

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
GAME BASED LEARNING BERBASIS BAAMBOOZLE
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMAN 1
KALITIDU**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

I'IS ADELIA

NIM 21210058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN GAME
BASED LEARNING BERBASIS BAAMBOOZLE
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMAN 1
KALITIDU**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

I'IS ADELIA

NIM 21210058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian Kuantitatif dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Kalitidu” disusun oleh :

Nama : I'is Adelia

NIM : 21210058

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 08 Juli 2024

Pembimbing I,



Rika Pristian Fitri Astuti, M. Pd

NIDN. 0715068801

Pembimbing II,



Dian Ratna Puspananda, M. Pd

NIDN. 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Kalitidu” disusun oleh :

Nama : I'is Adelia

NIM : 21210058

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin tanggal 21 Juli 2025.

Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua,


Dr. Ernia Duwi Saputri, S. Pd., M. H
NIDN. 0707019001

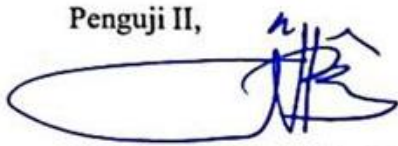
Sekretaris


Nur Rohman, M. Pd
NIDN. 0713078301

Penguji I,


Nur Rohman, M. Pd
NIDN. 0713078301

Penguji II,


Ali Mujahidin, S. Pd., M. M
NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr. Dra Junarti, M. Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi. Jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa diciptakan.”

(Windah Basudara)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedih lah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Mata Air – Hindia)

“Orang lain ngga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya dibagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang bertepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangankan hari ini.”

Jadi tetap berjuang ya

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya dan meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Atas semua karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Dengan rasa Syukur dan hormat karya sederhana ini kupersembahkan kepada orang-orang yang sangat kusayangi dan kucintai, yaitu:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Madris dan Ibu Wakini yang senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang, nasihat, dukungan, serta kesabaran dalam setiap langkah hidup penulis. Doa-doa tulus kalian adalah cahaya yang menuntunku hingga ke titik ini. Semoga dengan selesainya penyusunan skripsi dan kelulusan penulis dapat membanggakan Ibuk dan Bapak
2. Keluarga tercinta : Nek Bariyem, Mas Miken Budiono, Mbak Shinta Dwi Aulia, Adikku Prastya Bima Sakti yang selalu menjadi pelabuhan tempatku pulang dan selalu memberikan semangat kepada penulis.
3. Ponakan tersayang M. Dirgantara Nur Qolbi dan Mayzea Ken Nata Maheswari yang selalu membuat penulis terhibur dan semangat dengan tingkahnya yang menggemaskan.
4. Terimakasih juga untuk Felik Pramudika Harianto yang tak henti membantu, menyemangati dan kebersamaian penulis. Terimakasih telah hadir dan tumbuh bersamaku selama proses ini.

5. Cindy, Elisa, Heti, Izza, Lisa, Putri, dan Tiara yang selalu mendukung dan membersamai penulis dalam proses penyusunan skripsi ini, semoga segala urusan kalian dilancarkan dan dimudahkan.
6. Squad Random Banget yang selalu berbagi cerita dan video lucu yang membuat penulis terhibur selama menyusun skripsi ini.
7. Semua teman-teman tercinta prodi Pendidikan ekonomi Angkatan 2021 yang telah berjuang bersama-sama untuk masa depan.
8. Terakhir untuk diriku sendiri I'is Adelia, terima kasih karena sudah berani bermimpi dan berani memperjuangkannya. Meski tak jarang dirimu dipenuhi rasa ragu, cemas, dan ingin menyerah, kamu tetap memilih untuk melangkah. Terima kasih sudah kuat, sudah bertahan sejauh ini, dan tidak berhenti meski jalannya tak selalu mudah. Kamu layak bangga, karena pada akhirnya kamu bisa. Nikmatilah setiap proses yang sudah kamu lewati. Bahagialah dengan hal-hal kecil yang membuat hatimu tenang, I'is. Hargai setiap pencapaianmu, sekecil apa pun itu, karena semuanya berharga. Congratulation you did it and cheers to the next step!! Tetap kuat dan bahagia ya.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I'is Adelia

NIM : 21210058

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

“Eksperimentasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Kalitidu”

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 08 Juli 2025



ABSTRAK

Adelia, I'is. (2025). "Eksperimentasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Kalitidu". Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Pembimbing II Dian Ratna Puspananda, M. Pd.

