

**EVALUASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
GAME-BASED LEARNING (GBL) BERBANTUAN
MEDIA *BAAMBOOZLE* PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM**

SKRIPSI



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

Oleh:

SINTIYA AYU PUSPITA SARI

NIM. 22210024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

**EVALUASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED*
LEARNING (GBL) BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DISMA NEGERI 1 KEDUNGADEM**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk memenuhi satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana**

**Oleh :
SINTIYA AYU PUSPITA SARI
NIM. 22210024**

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* berbantuan Media *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem

Disusun oleh:

Nama : Sintiya Ayu Puspita Sari

NIM : 22210024

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi

Bojonegoro, 1 Juli 2026

Pembimbing 1



Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0727128902

Pembimbing II



Nur Rohman, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0713078301

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Evaluasi Penerapan Model *Pembelajaran Game-Based Learning (GBL)* berbantuan Media *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem disusun oleh:

Nama : Sintiya Ayu Puspita Sari

NIM : 22210024

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada program studi Pendidikan ekonomi, fakultas ilmu pengetahuan sosial. IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa 21 Juli 2026.

Bojonegoro, 23 Juli 2026

Ketua,



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

Sekretaris,



Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I,



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

Penguji II,



Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0729048802

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Hidup itu pilihan, maka tujuan yang indah tidak diraih dengan jalan yang mudah.

Dan segala sesuatu yang telah dimulai harus diselesaikan”.

- **Sintiya Ayu Puspita Sari** -

“ Bisikkanlah, terimakasih pada diri sendiri, hebat dia, terus menjagamu
dan menyayangimu”.

(Tulus – Diri)

Sebenarnya tidak ada yang perlu dikhawatirkan, Allah tidak menjanjikan hidupmu
selalu mudah. Tapi, dua kali allah berjanji bahwa :

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayahnya. Peneliti persembahkan skripsi ini kepada :

1. Dengan segenap hormat dan cintanya, karya sederhana ini kupersembahkan Kepada orang tua saya bapak Sutiono dan ibu Kolis Setyowati yang senantiasa dimulyakan Allah SWT, terimakasih kepada bapak ibu yang telah berjuang membesarkanku, menyayangiku, membimbingku, memberi motivasi kepadaku, mendoa'akan ku disetiap waktu meridhoi setiap langkahku.
2. Keluarga besarku yang senantiasa memberikan motivasi, nasehat dukungan moral untuk selalu melangkah kedepan. Terkhusus almarhum nenek saya dan kakek saya yang dimulyakan oleh Allah SWT.
3. Kepada bapak Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd dan bapak Nur Rohman, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan ketelatenan telah membimbing, mengarahkan, serta memotivasi penulis sepanjang proses penyusunan skripsi. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, arahan, perhatian, dan waktu berharga yang telah bapak curahkan.
4. Untuk alamamater serta seluruh dosen dari program studi Pendidikan Ekonomi, terimakasih atas ilmu, bimbingan, pengalaman yang telah diberikan selama saya menempuh pendidikan. semoga segala ilmu yang telah diajarkan menjadi bekal yang bermanfaat dalam kehidupan dan karier saya dimasa yang akan datang.
5. Kepada kepala SMA Negeri 1 Kedungadem bapak Mas Edy Masrur, M.Pd, ibu guru ekonomi ibu Puji Irawati, S.Pd dan seluruh staff di SMA Negeri 1 Kedungadem yang mendukung lancarnya dalam proses penelitian ini.
6. Teruntuk Mas Afif Mustaghfirin, S.Pd., Gr. seseorang yang Allah titipkan dalam hidupku dia yang telah kebersamaiku sejak awal maba 3 tahun lalu pada 2022. Terimakasih atas kesetiaan yang tak pernah pudar, atas doa-doa yang senantiasa diselipkan dalam diam, atas semangat yang tak henti

diberikan di saat aku hampir menyerah. Terimakasih karena telah menjadi rumah paling tenang di antara keramaian dan menjadi penguat saat segalanya terasa berat. Semoga Allah senantiasa meridhai perjalanan kita, menguatkan hati yang bertahan, dan mempersatukan langkah dalam ikatan halal, penuh keberkahan, dan kebaikan dunia-akhirat. Karena tidak ada yang lebih indah daripada hati yang bertemu di jalan-Nya.

