

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*GAME BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI SMA NEGERI 10 PONTIANAK**

**SKRIPSI**

**OLEH  
GIDEON BRAMTIO SAGALA  
NIM. F1031211029**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*GAME BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI SMA NEGERI 10 PONTIANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

OLEH  
GIDEON BRAMTIO SAGALA  
NIM. F1031211029



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
GAME BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI SMA NEGERI 10 PONTIANAK**

**Tanggung Jawab Yudiris Material Pada:**

**GIDEON BRAMTIO SAGALA  
NIM. F1031211029**

Disetujui,

Pembimbing I

Prof. Dr. Witarsa, M.Si.  
NIP. 195812251986031003

Pembimbing II

Dr. Warneti, M.Si.  
NIP. 196303071990021001



Disahkan,  
Dekan,

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd  
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal 14 Maret 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
GAME BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI SMA NEGERI 10 PONTIANAK**

GIDEON BRAMTIO SAGALA  
NIM. F1031211029

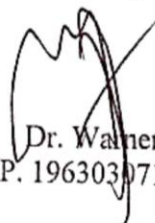
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Prof. Dr. Witarsa, M.Si.  
NIP. 195812251986031003

Pembimbing II



Dr. Walneri, M.Si  
NIP. 196303071990021001

Penguji I



Dr. Husni Syahudin, M.Si  
NIP. 196401201990021001

Penguji II



Dr. Muhammad Basri, M.Pd  
NIP. 198003052005011001

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Heni Kuswanti, M.Pd  
NIP. 19900815201903201

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Gideon Bramtio Sagala

NIM : F1031211029

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/ Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari ada terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Januari 2025

Yang membuat pernyataan

  
Ttd

Gideon Bramtio Sagala  
NIM. F1031211029



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *Game Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 10 Pontianak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *pretest-posttest control group*. Kelas XI D ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI G sebagai kelas kontrol. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 58,05 pada kelas eksperimen dan 64,58 pada kelas kontrol. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,41 di kelas eksperimen dan 71,94 di kelas kontrol, dengan selisih peningkatan sebesar 22,36 poin di kelas eksperimen dan 7,36 poin di kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Data pretest pada kedua kelas terdistribusi normal, namun data posttest tidak terdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi posttest  $< 0,05$  pada kedua kelas. Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Selanjutnya, perhitungan *effect size* sebesar 0,459 menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Baamboozle* memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap hasil belajar. Observasi dan wawancara mendukung temuan ini, di mana peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan partisipasi lebih aktif dan semangat belajar yang tinggi. Dengan demikian, media *Game Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Ekonomi.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Hasil Belajar, *Game Baamboozle*

**MOTTO**

***“JANGAN BANYAK NGOMONG  
MULAILAH BERTINDAK”***

**&**

***TO MUCH INFORMATION WILL***

***KILL YOU***

***-deon sagala-***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 10 Pontianak”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam penyusunan skripsi, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan arahan dan dukungan serta saran dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Witarsa, M.Si selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi bagi penulis dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Warneri, M.Si selaku pembimbing kedua yang telah memberikan arahan, dukungan serta bimbingan selama penulisan dan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Ika Novita Sari, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Pontianak yang telah membantu saya dalam kegiatan pra riset di sekolah.
4. Ibu Dr.Hj. Nuraini Asriati, M.Si selaku Pembimbing Akademik selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

5. Ibu Heni Kuswanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
6. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Bapak Dr.Imran,M. Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Ilmu Sosial, Staf Akademik, dan Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah mendukung sehingga penulis bisa sampai ke tahap penyusunan skripsi ini.
9. Pihak keluarga, terutama kedua orang tua tersayang yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan material dan moril. Terimakasih atas segala hal yang telah dilakukan untuk mendidik dan mengantarkan penulis hingga akan menyelesaikan pendidikan.
10. Semua teman-teman seperjuangan yang selalu hadir menemani dan memberikan dukungan moril bagi penulis, menjadi tempat berbagai keluhan kesah, serta segala cerita canda tawa selama proses perkuliahan penulis hingga penyusunan skripsi
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang banyak membantu dalam melancarkan pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak guna memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa memberikan nilai tambah dan manfaat baik khususnya bagi penulis maupun pembaca pada umumnya.

Pontianak,

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>MOTTO</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional.....	9
1. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
2. Defenisi Operasional.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Game Baamboozle .....	13
2. Game Baamboozle .....	21
3. Hasil Belajar.....	27
4. Mata Pelajaran Ekonomi .....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	32
C. Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel .....	38
1. Populasi .....	38
2. Sampel.....	39

C.	Teknik Pengumpulan Data .....	40
D.	Alat Pengumpulan Data .....	41
E.	Teknik Anailis Data.....	43
1.	Analisis Butir Soal .....	43
2.	Analisis Data .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>51</b>
A.	Deskripsi Data.....	51
B.	Analisis Data .....	59
1.	Uji Normalitas.....	59
2.	Uji Hipotesis.....	61
3.	Effect Size .....	63
C.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>73</b>
A.	Kesimpulan .....	73
B.	Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>80</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Media Baamboozle.....	27
Gambar 2 Tampilan saat <i>Game Baamboozle</i> di mulai.....	27

