

Efektivitas Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan *Bamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Sman 1 Kalitidu

I'is Adelia¹, Rika Pristian Fitri Astuti², Dian Ratna Puspananda³
e-mail: iisadeliabojongoro@gmail.com,

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran *game-based learning* menggunakan *Bamboozle* terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN I Kalitidu. 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. 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 pembelajaran *game based learning* menggunakan *bamboozle* dapat meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran *game based learning* menggunakan *bamboozle* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada materi kebijakan fiskal. Selain itu, siswa juga aktif, semangat, termotivasi dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas. Dengan demikian, pembelajaran *game based learning* menggunakan *bamboozle* dapat diterapkan oleh guru waktu proses pembelajaran dan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Bamboozle, Prestasi Belajar.

Abstract

This study aims to determine game-based learning using Bamboozle on the economic learning achievement of class XI students of SMAN I Kalitidu. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design, specifically the One-Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 34 eleventh-grade students from SMA Negeri 1 Kalitidu. Data collection techniques included learning outcome tests (pretest and posttest), classroom observations, and documentation. Descriptive statistical analysis revealed an increase in students' average scores from 51.32 (pretest) to 88.09 (posttest). The normality test confirmed that the data were normally distributed (sig. = 0.200), and the paired sample t-test indicated a statistically significant difference between pretest and posttest scores (sig. = 0.001, $p < 0.05$). Additionally, the average gain score of 0.76 fell into the high category, indicating the effectiveness of game-based learning using bamboozle in improving students' economic learning achievement. The results of this study state that game-based learning using bamboozle has a positive and significant influence on improving student learning achievement in fiscal policy material. Additionally, students are also active, enthusiastic, motivated and do not get bored in participating in classroom learning. Thus, game-based learning using bamboozle can be applied by teachers during the learning process and can be used as an alternative learning strategy that is innovative, interactive, and relevant to the needs of modern education.

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

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang menekankan tidak hanya dalam pencapaian akademik, melainkan juga pada pengembangan keterampilan dalam berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi secara efektif. Tri Hartanto et al., (2024) menegaskan bahwa pendidikan masa kini harus mampu mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang adaptif dan kreatif dalam menghadapi tantangan global yang kompleks. Salah satu yang menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan, penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya sekedar menyampaikan pengetahuan, tetapi juga dapat membangkitkan motivasi serta keterlibatan aktif dari para peserta didik (Cahyaningrum et al., 2023).

Lembaga pendidikan juga tidak terlepas dari kurikulum karena kurikulum merupakan alat perangkat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum selalu mengalami pergantian seiring dengan perkembangan teknologi. Kurikulum merdeka untuk menyempurnakan kurikulum tahun 2013. Kurikulum merdeka menekankan kegiatan pembelajaran yang praktis, mandiri, dan siswa lebih aktif, berkarakter, dan lain-lain. Dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menentukan bahan ajar sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa agar dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam pembelajaran (Inayati, 2022).

Nugraha et al., (2024) metode pembelajaran dianggap sesuai dan berhasil ketika proses pembelajaran siswa terlibat aktif, menyampaikan pendapat dan membangun interaksi aktif antara guru dan siswa. Proses pembelajaran tersebut bisa terjadi apabila guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dengan kerjasama baik. Metode pembelajaran menjadi salah satu unsur penting yang mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran Ekonomi saat ini di beberapa sekolah masih melakukan pembelajaran konvensional. Seperti yang dikemukakan oleh Khasanah et al., (2021) pembelajaran ekonomi di Indonesia masih didominasi oleh metode tradisional yang tidak mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Dampaknya, prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi sering kali belum mencapai standar yang diharapkan. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Kalitidu siswa kelas XI-6.

Adapun hasil dari observasi diperoleh data proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berpusat pada guru dan siswa kurang dilibatkan, sehingga membuat siswa pasif, hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dan siswa terlihat bosan tidak ada motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Cara guru mengajar yang tidak menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik mengakibatkan pembelajaran tidak efektif. Selain itu, juga mempengaruhi nilai siswa yang banyak dibawah KKM sebesar 75 yang diperoleh siswa lebih dari 50%. Nilai tertinggi hanya mencapai 85, dan nilai terendah 50. Dalam proses pembelajaran seharusnya guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai, kreatif dan menarik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas.