7. Sahabat penulis, Ray Shinta Aprilia, Azifana Puspitasari, Julia Dewi Amanda. Terimakasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, doa, pendengar yang baik, serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai skripsi. Tiada hentinya memberikan motivasi kepada penulis agar skripsi dapat selesai secara tepat waktu, dan berjuang Bersama agar siap menghadapi ujian sidang skripsi bersama.
8. Teman seperjuangan Prodi Ekonomi kelas B, terimakasih sudah sama-sama berjuang selama 4 tahun ini. kita lebih dari teman kita keluarga. Terimakasih sudah memberikan banyak pelajaran serta pengalaman yang tidak akan pernah dilupa.
9. *Last but not least*, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya Sintiya Ayu Puspita Sari. Ya, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang telah berjuang tanpa henti. Terimakasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam keikhlasan, setiap pagi yang disambut dengan kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil dilalui. Terimakasih tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah karena kondisi. Terimakasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah menghadapi tekanan tapi tetap diperjuangkan. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat yang allah berikan. Tetap semangat untuk terus berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Dan ribuan terimakasih diucapkan karena sudah mampu mempertanggungjawabkan semua kepercayaan yang sudah diberikan termasuk menyelesaikan skripsi ini samapai selesai dengan jerih payah sendiri.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sintiya Ayu Puspita Sari

NIM : 22210024

Program studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ilmu Pengetahuan Sosial

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

EVALUASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING (GBL)* BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM

Merupakan hasil karya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas 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, 1 Juli 2026



Sintiya Ayu Puspita Sari

NIM. 22210024

ABSTRAK

Sari, Sintiya Ayu Puspita. (2026). “Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* berbantuan Media *baamboozle* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem”. Skripsi. Program studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (II) Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : *Game-based learning (GBL)*, *Baamboozle*, Pembelajaran Ekonomi, Model CIPP

Pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh metode konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kurang tertarik dalam memahami materi ekonomi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran GBL berbantuan media *baamboozle* yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan media *baamboozle* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem berdasarkan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru ekonomi dan siswa kelas XI-5. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan *baamboozle* berdasarkan evaluasi CIPP telah berjalan dengan baik. Model tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran ekonomi, didukung oleh kesiapan guru dan perangkat pembelajaran, serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Meskipun terdapat kendala teknis berupa jaringan internet dan kondisi kelas yang lebih ramai, pembelajaran tetap berlangsung efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan media *baamboozle* layak diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa serta mendukung peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis berupa jaringan internet dan kondisi kelas yang lebih ramai, kendala tersebut tidak menghambat pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan sehingga pengalaman belajar siswa tetap berlangsung secara positif.

ABSTRACT

Sari, Sintiya Ayu Puspita. (2026). “Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* berbantuan Media *baamboozle* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem”. Skripsi. Program studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Dr.Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (II) Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : *Game-based learning (GBL)* , *Baamboozle*, *Economics learning*, *CIPP Model*

Economic learning at SMA Negeri 1 Kedungadem still faces problems related to low student participation and learning motivation because the learning process tends to be dominated by conventional methods. This condition causes students to be less active in participating in learning activities and less interested in understanding economic materials. Therefore, learning innovations are needed to create a more interactive and enjoyable learning environment. One alternative that can be implemented is the *game-based learning (GBL)* model assisted by *baamboozle* media, which utilizes game elements to increase student involvement in the learning process.

The aim of the study is to evaluate the implementation of the *game-based learning (GBL)* model supported by *baamboozle* media in the Economics subject at SMA Negeri 1 Kedungadem, based on the CIPP (Context, Input, Process, Product) model. This research used a qualitative approach with a case study method. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation involving economics teachers and students of class XI-5. Data analysis used the interactive model of Miles and Huberman, consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that the implementation of the *game-based learning (GBL)* model assisted by *baamboozle* based on the CIPP evaluation had been carried out well. The model was in accordance with the needs of economics learning, supported by teacher readiness and learning facilities, and was able to create a more active, interactive, and enjoyable learning process. Although there were technical obstacles such as internet connectivity problems and a more crowded classroom atmosphere, the learning process remained effective.

Based on the research findings, it can be concluded that the *game-based learning (GBL)* model assisted by the *baamboozle* media is appropriate for use in Economics learning, as it is able to create a more interactive, enjoyable, and student-centered learning environment while promoting students' active participation during the learning process. Although technical constraints, such as unstable internet connectivity and a noisier classroom atmosphere, were encountered, these challenges did not significantly hinder the overall implementation of the learning process, allowing students to maintain a positive learning experience.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan rasa puja dan puji syukur kehadiran Allah swt yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayahnya serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Evaluasi penerapan model pembelajaran game-based learning (GBL) berbantuan baamboozle pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem”*** dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Sholawat serta salam yang terlupakan kepada pemimpin umat, nabi Muhammad SAW yang menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia. Penulisan Skripsi ini dilatar belakangi oleh pentingnya inovasi dalam pembelajaran ekonomi agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan *Baamboozle* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada evaluasi penerapan model tersebut dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, Dr. Junarti, M.Pd
2. Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Dr. Ernia Duwi Saputri, M.Pd.
3. Ketua program studi Pendidikan Ekonomi, Nur Rohman, M.Pd.