Kata kunci: *Game-Based Learning*, *Baamboozle*, Prestasi Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbasis media *Baamboozle* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas XI-6 SMA Negeri 1 Kalitidu. Instrumen pengumpulan data meliputi tes prestasi belajar (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji *paired sample test* dan uji *gain score*. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari *pretest* sebesar 51,32 menjadi 88,09 pada *posttest*. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($sig. = 0,200$), sedangkan hasil uji hipotesis (*paired sample t-test*) menghasilkan nilai *signifikansi* sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, nilai rata-rata *gain score* sebesar 0,76 dikategorikan tinggi, menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diimplementasikan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dalam model pembelajaran *game-based learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

ABSTRACT

Adelia, I'is. (2024). The Experimentation of the Game Based Learning Model Assisted by Baamboozle Regarding the Learning Results of Class XI Students of SMAN 1 Kalitidu Bojonegoro. Thesis. Economic Education Study Program. Faculty of Social Education Sciences. IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Advisor II Dian Ratna Puspananda, M. Pd.

Keywords: Game-Based Learning, Baamboozle, Learning Outcomes.

This study aims to analyze the effect of the game-based learning model using Baamboozle on students' learning achievement in Economics. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a One-Group Pretest-Posttest Design. The subjects consisted of 34 students from class XI-6 at SMA Negeri 1 Kalitidu. Data collection instruments included academic achievement tests (pretest and posttest), observation, and documentation. Data analysis techniques involved normality testing, paired sample t-test, and gain score analysis. Descriptive statistical analysis showed an increase in the average score from 51.32 (pretest) to 88.09 (posttest). The normality test indicated that the data were normally distributed (sig. = 0.200), while the hypothesis test (paired sample t-test) revealed a significance value of 0.001 (< 0.05), indicating a significant difference between pretest and posttest results. Furthermore, the average gain score of 0.76 was categorized as high, reflecting the effectiveness of the implemented learning model. These findings suggest that the use of Baamboozle in a game-based learning model has a positive and significant impact on students' academic achievement. Therefore, this approach is recommended as an alternative learning strategy that is innovative, interactive, and relevant to the demands of modern education.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah mencurahkan karunia dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Kalitidu” ini, walaupun tidak sedikit mendapatkan halangan dan rintangan.

Adapun skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh dari Eksperimentasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Kalitidu.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Junarti, M.Pd selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk pencairan data.
2. Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M. H selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Nur Rohman, M.Pd selaku Koor Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.

4. Ibu Rika Pristian F.A, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dari awal sampai akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dian Ratna Puspananda, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dari awal sampai akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Indrawati, M. Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalitidu yang telah membimbing dan mengarahkan penulis saat melakukan penelitian di lapangan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh siswa kelas XI-6 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian yang penulis lakukan dan yang menjadi alasan skripsi ini dibuat.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan kekurangan dan kesalahan baik isi maupun penulisan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca. Tidak lupa kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis harapkan.

Bojonegoro, 26 November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kajian Teoritis.....	15
C. Kerangka Berpikir	36

D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III MODEL PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Waktu dan Tempat Penelitian	40
C. Populasi, Sampel dan Sampling.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Teknik Analisis Data.....	45
F. Teknik Validasi Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	68
DAFTAR REFERENSI	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	10
Tabel 2. 2 Perbedaan langkah-langkah <i>game based learning</i> dan <i>game based learning</i> berbasis <i>bamboozle</i>	30
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	39
Tabel 3 2 Rencana Kegiatan Penelitian	41
Tabel 3 3 Jumlah Siswa Kelas XI	42
Tabel 3 4 Kriteria Daya Beda Butir Soal	51
Tabel 3 5 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	52
Tabel 4 1 Deskripsi Data Awal	54
Tabel 4 2 Deskripsi Data Akhir	55
Tabel 4 3 Hasil Uji Validitas Instrumen	57
Tabel 4 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas Butir Soal	57
Tabel 4 5 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas KR-20.....	58
Tabel 4 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	59
Tabel 4 7 Ringkasan Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	60
Tabel 4 8 Hasil Uji Daya Pembeda	61
Tabel 4 9 Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4 10 Hasil Uji Paired Sample T-test.....	63
Tabel 4 11 Tabel Uji Gain Score.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	38
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Pra Penelitian	74
Lampiran 2 Hasil Jawaban Kelompok Uji Coba Instrumen	75
Lampiran 3 Tabel Hasil Validitas Soal	77
Lampiran 4 Tabel Hasil Reabilitas Soal.....	81
Lampiran 5 Tabel Hasil Kesukaran Butir Soal	82
Lampiran 6 Tabel Hasil Daya Beda Butir Soal.....	83
Lampiran 7 Tabel Hasil Spps Uji Normalitas	84
Lampiran 8 Tabel Hasil Spss Uji Hipotesis	85
Lampiran 9 Tabel Hasil Spss Uji Gain Score	86
Lampiran 10 Modul Ajar Kebijakan Fiskal	87
Lampiran 11 Materi Pembelajaran.....	94
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	100
Lampiran 13 Lembar Soal Prestasi Belajar Ekonomi	101
Lampiran 14 Kunci Jawaban Instrumen Tes.....	108
Lampiran 15 Lembar Jawaban Soal Pilihan Ganda	109
Lampiran 16 Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas XI-2	110
Lampiran 17 Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas XI-6	111
Lampiran 18 Daftar Nilai Awal (Pretest).....	112
Lampiran 19 Daftar Nilai Akhir (Postest).....	113
Lampiran 20 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	114
Lampiran 21 Lembar Validasi Instrumen	117
Lampiran 22 Pencarian Data.....	123
Lampiran 23 Surat Selesai Penelitian	124