Sari et al., (2023) berpendapat bahwa pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan bermakna dengan kondisi nyata di lapangan. Diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah melalui penggunaan *game* edukasi. Dimana pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi sesuai dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran interaktif berbasis permainan semakin banyak digunakan. Salah satu media yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Baamboozle*, sebuah *platform* kuis daring yang memungkinkan guru membuat permainan *edukatif* dengan mudah (Fradani et al., 2024).

Menurut (Murti et al., 2023), *baamboozle* termasuk media pembelajaran berbasis teknologi yang berfungsi untuk melakukan penilaian dalam pembelajaran berbasis *game* dengan sistem pengawasan aktivitas siswa melalui *bamboozle*, *game* ini secara tidak langsung memberikan

motivasi belajar siswa karena siswa menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, *baamboozle* dapat dikatakan memiliki pengaruh yang besar untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Khoiro et al., 2023).

Nugraha et al., (2024) juga berpendapat bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Azizah et al., (2024) *Baamboozle* dirancang untuk meningkatkan keterkaitan siswa dalam proses pembelajaran melalui penyediaan permainan yang menantang dan interaktif. *Platform* ini menyediakan berbagai fitur seperti pertanyaan bergambar, sistem tim, serta skor otomatis yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Murti et al., (2023) pemanfaatan media *Baamboozle* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang bersifat kompetitif sekaligus kolaboratif, sehingga mampu mendorong motivasi peserta didik untuk belajar. Hal tersebut juga disampaikan oleh Iffada & Efendi, (2024) yang menjelaskan bahwa permainan berbasis kelompok menggunakan *Baamboozle* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab serta keterampilan komunikasi antar siswa. Dengan keunggulan tersebut, *Baamboozle* dianggap sebagai alat pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi, yang kerap kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Terlebih lagi, topik seperti Kebijakan Fiskal pada mata pelajaran Ekonomi termasuk materi yang cukup kompleks karena kaitannya dengan konsep makroekonomi yang membutuhkan pemahaman yang mendalam.

Penerapan pendekatan *game-based learning* dengan menggunakan *Baamboozle* dianggap sebagai alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi yang sulit dapat dilakukan lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivisme, dapat menekankan siswa aktif terlibat pada kegiatan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Dasar et al., 2021). *Game base learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa pada pembelajaran, guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Media permainan edukatif dirancang dengan menyenangkan dan memberikan manfaat edukatif bagi siswa (Nugraha et al., 2024).

Menurut Oktariani & Supendi, (2024) penerapan metode ini dalam pembelajaran ekonomi masih terbatas dan belum banyak diteliti secara sistematis. Pembelajaran dengan *game-based learning* menggunakan *baamboozle* dapat mendukung kebijakan merdeka belajar yang mengedepankan pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Dengan penerapan *baamboozle*, para guru bukan hanya berhasil membuat siswa aktif pada keterlibatan pembelajaran tetapi juga dapat mengukur pemahaman siswa secara langsung melalui hasil dari permainan tersebut. Selain itu, siswa juga dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan berkompetisi secara sehat. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 1 KALITIDU ”.

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Salah satu keterbatasan pada penelitian ini yaitu menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* sehingga tidak melibatkan kelompok kontrol. Akibatnya, tidak semua variabel luar yang mempengaruhi hasil bisa dikontrol sepenuhnya. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2025 di SMAN 1 Kalitidu, dilaksanakan selama empat pertemuan yaitu pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi tentang kebijakan fiskal dengan ceramah kemudian memberikan soal *pretest* pada siswa. Pertemuan kedua peneliti menjelaskan materi kebijakan fiskal dengan bantuan PPT kemudian siswa disuruh membuat ringkasan materi terkait kebijakan fiskal. Pertemuan ketiga peneliti menerapkan *Baamboozle* membagi siswa menjadi 4 kelompok secara acak dan memutar kuis *Baamboozle* berisi 20 soal acak. Pertemuan

keempat siswa mengerjakan *posttest* secara individu yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

