

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN
GAMIFICATION BERBANTUAN BAAMBOOZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MA SUNAN
AMPEL TANJUNGHARJO**

SKRIPSI



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

Oleh :

ARINA AULIA SABILA

NIM 22210037

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

2026

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN
GAMIFICATION BERBANTUAN BAAMBOOZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MA SUNAN
AMPEL TANJUNGHARJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh
ARINA AULIA SABILA
NIM 22210037

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Gamification Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MA Sunan Ampel Tanjungharjo” disusun oleh:

Nama : Arina Aulia Sabila
NIM : 22210037
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

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

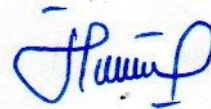
Bojonegoro, 03 Juli 2026

Pembimbing I,



Nur Rohman, M.Pd
NIDN 0713078301

Pembimbing II,



Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd
NIDN 0727128902

HALAMAN PENGESAHAN

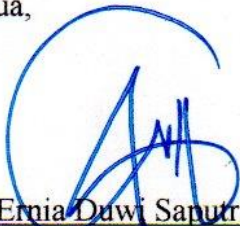
Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Gamification Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MA Sunan Ampel Tanjungharjo” disusun oleh:

Nama : Arina Aulia Sabila
NIM : 22210037
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Jum'at , tanggal 17 Juli 2026

Bojonegoro, 27 Juli 2026

Ketua,



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

Sekretaris,



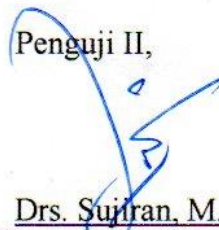
Nur Rohman, M.Pd.
NIDN 0713078301

Penguji I,



Ayis Crusma Fradani, M.Pd.
NIDN 0729048802

Penguji II,



Drs. Sujiran, M.Pd.
NIDN 0002106302

Rektor,

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

MOTTO

“Jika bukan karena Allah yang memampukan,
mungkin aku sudah lama menyerah.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa
tekad mu, jalan hidupmu hanya milikmu sendiri,
rasakan nikmatnya hidup mu hari ini”
(Hindia)

“Sura dira jayaningrat lebur dening pangastuti”
(R. Ng. Ranggawarsita)

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia,
Jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia dan kemudahan yang engkau berikan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.

Penulis persembahkan karya yang cukup sederhana ini kepada orang yang sangat penulis sayang dan cinta:

1. Kepada pemilik mutlak seluruh zat dan alam semesta, yang menguasai, mengatur, dan berkuasa atas segala sesuatu. Allah SWT, Sang Maha Pemilik Arah. Terima kasih telah menjadi satu-satunya rumah tempatku pulang saat dunia terasa begitu kabur dan bising. Terima kasih telah menjaga waras dan langkahku, bahkan di saat penulis hampir lupa alasan untuk tetap hidup. Nadin Amizah benar adanya, *“Nyawaku nyala karna dengan-Mu”*.
2. Almarhumah Ibu tercinta dan pintu surgaku Siti Nur Fi'atin ibu yang selalu penulis rindukan. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan, semoga ibu melihat putri kecil ibu dari tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada ibu. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terima kasih, serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada ibu.
3. Cinta pertama penulis Bapak M. Nur Ali Syafa'at, S.Sos sosok pertama yang menyambut kehadiran penulis ke dunia dengan penuh kebahagiaan. Terima kasih atas segala do'a, kasih sayang, kerja keras, pengorbanan, serta dukungan

yang tidak pernah berhenti diberikan. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu menguatkan dan berjuang demi masa depan penulis. Terima kasih telah menjadi bapak yang luar biasa, yang mengajarkan arti ketulusan, kesabaran, tanggung jawab, dan keikhlasan dalam menjalani kehidupan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang penuh berkah.