Lampiran 24 Kartu Pembimbingan Skripsi.....	125
Lampiran 25 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 menghadapi tantangan besar untuk menyiapkan siswa yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga mampu berpikir kritis, berkolaborasi, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Hartanto, Hamidah, & Kusuma, 2024). Sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing sangat bergantung pada pendidikan. Melalui dunia pendidikan seseorang mendapatkan tambahan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan untuk dikembangkan ke dalam masyarakat. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada siswa, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika- akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pendidikan memiliki peranan sangat penting untuk menghasilkan generasi muda yang berkualitas.

Di era globalisasi dan teknologi informasi yang terus berkembang, pendidikan perlu terus mengembangkan pendekatan dan media pembelajaran (Marwah & Ain, 2022). Dalam pendidikan teknologi diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti Model, media dan prestasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan nasional dengan meningkatkan

prestasi belajar siswa di setiap jenjang pendidikan tidaklah lepas dari peran seorang guru. Pembelajaran yang baik seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam Model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Khasanah, Kusmiyati., & Victor Marulia, 2021). Salah satu pendekatan yang sedang berkembang adalah *game-based learning*, yaitu penggunaan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Dalam konteks global, *game-based learning* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu mengintegrasikan elemen kompetisi dan kolaborasi. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang secara psikologis meningkatkan minat mereka terhadap materi yang dianggap sulit atau kurang menarik (Hartanto, Hamidah, & Kusuma, 2024). Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka (Nugraha, Kurniawan, Lumowa, & Turista, 2024). Pendekatan ini relevan untuk diterapkan pada pembelajaran ekonomi, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran abstrak dan membosankan oleh sebagian besar siswa.

Menurut Khasanah, Kusmiyati., & Victor Marulia, (2021) pembelajaran ekonomi di banyak sekolah di Indonesia masih menggunakan Model konvensional, seperti ceramah, yang membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Fenomena serupa juga ditemukan di SMAN 1 Kalitidu saat melakukan observasi

pada tanggal 23 Desember 2024 di mana guru lebih banyak menjadi pusat pembelajaran, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar mengacu pada tingkat keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran di sekolah, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka sebagai hasil dari usaha mereka dalam mencapai tujuan belajar (Baharudin & Wahyuni, 2015). Di mana lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 85. Hal ini disampaikan guru mata pelajaran ekonomi saat peneliti melakukan pra penelitian.

Selain itu, kebanyakan siswa kelas XI 6 di SMAN 1 Kalitidu merasa bosan dengan Model pembelajaran yang monoton. Mereka membutuhkan Model yang lebih inovatif dan interaktif untuk memahami materi ekonomi dengan baik. Kondisi ini menunjukkan perlunya perubahan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, salah satu inovasi yang dapat menjadi solusi adalah penerapan *Baamboozle*. *Baamboozle* adalah sebuah alat pembelajaran digital yang dimaksudkan untuk membuat pendidikan menjadi interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Azizah & Anselmus Sudirman, 2024). Platform ini memungkinkan guru membuat permainan kuis yang mudah, yang dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan topik pembelajaran. *Baamboozle* juga memiliki fitur seperti pilihan jawaban bergambar dan kemampuan untuk mengintegrasikan siswa ke dalam permainan. *Baamboozle*

digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, dengan menggunakan hasil permainan kuis yang tercatat, guru dapat secara efektif mengukur tingkat pemahaman siswa.

