

## ABSTRAK

**MUHAMMAD AYYUB NASRUDDIN, 2024.** *Pemanfaatan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Muhammad Nawir selaku pembimbing I dan Mudeing Jais selaku pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan dari media *bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Informan pada penelitian ini adalah warga sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa yang terdiri dari kepala sekolah, tenaga pendidik, siswa kelas VIII.5 SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri yang dimulai dari tahap awal penelitian sampai dengan pada tahap hasil penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian serta analisa data pada hasil observasi di sekolah dan hasil wawancara terhadap informan membuktikan pemanfaatan media *bamboozle* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.5 pada mata pelajaran IPS di sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi di kelas, siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar ketika media *bamboozle* diterapkan. Pemanfaatan *bamboozle* juga mendapatkan respon yang positif karena berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VIII.5 di sekolah SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, data ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan informan-informan yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang diikuti dengan beberapa faktor yang mendorong siswa untuk memicu peningkatan motivasi belajar seperti, media yang variatif dan berbagai fitur menarik yang disediakan oleh *bamboozle* yang dikemas dalam bentuk games sehingga menyenangkan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan pemanfaatan *bamboozle* telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMPN 2 Sungguminasa kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Media, *Bamboozle*, Motivasi Belajar