

ABSTRAK

Gultom Muliadi Gus. 2023 “Implementasi Media *Game Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi”. Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP., Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Drs. Firman, M.Si. Pembimbing (II) Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Media *Game Baamboozle*, Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil survey di SMA N 10 Kota Jambi menunjukkan bahwa masih kurangnya motivasi belajar siswa. Sebanyak 47,4% siswa merasa bosan jika kegiatan belajar tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran *game baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebanyak 57,9% siswa menyukai saat guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti *Power Point*, *Film* dan *Miniatur*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui meningkatnya motivasi belajar siswa menggunakan media *game baamboozle* kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi.

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana disetiap siklusnya harus mengalami peningkatan, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi yang berjumlah 35 orang.

Hasil analisis dari penelitian ini diperoleh dari hasil angket yaitu Siklus I sebesar 71,5% dan Siklus II sebesar 87,5% berarti siklus II > siklus I dari hasil perhitungan di atas terlihat bahwa terjadinya peningkatan disetiap siklusnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan Implementasi media *game baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas fase f.4 SMA N 10 Kota Jambi.