Dalam penelitian ini, subjek yang berpartisipasi yaitu kelas XI-6 yang terdiri dari 34 siswa dipilih dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu: Tes, untuk melihat pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan; observasi untuk memperoleh informasi tentang antusiasme dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran ekonomi; dan dokumentasi untuk mendukung data terkait dokumen tertulis dan foto dalam pelaksanaan pembelajaran. Teknik Validasi data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu validasi instrumen dilakukan melalui uji validitas isi dan konstruk. Validitas isi diperoleh melalui konsultasi dengan dua dosen Pendidikan Ekonomi dan satu guru yang mengajar mata pelajaran Ekonomi. Sementara itu, untuk menganalisis validitas konstruk, menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan SPSS, instrumen dinyatakan valid jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$. Uji Reliabilitas tes mengukur konsistensi instrumen dalam memberikan hasil stabil dari waktu ke waktu. Jika $r_{KR-20} > 0,70$, maka instrumen memiliki reliabilitas tinggi dan bisa digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk memastikan data yang terkumpul memiliki distribusi normal, digunakan dalam analisis statistik parametrik. Uji hipotesis disini dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test*. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* yang disebabkan oleh perlakuan yang diberikan. dan, Analisis *gain score* diterapkan untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa, yang dikategorikan dalam tiga klasifikasi, yaitu rendah ($gain < 0,3$), sedang ($0,3 \leq gain < 0,7$), dan tinggi ($gain > 0,7$).

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di SMAN 1 Kalitidu, Desa Wotangare, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro, dengan melibatkan 34 siswa kelas XI-6 sebagai sampel. Dari penelitian ini memperoleh data sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Deskriptif

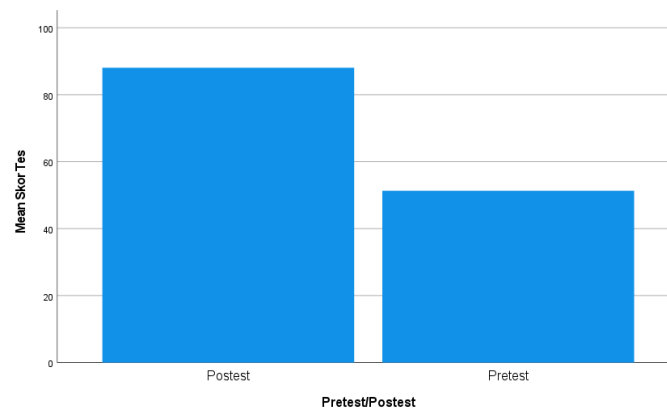
Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dapat digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan hasil belajar siswa secara deskriptif di kelas XI-6 SMAN 1 Kalitidu. Analisis ini berfokus pada penerapan media *Baamboozle* dalam mata pelajaran ekonomi.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas XI-6

	Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
<i>pretest</i> mapel ekonomi	34	30	80	1745	51,32	10,753
<i>posttest</i> mapel ekonomi	34	75	100	2995	88,09	6,744
Valid N (listwise)	34					

Sumber: output SPSS 27

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam Tabel 1, Terungkap bahwa rata-rata *pretest* yang didapatkan siswa yaitu 51,32, sedangkan rata-rata nilai *posttest* terjadi peningkatan sebesar 88,09. Pada saat *pretest*, nilai terendah siswa tercatat sebesar 30 dan nilai tertinggi mencapai angka 80. Sementara itu, pada *posttest*, skor terendah yang diperoleh siswa naik menjadi 75, dengan nilai tertinggi mencapai 100. Informasi ini mengindikasikan adanya peningkatan yang berarti dalam hasil belajar siswa, yang terlihat jelas dari perbedaan mencolok antara skor *pretest* dan *posttest*. Fakta ini memperlihatkan bahwa setelah proses pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* diterapkan sebagai bagian dari evaluasi *posttest*, pencapaian akademik siswa mengalami kemajuan yang nyata dan substansial. Dapat juga dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas XI-6

Gambar 1 memperjelas adanya peningkatan prestasi belajar setelah penerapan pembelajaran berbasis *game*. Perbedaan tinggi batang menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi yaitu 90% dibandingkan *pretest* lebih rendah yaitu 50%, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif. Fakta ini memperlihatkan bahwa setelah proses pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* diterapkan sebagai bagian dari evaluasi *posttest*, pencapaian prestasi belajar siswa mengalami peningkatan.