4. Almarhum Atung Muslih. Meskipun ragamu telah tiada, doa-doa dan harapanmu telah hidup dalam langkah ini. Cucumu berdiri sebagai sarjana pertama di keluarga. Semoga kabar baik ini menjangkau langit tempat atung beristirahat.
5. Tante Iva Sulviah dan Om Nur Qozin. Terima kasih selama ini sudah merawat dengan penuh kasih sayang, terima kasih atas perhatian, doa serta dukungan yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi keluarga yang selalu hadir memberikan semangat hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Adik-adikku yang penulis sayangi M. Khabib Baihaqi dan Farhani Zenia Usman. Terima kasih telah menjadi penyemangat dan pelengkap kebahagiaan dalam hidup penulis dan menjadi alasan penulis bertahan sejauh ini. Semoga kalian selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, serta kemudahan dalam meraih cita-cita. *Tumbuh lebih baik dari mbak ya.*
7. Kepada Pemilik Toko R3 Kalianyar Mba Rosa Amalia. Terima kasih telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi bagian dari toko selama tiga tahun. Terima kasih atas kepercayaan, kebaikan, pengertian, serta dukungan yang diberikan selama penulis bekerja sampai bisa menyelesaikan

pendidikan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

8. Teman-teman satu angkatan penulis program studi Pendidikan Ekonomi A. Terimakasih atas kebersamaan, kerja sama, cerita, canda tawa, serta perjuangan yang sudah kita lalui bersama selama masa perkuliahan. Semoga pertemanan dan silaturahmi kita tetap terjaga meskipun kelak menempuh jalan hidup masing-masing.
9. Sahabat penulis sejak kecil Nuriska Ananda. Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu hadir, mendengarkan setiap cerita, memberikan semangat, motivasi, dukungan tanpa henti, serta tidak adanya rasa bosan dengan penulis dari kecil hingga sampai sekarang. Terima kasih telah menemani setiap proses hingga penulis mampu berada di titik ini.
10. Teman ngopi penulis Ira Amilatul Rafika dan Rena Estiyani. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, cerita, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi suka dan duka selama perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada seseorang yang sangat spesial dalam hidup penulis Refasurya Ridho Nuryandi, S.Pd yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka dan tak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan serta bantuan baik itu tenaga, pikiran, materi maupun moril. Terima kasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Terima kasih sudah menjadi rumah tempat berkeluh kesah di waktu lelahmu, menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, senantiasa memberikan cinta dan selalu meyakinkan penulis di saat penulis meragukan diri sendiri. Semoga

Allah mengganti berkali-kali lipat dan harapan yang kita perjuangkan dapat terwujud pada waktu terbaik menurut Allah SWT.

12. Kepada Dosen Pembimbing penulis Bapak Nur Rohman, M.Pd (Pembimbing I) dan Bapak Dr.Taufiq Hidayat, M.Pd (Pembimbing II). Terima kasih telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Tempat penelitian penulis, kepada keluarga besar MA Sunan Ampel Tanjungharjo. Terimakasih kepada kepala madrasah, seluruh guru, staf, serta peserta didik MA Sunan Ampel Tanjungharjo yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan, serta kerja sama yang baik kepada penulis selama proses pelaksanaan penelitian. Terimakasih atas sambutan yang hangat dan dukungan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
14. Terakhir, Penulis ingin mengucapkan terima kasih untuk diri saya sendiri Arina Aulia Sabila. Terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini, terima kasih karena telah berjuang sejauh ini, terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan pendidikan ini sampai selesai, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar kendali dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya, meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, dan perasaan ingin menyerah. Terima kasih karena sudah berani memilih, memilih mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk kuat untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai, ini merupakan pencapaian yang harus dibanggakan *i wanna think me for just being me at all times.*

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arina Aulia Sabila
NIM : 22210037
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

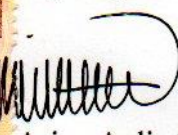
Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*
BERBANTUAN *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MA SUNAN
AMPEL TANJUNGHARJO**

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,


Arina Aulia Sabila
NIM 22210037

ABSTRAK

Sabila, Arina Aulia. 2026. Pengaruh Metode Pembelajaran *Gamification* Berbantuan *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Sunan Ampel Tanjungharjo. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Nur Rohman, M.Pd, Pembimbing (II) Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.