4. Bapak Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan masukan dan saran-saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Nur Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh bapak ibu dosen IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan ilmu selama ini, sehingga studi ini terselesaikan dengan baik.
7. Keluarga besar program Pendidikan Ekonomi maupun diluar program studi ekonomi yang telah membantu, memberikan motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini
8. Seluruh pihak yang membantu motivasi dan doa selama penyusunan skripsi ini

Terlepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tatanan bahasanya. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka peneliti menerima segala saran dan kritik yang bersifat membangun skripsi ini dari pembaca agar kamu dapat memperbaiki skripsi ini. dengan harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru maupun peneliti sendiri fan seluruh pihak yang berhubungan dengan skripsi ini.

Bojonegoro, 1 Juli 2026

Penulis



Sintiya Ayu Puspita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR.....	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Kajian teoritis.....	14
1. Pengertian model pembelajaran	14
2. Game-based learning (GBL)	16
3. Media pembelajaran	25
4. Media Baamboozle.....	30
5. Model game-based learning (GBL) berbantuan baamboozle	34
6. Evaluasi pembelajaran.....	39
7. Keaktifan belajar	45
8. Mata pelajaran ekonomi	49

C. Kerangka berpikir	50
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Pendekatan Penelitian	54
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	55
C. Data Dan Sumber Data Penelitian.....	56
D. Teknik Pengumpulan Data	58
E. Teknik Analisis Data.....	61
F. Teknik Validasi Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Deskripsi lokasi	64
a. Gambaran lokasi.....	64
b. Status sekolah.....	65
c. Visi misi sekolah.....	66
2. Penyajian data	67
3. Hasil pembelajaran setelah diterapkan model GBL berbantuan <i>baamboozle</i>	68
a. Evaluasi <i>context</i>	68
b. Evaluasi <i>input</i>	71
c. Evaluasi <i>process</i>	77
d. Evaluasi <i>product</i>	83
B. Pembahasan.....	87
1. Evaluasi <i>context</i>	87
2. Evaluasi <i>input</i>	90
3. Evaluasi <i>process</i>	91
4. Evaluasi <i>product</i>	92
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks GBL	20
Tabel 3.1 Data dan Sumber Data	52
Tabel 4.1 Hasil Temuan Evaluasi Input	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Menu Awal <i>Baamboozle</i>	35
Gambar 2.2 Menu Login <i>Baamboozle</i>	35
Gambar 2.3 Menu Masuk <i>Baamboozle</i>	36
Gambar 2.4 Menu Pembuatan Kuis <i>Baamboozle</i>	36
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	106
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru	107
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Siswa	110
Lampiran 4 Pedoman Observasi	112
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Guru	114
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Siswa 1.....	117
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Siswa 2.....	121
Lampiran 8 Transkrip Wawancara Siswa 3.....	126
Lampiran 9 Transkrip Wawancara Siswa 4.....	130
Lampiran 10 Transkrip Wawancara Siswa 5.....	134
Lampiran 11 Modul Ajar	138
Lampiran 12 Dokumentasi	146
Lampiran 13 Surat Pencarian Data	148
Lampiran 14 Surat Selesai Pencarian Data	149

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta pemanfaatan teknologi dalam proses belajar (Beaters, 2022). Oleh karena itu, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, pembelajaran perlu dirancang agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan siswa dalam menganalisis berbagai fenomena ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun, dalam praktiknya pembelajaran ekonomi di berbagai sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah dan berdampak pada menurunnya motivasi belajar serta pemahaman terhadap materi ekonomi (Khasanah dkk., 2021).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Kedungadem. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, Ibu Puji Irawati, S.Pd., pada tanggal 13 Januari 2026, diketahui bahwa proses pembelajaran ekonomi masih didominasi oleh penjelasan guru. Siswa

cenderung hanya mendengarkan penjelasan, sedangkan partisipasi dalam kegiatan diskusi maupun tanya jawab masih relatif rendah. Guru juga menyampaikan bahwa masih terdapat siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi ekonomi belum optimal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih perlu dikembangkan agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung serta wawancara dengan beberapa siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Kedungadem, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa menganggap pembelajaran ekonomi masih monoton karena lebih banyak didominasi penyampaian materi oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan mengharapkan adanya model pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu melibatkan mereka secara langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *game-based learning (GBL)*. Model pembelajaran ini memanfaatkan unsur permainan sebagai bagian dari proses belajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta

memecahkan masalah. Dengan karakteristik tersebut, *game-based learning (GBL)* dinilai relevan diterapkan dalam pembelajaran ekonomi yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat abstrak dan kurang menarik oleh sebagian siswa.