2. Hasil Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, sangat penting untuk lebih dulu melaksanakan uji normalitas guna memastikan apakah data ada mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian yang diterapkan adalah tes *Kolmogorov-Smirnov*. Dimana jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak memenuhi kriteria normalitas. Pengujian normalitas dilaksanakan dengan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 27. Hasil analisis melalui SPSS menunjukkan bahwa nilai yang didapat saat *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi yang normal, dengan nilai signifikansinya yaitu 0,200. Karena angka ini melebihi ambang batas *signifikansi* 0,05, sehingga bisa disimpulkan data dalam penelitian telah memenuhi asumsi normalitas yang dibutuhkan dalam uji statistik parametrik.

b. Uji Hipotesis (*Paired Sample Test*)

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang didasarkan pada permainan, yaitu *Baamboozle*, terhadap prestasi belajar siswa kelas XI-6 di SMA Negeri 1 Kalitidu. Untuk memudahkan proses perhitungan dan analisis data. Peneliti memanfaatkan uji *t-test sampel* berpasangan dengan bantuan *software SPSS versi 27*. Hasil uji hipotesis ditampilkan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T-test*

<i>Paired Sample Test</i>								
	<i>Paired difference</i>				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error mean	95% confidence interval of the difference				
				Lower				Upper
Pair 1	-36,765	9,202	1,578	-39,975	-33,554	-23,297	33	<,001

pretest - posttest								
-----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Sumber: output SPSS 27

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam Tabel 2, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (sig.) untuk uji dua arah (*2-tailed*) sebesar 0,001. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi yang telah diputuskan sebelumnya, yaitu 0,05. Dengan demikian, karena nilai 0,05 lebih besar daripada 0,001 ($0,05 > 0,001$), Dapat disimpulkan bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. Hal ini memberikan bukti yang kuat secara statistik mengenai keberhasilan penerapan metode pembelajaran *game-based learning* dengan menggunakan platform *Baamboozle*, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Uji Effect Size Cohen's d

Untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran ekonomi digunakan uji *effect size*. Berdasarkan hasil uji besaran efek *cohen's d* didapatkan hasil $d=4.096843$, maka besaran efek antara dua kelompok siswa sebelum diberi perlakuan dan siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media *Baamboozle* berada ditingkat besar, karena lebih dari 0,8.

d. Uji Gain Score

Untuk memahami tingkat peningkatan prestasi belajar siswa setelah diberi perlakuan, digunakan analisis *gain score*. Ringkasan hasil perhitungan *gain score* tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Gain Score
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	34	,56	1,00	,7600	,12121
Ngain_Persen	34	55,56	100,00	76,0040	12,12082
Valid N (listwise)	34				

Sumber: output SPSS 27

Berdasarkan hasil analisis uji *gain score* pada tabel 3 diperoleh rata-rata nilai *gain* sebesar 0,7600. Nilai yang diperoleh berada di atas 0,7, yang menurut kriteria interpretasi *n-gain* menunjukkan kategori tinggi. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis *game*, khususnya melalui penggunaan *Bamboozle* dalam penelitian ini, terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan dari penerapan *game-based learning* dengan menggunakan *Baamboozle* terhadap peningkatan prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI-6 SMAN 1 Kalitidu. Berdasarkan hasil ringkasan penelitian terdapat perbedaan nilai hasil *pretest* dan *posttest*, dimana nilai *pretest* siswa masih rendah karena belum adanya perlakuan menggunakan *bamboozle* ketika sudah dilakukan perlakuan menggunakan media *Baamboozle* nilai *posttest* siswa mendapatkan nilai bagus atau terdapat peningkatan. Pembelajaran *game-based learning* menggunakan *Baamboozle* sudah melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa tidak merasa bosan dan terlihat aktif. Berdasarkan analisis data kuantitatif yang dilakukan, mendapatkan hasil bahwa penerapan media *Baamboozle* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

Setelah siswa diberi perlakuan menggunakan *Baamboozle* terlihat terdapat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, siswa terlihat senang, antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terlihat mempunyai motivasi yang tinggi. Metode *game-based learning* diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan merangsang partisipasi aktif siswa. Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Azizah et al., (2024), elemen kompetisi dan tantangan dalam media pembelajaran berbasis

permainan mampu memicu motivasi intrinsik serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Fenomena ini juga teramati dalam pelaksanaan penelitian ini, dimana siswa tampak menunjukkan antusiasme yang tinggi, fokus yang lebih baik, serta keterlibatan aktif saat mengikuti kuis interaktif melalui platform *Baamboozle*. Sementara itu, Nugraha et al., (2024) menekankan bahwa media interaktif seperti *Baamboozle* efektif dalam menyajikan materi yang kompleks secara visual dan menarik, sehingga dapat mempermudah proses pemahaman konsep. Dalam konteks penelitian ini, siswa yang sebelumnya menunjukkan sikap pasif saat *pretest* mengalami perubahan yang signifikan; mereka kini lebih percaya diri dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran setelah intervensi diterapkan. Dengan demikian, dampak media yang digunakan tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga meliputi dimensi afektif dan psikomotorik siswa.

Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian empiris yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian oleh Nugraha et al., (2024) yang menemukan bahwa pemanfaatan *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar secara signifikan karena menciptakan lingkungan belajar yang hidup dan menyenangkan. Indarti dan Laraswati (2021) berpendapat model pembelajaran berbasis permainan mampu mengintegrasikan dengan seimbang aspek-aspek pembelajaran, hiburan, dan kompetisi. Pendekatan ini mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran mereka. Media ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif bagi para guru dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di SMAN I Kalitidu pada mata pelajaran ekonomi mendapatkan hasil terdapat pengaruh pembelajaran *game based learning* menggunakan *baamboozle* terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI- 6, dimana setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *bamboozle* terdapat peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu, penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam proses pembelajaran Ekonomi secara signifikan dapat membuat pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa meningkat. Media ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang dekat dengan teknologi dan aktivitas digital. Oleh karena itu, media *Baamboozle* layak diterapkan dalam pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di jenjang pendidikan menengah.

Saran untuk guru dapat menggunakan *baamboozle* sebagai media pembelajaran dalam menjelaskan materi baru atau mengulang materi yang sudah dipelajari. Guru dapat membuat soal sesuai dengan kemampuan siswa, *bamboozle* digunakan dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengembang kurikulum bisa memanfaatkan *bamboozle* sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak di SMA Negeri 1 Kalitidu, terutama kepada siswa kelas XI-6 dan guru mata pelajaran Ekonomi atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif yang telah diberikan selama proses pelaksanaan penelitian ini berlangsung.

Daftar Pustaka

- Azizah, K., Sudirman, A., & Marwati, S. 2024. Implementasi Metode *Game-Based Learning* (*Baamboozle*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. Yogyakarta. 27 Juli 2024.
- Cahyaningrum, Y., Cuhazanriansyah, M. R., Hendrawan, A., & Nafi, N. 2023. Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Monopoli Digital (MonDig) Dalam Pembelajaran Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1): 70–74.

- Dasar, D. I. S., Anggraini, H. I., Kusumaningrum, S. R., & Malang, U. N. 2021. Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran *Game Matematika* Berbasis Hots Dengan Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL). 2(11): 1885–1896.
- Fradani, Ayis Crusma. Stevani, F. F. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-1 SMA Negeri 1 Parengan. Bojonegoro. 6 Juli 2024.
- Iffada, N. U., & Efendi, Y. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT*. Jakarta. 24 Juli 2024.
- Inayati, U. 2022. Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad-21 Di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*. 2(1): 293-304.
- Laraswati, D. 2021. *Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie*. 7(1): 45-50.
- Muliawan, J. U. 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. 2023. Pengaruh Penerapan *Metode Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*. 12(3): 132-141.
- Nugraha, S. E., Kurniawati, Z. L., Lumowa, S. V. T., & Turista, D. D. R. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2). 144-153.
- Khoiro, M. D., Samsiah, A., & Haryono. 2023. Penerapan Media Pembelajaran *Bamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*. 6(1): 509-520.
- Oktariani, M., & Supendi, A. (2024). *Game Simulation* pada Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas. *MENAWAN : Jurnal Riset Dan Publikasi Ilmu Ekonomi*. 2(3): 265-271.
- Sari, A. N., Astuti, R. P. F., Khoirotunnisa, A. U., & Pristian. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Sikap Kreatif Siswa*. 3(1): 42–51.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tri Hartanto, R., Wijaya Kusuma, J., Matematika, P., & Bina Bangsa, U. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Quiz Game Baambloze* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. Jakarta. 25 Juni 2024.
- Ulifatul Khasanah, D., & Marulia T.LTobing, V. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Bantuan Media *Uno Stacko For Question Card* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Jurnal Ilmiah SARASVATI*, 3(2): 184-192.