Kata Kunci : *Baamboozle*, hasil belajar, ekonomi, metode pembelajaran gamifikasi

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi masih menjadi permasalahan, salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Gamification* berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di MA Sunan Ampel Tanjungharjo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental design* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa kelas X MA Sunan Ampel Tanjungharjo Tahun Ajaran 2025/ 2026. Instrumen penelitian berupa tes *pretest* dan *posttest* yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai t hitung sebesar 10,555 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,145, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *Gamification* berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 46,27 meningkat menjadi 79,33 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,6117 dengan kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, metode pembelajaran *Gamification* berbantuan *Baamboozle* efektif diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Sabila, Arina Aulia. 2026. The Effect Of Gamification Learning Method Assisted By Baamboozle On The Learning Outcomes Of Grade X Students In Economics Subjects At MA Sunan Ampel Tanjungharjo. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor (I) Nur Rohman, M.Pd, Advisor (II) Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.

Keywords : Baamboozle, learning outcomes, economics, gamification learning method

Low student learning outcomes in Economics remain a significant issue, one of which is caused by the continued use of conventional teaching methods. This study aimed to determine the effect of the Gamification learning method assisted by Baamboozle on the learning outcomes of Grade X students in the Economics subject at MA Sunan Ampel Tanjungharjo. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a One-Group Pretest–Posttest Design. The participants consisted of 15 Grade X students at MA Sunan Ampel Tanjungharjo in the 2025/2026 academic year. The research instruments included pretest and posttest questions that had met the requirements of validity and reliability. The prerequisite analysis used the Shapiro–Wilk normality test, which indicated that the data were normally distributed ($p > 0.05$). Furthermore, hypothesis testing was conducted using the Paired Sample t-Test, which produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and a calculated t-value of 10.555, which was greater than the t-table value of 2.145. These results indicate that the Gamification learning method assisted by Baamboozle has a significant effect on students' learning outcomes. The average pretest score was 46.27, which increased to 79.33 in the posttest. In addition, the N-Gain test yielded an average score of 0.6117, which falls into the moderate category, indicating an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the treatment. Therefore, the Gamification learning method assisted by Baamboozle can be considered effective in improving students' learning outcomes in Economics.

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur Kepada Allah SWT atas rahmat serta hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Gamification Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MA Sunan Ampel Tanjungharjo”. Skripsi ini dibuat untuk memnuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Kependidikan dan Program Studi Pendidikan Ekonomi di IKIP PGRI Bojonegoro. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Secara khusus, peneliti mengucapkan terima kasih kepada para dosen pembimbing: Bapak Nur Rohman, M.Pd. (Dosen pembimbing I) dan Bapak Dr.Taufiq Hidayat, M.Pd. (Dosen pembimbing II).

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pula kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi di antaranya:

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd. Selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro, terima kasih atas waktu dan juga ilmunya yang telah diberikan selama diruang perkuliahan.

5. Segenap Civitas Akademika kampus IKIP PGRI Bojonegoro, terima kasih telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam berbagai hal selama proses perkuliahan berlangsung.
6. Bapak Drs. Ahmad Nur Sholihin. Selaku Kepala MA Sunan Ampel Tanjungharjo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di MA Sunan Ampel Tanjungharjo
7. Bapak Panca Setyo Wahyudi, S.E. Selaku guru mata pelajaran ekonomi yang membantu penulis selama melakukan penelitian, mengizinkan jam mengajar beliau untuk digunakan penelitian serta bersedia menjadi validator.
8. Semua pihak yang membantu terlaksananya skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.
9. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan agar tercapai hasil yang maksimal. Penulis berhadarap hasil penelitian in bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa, dan penulis sendiri serta berbagai pihak yang berhubungan dengan penelitian ini.