Salah satu media yang dapat mendukung penerapan *game-based learning (GBL)* adalah *baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform kuis interaktif berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang kompetitif sekaligus kolaboratif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Fradani (2025), media pembelajaran berbasis web dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu meningkatkan keterlibatan siswa karena proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak menonton

Selain itu, *baamboozle* memiliki tampilan yang sederhana, mudah digunakan, serta dapat dimanfaatkan guru sebagai media evaluasi pembelajaran secara langsung. Menurut Marwah (2023), Penggunaan media berbasis permainan juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning (GBL)* berbantuan *baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar siswa. Penelitian Elizabeth (2025) menunjukkan bahwa penerapan GBL berbantuan *baamboozle* mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian Murti (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan *baamboozle* memberikan dampak

positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian Adelia (2025) membuktikan bahwa penerapan *game-based learning (GBL)* berbantuan *baamboozle* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar ekonomi.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih berorientasi pada pengukuran hasil belajar, motivasi, maupun prestasi belajar siswa melalui pendekatan eksperimen. Penelitian sebelumnya belum banyak mengkaji bagaimana proses penerapan model pembelajaran berlangsung di kelas, bagaimana kesiapan guru dan sarana pendukung, bagaimana pelaksanaan sintaks pembelajaran, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian sebelumnya lebih fokus pada hasil akhir pembelajaran, sedangkan evaluasi terhadap proses implementasi pembelajaran secara menyeluruh masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengevaluasi penerapan *game-based learning (GBL)* berbantuan *baamboozle* menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena tidak hanya menilai hasil belajar siswa sebagai produk akhir pembelajaran, tetapi juga mengevaluasi kesesuaian kebutuhan pembelajaran (*context*), kesiapan guru, siswa, serta sarana pendukung (*input*), pelaksanaan sintaks pembelajaran (*process*), dan hasil penerapan model terhadap keaktifan siswa (*product*). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas

penerapan *game-based learning (GBL)* berbantuan *baamboozle* dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* Berbantuan Media *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem.**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah yaitu:

Bagaimana evaluasi penerapan model pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan media *baamboozle* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem berdasarkan model CIPP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan salah diatas maka tujuan penelitiannya yaitu:

Untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan media *baamboozle* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem berdasarkan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*).

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dalam bidang pembelajaran ekonomi, khususnya tentang evaluasi penerapan model

pembelajaran *game-based learning (GBL)* yang berbantuan dengan media *baamboozle*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai bagaimana permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif, sehingga memperkaya referensi teori tentang pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu manfaat bagi peneliti, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi siswa.

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada teknologi. Proses penerapan *game-based learning (GBL)* melalui *baamboozle* dapat memberikan pengalaman nyata bagi peneliti untuk melihat langsung dampak model tersebut terhadap aktivitas dan hasil pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan media *baamboozle*. Pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar dikelas.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *game-based learning (GBL)* yang dirancang

lebih menarik, meningkatkan semangat belajar, serta lebih efektif dan inovatif. Dengan penerapan *game-based learning (GBL)* siswa diharapkan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran sehingga pemahaman materi dan hasil belajar dapat meningkat.

E. Definisi operasional

1. Evaluasi Penerapan

Evaluasi Penerapan adalah proses menilai bagaimana suatu program, kebijakan, atau model dilaksanakan. Kegiatan evaluasi ini tidak berfokus pada hasil akhir, tetapi pada proses penerapannya. Aspek yang dinilai meliputi, kesesuaian pelaksanaan dengan rencana, bagaimana pelaksanaannya, hambatan apa yang muncul serta apakah sudah memenuhi prosedur atau standar yang telah ditetapkan.

2. Model pembelajaran *Game-based learning (GBL)*

Game-based learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media utama dalam penyampaian materi pelajaran. Elemen-elemen permainan dalam pendekatan ini dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka, serta membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

3. Media 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 mengetahui konsep-konsep ekonomi dengan cara yang menyenangkan dan mudah.