disaat penulis merasa tidak percaya terhadap diri sendiri.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna menyempurnakan tulisan ini.

Ende, Agustus 2025

Penulis

Sunarti Ibrahim

ABSTRAK

Sunarti Ibrahim: Pengaruh Penggunaan Media *Game Baambozle* Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Nangapanda. Skripsi. Ende: Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game Baambozle terhadap motivasi belajar peserta didik VIII SMP Negeri 2 Nangapenda. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar dan dokumentasi hasil belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket motivasi belajar yang kemudian dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 27. Analisis data menggunakan uji t-tes untuk mengetahui signifikansi perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Baambozle*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *game Baambozle* terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata angket motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 86,15 serta hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($80,63 > 0,374$) pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game Baambozle memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Baambozle, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran

ABSTRAC

Sunarti Ibrahim: Pengaruh Penggunaan Media *Game Baambozle* Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Nangapanda. Skripsi. Ende: Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, 2025.

This study aims to determine the effect of using Baambozle game media on the learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 2 Nangapenda. The type of research used is quantitative research with an experimental method. The research subjects consisted of 28 students selected through purposive sampling. The research instruments used were a learning motivation questionnaire and documentation of learning outcomes.

Data collection was carried out by distributing the learning motivation questionnaire, which was then analyzed using SPSS version 27. Data analysis employed the t-test to determine the significance of differences in learning motivation before and after the use of Baambozle media.

The results showed that the use of Baambozle game media had a significant effect on students' learning motivation. This was evidenced by the average score of the experimental class learning motivation questionnaire, which was 86.15, as well as the t-test results showing that $t_{count} > t_{table}$ ($80.63 > 0.374$) at a significance level of 0.05. Thus, it can be concluded that the use of Baambozle game media can significantly increase students' learning motivation.

Keywords: Baambozle, Learning Motivation, Learning Media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Media <i>Games Baambozle</i>	10
3. Materi Keanekaragaman Hayati	18
4. Motivasi Belajar	29
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	42
D. Hipotesis Penelitian	44

BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Desain Penelitian	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	47
D. Subjek dan Objek Penelitian	47
E. Variabel Penelitian Kuantitatif.....	47
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
G. Validitas Instrumen	51
H. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil	54
1. Deskripsi Data	54
2. Analisis Data	58
B. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>One-Group Pretest-Posstest design</i>	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket keterampilan peserta didik.....	36
Tabel 3.3 Kriteria Angket Minat Belajar Skala Likert Kriteria Pernyataan Positif dan Negatif	37
Tabel 3.4 Pedoman Interpretasi Angket Motivasi Belajar	48
Tabel 4.1 Pedoman Interpretasi Angket Motivasi Belajar.....	49
Tabel 4.2 Data Angket Motivasi Belajar Indikator Mengikuti Pembelajaran Dengan Menggunakan Wisuda.....	49
Tabel 4.3 Data Angket Motivasi Belajar Indikator Memperhatikan Penjelasan Guru Selama Proses Belajar Mengajar.....	50
Tabel 4.4 Data Angket Motivasi Belajar Indikator Kedisiplinan Saat Proses Pembelajaran.....	50
Tabel 4.5 Data Angket Motivasi Belajar Indikator Peserta Didik Aktif Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan.....	51
Tabel 4.6 Data Angket Motivasi Belajar Indikator Mengikuti Pembelajaran Di Kelas.....	51
Tabel 4.7 Data Angket Motivasi Belajar Indikator Menjawab Soal-soal.....	52
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Hipotesis.....	52
Tabel 4.9 Data Hasil Homogenitas.....	53
Tabel 4.10 Data Hasil Hipotesis.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Halaman <i>google</i>	11
Gambar 2.2. Halaman <i>web Baambozle</i>	11
Gambar 2.3. Halaman membuat akun.....	12
Gambar 2.4. Halaman baru sudah memiliki akun.....	12
Gambar 2.5. Halaman dengan berbagai pilihan gambar	13
Gamabar 2.6. Forder soal baru	13