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	12
A. Kajian Pustaka.....	12
B. Kerangka Teoritis	18
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi, Sampel dan Sampling	42
D. Teknik Pengumpulan Data	44

E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Teknik Validasi Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	83

DAFTAR TABEL

1.1 Tabel Penelitian Terdahulu	13
3.1 Tabel Skema One Group Pretest Posttest Design.....	40
3.2 Tabel Waktu Penelitian.....	42
3.3 Daftar Siswa	43
3.4 Pembagian Skor N-Gain	51
3.5 Kriteria Validitas Instrumen.....	54
3.6 Kriteria Koefisien reabilitas	56
3.7 Kriteria Tingkat kesukaran.....	57
3.8 Kriteria nilai daya pembeda	58
4.1 Analisis Statistik Deskriptif	63
4.2 Uji Normalitas	64
4.3 Uji N-Gain.....	65
4.4 Uji Paired Sample	68
4.5 Uji Validitas	69
4.6 Uji Reliabilitas.....	70
4.7 Uji Taraf Kesukaran	71

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir	39
-----------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen.....	88
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	92
Lampiran 3. Kunci Jawaban.....	98
Lampiran 4. Modul Ajar	100
Lampiran 5. Nilai Posttes dan Pretest	103
Lampiran 6. Analisis Data.....	104
Lampiran 7. Uji Normalitas.....	105
Lampiran 8. Uji Hipotesis	106
Lampiran 9. Uji Validitas.....	107
Lampiran 10. Uji Reliabilitas	112
Lampiran 11. Dokumentasi	114
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	116
Lampiran 13. Surat Balasan	117
Lampiran 14. Kartu Bimbingan.....	118
Lampiran 15. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Murray (2023) pendidikan didefinisikan sebagai proses yang memfasilitasi pembelajaran atau perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, kepercayaan, dan kebiasaan. Ayat 1 Pasal 1 Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah pencipta lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang secara aktif mengembangkan kekuatan, spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, karakter kebijaksanaan, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara, dan bangsa, apa yang mampu mereka lakukan. Kemampuan suatu bangsa dan individu-individunya untuk berkembang dan mencapai potensi tertinggi mereka terkait erat dengan ketersediaan peluang pendidikan yang berkualitas tinggi.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Proses pembelajaran yang efektif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar (Pane & Dasopang, 2022).

Hasil belajar merupakan indikator yang menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2021),

hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam mata pelajaran Ekonomi, hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan menghafal konsep, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, serta menerapkan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat. Hasil belajar juga bisa digunakan mengukur kemampuan pengetahuan siswa terkait pelajaran yang dijelaskan guru dan setiap siswa diharapkan bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dalam semua pelajaran salah satunya pada pembelajaran ekonomi (Nur Aini, Nur Rohman, 2024).

Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Padahal, pembelajaran yang aktif dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran ekonomi memerlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa dalam menemukan konsep dan memecahkan

masalah. Penerapan model pembelajaran yang inovatif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Rahmawati & Hidayat, 2022). Penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif membangun pengetahuan, bekerja sama, dan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Mashuri et al., 2025).

Permasalahan yang sering terjadi dalam pendidikan diantaranya yaitu rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa tersebut. Maka dari itu guru diharapkan dapat memilih bentuk pengalaman belajar yang menarik dan dapat menjadikan siswa mampu menjelaskan pengetahuan dan keterampilan menggunakan media yang tersedia serta dapat mengaplikasikannya. Sehingga tingkat pemahaman siswa meningkat dan hasil belajar yang dicapai dapat lebih tinggi dari sebelumnya. Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih senang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Fauziah (2019) model pembelajaran dikatakan tepat dan berhasil apabila dalam kegiatan belajar mengajar siswa terlibat aktif, dapat mengungkapkan ide-ide yang dimiliki dan menciptakan suasana belajar mengajar yang berjalan dua arah. Model pembelajaran yang digunakan di MA Sunan Ampel masih monoton konvensional, yaitu berpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam proses pembelajaran, guru lebih dominan menyampaikan

materi melalui metode ceramah, disertai dengan tanya jawab dan pemberian tugas kepada siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang monoton ini menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah. Sebagian siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan berpotensi menurunkan inovasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran seperti Ekonomi yang memerlukan pemahaman konsep dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterbatasan variasi model pembelajaran membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah.

Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pemanfaatan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, yang telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Widiyanti, 2024). Konteks penerapan gamifikasi dalam pendidikan mencerminkan upaya untuk menjembatani dunia permainan dengan pembelajaran formal. Gamifikasi dalam pendidikan bukan sekedar memberikan permainan, tetapi mengaplikasikan elemen-elemen *game* seperti tantangan, skor, level, dan hadiah untuk menciptakan keterlibatan di kalangan peserta didik (Fadillah, 2023). Beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi pendekatan yang populer dalam dunia pendidikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Sejalan dengan kebutuhan zaman, pendekatan pembelajaran harus mengalami perubahan mendasar, dari yang bersifat konvensional kearah yang lebih inovatif, interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Gamifikasi menawarkan pendekatan alternatif untuk mengubah suasana belajar menjadi lebih kompetitif namun menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa secara emosional dan kognitif. Dalam lingkungan seperti ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Tren terkini menunjukkan pemanfaatan penggunaan gamifikasi dalam berbagai jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Studi-studi mutakhir menemukan bahwa pembelajaran berbasis *gamification* mampu untuk mencapai belajar siswa secara signifikan.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu bahwa *baamboozle* adalah alat pembelajaran yang efektif terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterampilan mengajar. Media pembelajaran *baamboozle* memuat pilihan permainan dengan berbagai macam mata pelajaran. Penggunaan *baamboozle* sebagai media pembelajaran dapat diimplementasikan kepada semua jenjang pendidikan, mulai dari anak usia dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Keatas dan juga Perguruan Tinggi. Disisi lain media *baamboozle* memiliki sifat fleksibel yaitu dapat diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPS, Matematika, PPKN, B.Indonesia, pelajaran agama dan lain-lain. Akan tetapi, masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus membahas penerapannya pada mata pelajaran Ekonomi terutama di tingkat MA. Kondisi

ini diperkuat dengan minimnya penelitian yang dilakukan di lingkungan madrasah, yang memiliki karakteristik pembelajaran berbeda dari sekolah umum.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang monoton dimana peserta didik sering kali merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, media *baamboozle* berhasil menjadikan hasil belajar dan motivasi peserta didik yang disebabkan oleh pendekatan gamifikasi yang diterapkannya. Peserta didik merasa lebih terlibat ketika belajar melalui permainan, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aktivitas permainan dalam *baamboozle* dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan kompetisi sehat di antara peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Banyak permainan dalam *baamboozle* yang dirancang untuk dimainkan dalam tim, yang membantu peserta didik belajar untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Ini tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, tetapi juga membangun semangat kerjasama dan komunikasi yang baik di antara peserta didik. *Baamboozle* bersifat Fleksibilitas dalam pembelajaran, yang artinya *baamboozle* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas. Guru dapat menyesuaikan permainan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kesulitan yang sesuai untuk peserta didik, tidak hanya itu *baamboozle* juga bersifat fleksibilitas dalam model pengajaran. *Baamboozle* memungkinkan penerapan berbagai model pembelajaran, seperti *hybrid learning*, *Problem-*

Based Learning (PBL), *ROAR* dan model lainnya. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X MA Sunan Ampel Tanjungharjo, bahwa hanya ada satu kelas dan tidak ada kelas pembanding. Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi Bapak Panca Setyo Wahyudi. dalam proses pembelajaran di MA Sunan Ampel Tanjungharjo pada mata pelajaran Ekonomi masih ada beberapa siswa yang belum faham mengenai materi yang disampaikan dengan penyampainnya yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, proses belajar lebih banyak didominasi oleh guru, sedangkan siswa pada umumnya cenderung pasif hanya menerima saja informasi-informasi yang diberikan guru, siswa lebih banyak mendengar. Kebanyakan siswa mengandalkan temannya yang dianggap pintar dalam diskusi kelompok. Siswa banyak malas untuk menjawab ataupun memberi pertanyaan serta tanggapan selama pembelajaran berlangsung, hanya satu atau dua siswa saja yang berani mengemukakan pendapatnya dalam setiap pertemuan. Tingkat keaktifan siswa kelas X di MA Sunan Ampel Tanjungharjo yaitu sekitar 70%-80%.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran *gamification* berbantuan *bamboozle*, yang mana di harapkan siswa lebih tertarik dan lebih mudah mengingat materi yang dijelaskan saat pembelajaran berlangsung. *Baamboozle* adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar

yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, di mana materi pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan kuis yang menarik. *Baamboozle* memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis kuis dengan beragam pertanyaan yang dapat diakses oleh peserta didik secara individu maupun berkelompok.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh bukti terkait pengaruh metode pembelajaran *gamification* berbantuan *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dan sekolah dalam memilih strategi pembelajaran yang inovatif guna mendapatkan pemanfaatan pembelajaran di MA Sunan Ampel Tanjungharjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah adalah Adakah pengaruh positif signifikan metode pembelajaran *gamification* berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar Ekonomi kelas X di MA Sunan Ampel Tanjungharjo ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *gamification* berbantuan *Baamboozle* terhadap hasil belajar Ekonomi kelas X di MA Sunan Ampel Tanjungharjo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dengan memperluas kajian mengenai pemanfaatan metode pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan menengah. Kurangnya variasi metode pembelajaran di MA Sunan Ampel Tanjungharjo menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan model pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Melalui penelitian ini, metode *gamification* berbantuan *Baamboozle* dapat memberikan kontribusi terhadap teori-teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis digital. Selain itu, hasil penelitian ini memperkaya literatur mengenai pemanfaatan media permainan dalam proses pembelajaran, khususnya bagaimana integrasi elemen game dapat digunakan sebagai strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan dinamis. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan teoretis bagi penelitian lain yang mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru di MA Sunan Ampel Tanjungharjo sebagai salah satu bentuk pemanfaatan metode pembelajaran yang lebih variatif untuk mengatasi kondisi pembelajaran yang masih kurang inovatif. Guru dapat menggunakan *gamification* berbantuan *Baamboozle* sebagai alternatif media yang membantu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton.

b. Bagi Siswa

Pemanfaatan metode ini diharapkan memberi pengalaman belajar yang berbeda karena materi disajikan melalui permainan akademik yang lebih menarik sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif yang mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan akademik peneliti tentang keterkaitan antara metode pembelajaran inovatif dan pencapaian hasil belajar belajar siswa. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau pertimbangan dalam penelitian yang akan datang, baik untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif maupun untuk memperluas kajian mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan. Suatu bentuk hubungan korelasional di mana antara keadaan atau variabel satu dengan yang lain mempunyai hubungan sebab akibat, keadaan yang pertama diperkirakan menjadi penyebab atau berpengaruh bagi keadaan yang kedua. Secara operasional, yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah hubungan

antara satu variabel (X) dalam hal ini metode *gamification* berbantuan *bamboozle* mempunyai pengaruh terhadap variabel (Y) dalam hal ini hasil belajar.

2. Metode *Gamification* berbantuan *Baamboozle*

Metode *Gamification* berbantuan *Baamboozle* adalah penerapan strategi pembelajaran berbasis elemen permainan yang diperkaya dengan penggunaan platform *Baamboozle* sebagai media utama aktivitas game. Secara operasional, variabel ini diukur melalui pelaksanaan pembelajaran yang memadukan tantangan, poin, kompetisi tim, dan *reward* menggunakan fitur-fitur *Baamboozle*. Indikatornya meliputi intensitas penggunaan media, efektivitas permainan dalam memotivasi siswa, tingkat kompetitif dan kolaboratif siswa, serta keterlibatan mereka selama kegiatan menggunakan *Baamboozle*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang direpresentasikan dalam bentuk nilai pengetahuan kognitif. Secara operasional, hasil belajar diukur melalui skor tes akhir pada mata pelajaran Ekonomi kelas X yang diberikan setelah perlakuan. Indikatornya meliputi ketepatan jawaban, pemahaman konsep, kemampuan mengaplikasikan materi dan total nilai yang diperoleh dari tes objektif (pilihan ganda/uraian sesuai instrumen penelitian).