Murti, Jais, & Rahim, (2023) berpendapat bahwa *baamboozle* memungkinkan guru merancang permainan edukasi yang menarik, di mana siswa dapat berkompetisi dan bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan terkait materi pelajaran. *Baamboozle* bisa meningkatkan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena penggunaan permainan online yang dilakukan secara kelompok dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan berinteraksi antar kelompok sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim siswa. Penerapan *game-based learning* berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kalitidu memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan teori Konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dalam membangun pemahaman. Dengan menggunakan *Baamboozle*, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game-based learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar, terutama pada mata pelajaran seperti matematika dan sains. Namun, penelitian serupa pada mata pelajaran ekonomi masih terbatas hal ini di ungkapkan Oktariani (2024). Penelitian ini memberikan

peluang untuk mengeksplorasi Model game-based learning berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran ekonomi.

Penerapan Model pembelajaran berbasis *Baamboozle* juga sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar, yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *Baamboozle*, guru tidak hanya memanfaatkan teknologi secara kreatif tetapi juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kolaboratif dalam belajar. Namun, efektivitas Model ini dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMAN 1 Kalitidu masih perlu diuji melalui penelitian.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Murti, Jais, & Rahim, (2023) menunjukkan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap prestasi belajar dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran ini. Hal ini menjadi petunjuk bahwa media Pembelajaran *Baamboozle* merupakan jalan keluar dari permasalahan yang terjadi siswa pada siswa terkait tingkat ketertarikan pada Model Pembelajaran yang sebelumnya selalu menggunakan Model Pembelajaran konvensional. *Baamboozle* memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim, yang dapat meningkatkan ketrampilan kolaborasi dan komunikasi mereka.

Berdasarkan fenomena dan masalah diatas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Kalitidu” untuk mengetahui pengaruh Model

pembelajaran *game-based learning* berbasis *Baamboozle* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh Model pembelajaran *game-based learning* berbasis *Baamboozle* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Kalitidu?”

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh Model pembelajaran *game-based learning* berbasis *Baamboozle* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kalitidu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya pengembangan teori pembelajaran, khususnya di bidang kajian pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang terintegrasi dengan teknologi. Penelitian ini juga memperluas cakupan literatur dan referensi terkait implementasi Model pembelajaran inovatif yang menggunakan media permainan digital, seperti *Baamboozle*, dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif Model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dan membantu guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi. Disamping itu, guru dapat melihat peningkatan pemahaman serta prestasi belajar siswa yang di peroleh dari penerapan Model pembelajaran *game based learning* berbasis *Baamboozle*.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan Model pembelajaran *game based learning* berbasis *Baamboozle*, diharapkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dan pemahaman materi menjadi lebih baik. Selain itu, suasana proses pembelajaran juga lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membntu menyediakan pendekatan pembelajaran yang relevan untuk mendukung kebijakan Merdeka Belajar dan memberikan Model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan di berbagai mata pelajaran lainnya.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)*

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media utama dalam penyampaian materi pelajaran. Pada penelitian ini, *Game Based Learning* digunakan sebagai alternatif pengganti Model ceramah tradisional yang cenderung konvensional. Elemen-elemen permainan dalam pendekatan ini dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka, serta membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

2. *Baamboozle*

Baamboozle merupakan platform digital berbasis web yang memungkinkan guru membuat permainan kuis interaktif. Platform ini memiliki fitur yang sederhana namun menarik, sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh siswa tanpa membutuhkan keterampilan teknologi yang tinggi. Dalam penelitian ini, *Baamboozle* digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep ekonomi dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.

3. *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle*

Game-Based Learning berbasis *Baamboozle* adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan *Baamboozle* sebagai alat utama. Dalam Model ini, siswa belajar melalui kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep, memotivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merujuk pada hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran, yang mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Pengukuran prestasi belajar dilakukan melalui tes evaluasi berbasis kognitif, yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, dan menganalisis konsep-konsep Ekonomi yang diajarkan.

5. Mata Pelajaran Ekonomi

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum SMA yang membahas konsep-konsep dasar ekonomi seperti permintaan, penawaran, kebijakan ekonomi, dan mekanisme pasar. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan berfokus pada topik tertentu yang sesuai dengan silabus kelas XI semester terkait.