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamazan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dan Penelitian Ini .	34
Tabel 3. 1 Desain Pretest-Posttest Control Group..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Ringkasan uji validitas .....	45
Tabel 3. 3 Uji realibilitas KR-20 dan KR-21 Kluder Richardson .....	46
Tabel 3. 4 kriteria perhitungan Effect Size .....	50
Tabel 4. 1 Data Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen .....	52
Tabel 4. 2 Data Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4. 3 Data hasil belajar pretest kelas kontrol.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Data Hasil Belajar .....	58
Tabel 4. 6 Hasil uji normalitas .....	59
Tabel 4. 7 Mean Ranks.....	62
Tabel 4. 8 Two Independent Samples Test .....	62

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Nilai Ulangan Kelas XI .....	80
Lampiran 2 Lembar Soal Posttest .....	81
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	85
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Kontrol .....	90
Lampiran 5 Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian .....	95
Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Butir Soal Pretest-Posttest.....	96
Lampiran 7 Format Uji Validasi Soal.....	98
Lampiran 8 Hasil Uji Realibilitas .....	102
Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas.....	105
Lampiran 10 Independent Sampel Test.....	105
Lampiran 11 SK Pembimbing.....	108
Lampiran 12 Surat Izin Riset .....	110
Lampiran 13 Surat Tugas .....	111
Lampiran 14 Surat Balasan Riset.....	112
Lampiran 15 Surat Izin Pra Riset.....	113
Lampiran 16 Surat Balasan Pra Riset.....	114
Lampiran 17 Dokumentasi Pembelajaran .....	115

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke 21 terus mengalami kemajuan dalam segala aspek kehidupan sehingga menuntut adanya pembaharuan dalam pengembangan pendidikan serta pembelajaran di sekolah. Kemajuan ini juga telah membawa pengaruh besar terhadap segala aspek kehidupan baik bidang ekonomi, politik, kebudayaan bahkan bidang pendidikan. Bagi negara indonesia pendidikan dengan penggunaan teknologi adalah satu hal penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia apalagi di era digital saat ini begitu lekat dengan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan di indonesia perlu adanya strategi khusus untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai penunjang keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Muhammad Aspi & Syahrani, (2022) menyatakan pemanfaatan teknologi dikelas menjadikan pembelajaran berdampak positif dan menarik. Saat ini, hampir setiap unsur pendidikan melibatkan teknologi sebagai media penggerak. Teknologi sangat bermanfaat untuk membantu guru selama proses pembelajaran sehingga penyampaian pesan serta isi pelajaran pada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Untuk mencapai tujuan pendidikan,

perubahan dalam dunia pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Setiadi, 2018).

Mukaromah, (2020) menjelaskan penggunaan teknologi yang disertai dengan inovasi dari guru dalam pembelajaran dapat menghadirkan warna baru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi dan bersemangat dalam mengeksplorasi pembelajaran. Adanya media yang inovatif akan memberikan kontribusi pada proses pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan minat belajar serta akan berdampak pada hasil belajar peserta didik

Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik (Muammar & Suhartina, 2018). Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang penting. Hal ini dikarenakan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran peserta didik diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan guru.

Salah satu pengaruh perkembangan teknologi yang memberikan efek baik pada proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir imajinatif peserta didik adalah penerapan *Game Baamboozle*. Pendiri *Game Baamboozle* adalah Andrew Fling yang berasal dari Amerika Serikat. Tujuan diciptakan *Baamboozle* sebagai alat interaktif untuk memudahkan pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Platform ini juga

memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat serta memainkan kuis interaktif yang berdampak pada motivasi dan hasil belajar. Teknologi ini merupakan salah satu media berbasis *Game* di dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar dan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Sartika (dalam Mariani , 2022) *Baamboozle* merupakan permainan edukasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik untuk menguji pemahaman terhadap materi pelajaran. Teori kerucut oleh Edgar dale menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan retensi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Penggunaan media *Baamboozle* sejalan dengan teori Edgar dale karena memberikan pengalaman nyata untuk peserta didik gunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat memperkuat guru dalam melibatkan semua peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Saud, 2022).

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyatakan bahwa guru diharapkan memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat untuk mendukung proses penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang mendidik dan berorientasi pada pengembangan peserta didik secara holistik (Permendiknas 2007). Oleh karena itu, guru perlu melakukan kegiatan seperti pengadaptasian media pembelajaran yang sudah ada atau mengembangkan media versi baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang

mengacu pada model pengembangan sebagai usaha meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran. Guru yang memiliki standar kualifikasi dan keahlian dalam memanfaatkan teknologi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif bagi peserta didik sehingga akan meningkatkan efektivitas pengajaran (Yanti, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu, 24 April 2024 dan 10 Januari 2025 dengan guru ekonomi yang mengampu kelas XI SMA Negeri 10 Pontianak, diperoleh informasi kelas XI terdiri dari 4 kelas yaitu kelas XI D memiliki total 36 peserta didik, XI E 35 peserta didik, kelas XI F 36 peserta didik, dan kelas XI G 36 peserta didik. Didapatkan juga informasi bahwa saat ini materi yang sedang dibahas adalah materi ketenagakerjaan yang merupakan materi lanjutan dari semester ganjil ke semester genap yang penting untuk dipahami peserta didik kelas XI. Hal tersebut didasari peserta didik kurang memahami masalah angkatan kerja, tenaga kerja dan kesempatan kerja yang berlaku di negara Indonesia. Sebagai ilmu yang mempelajari ekonomi secara luas dan faktor lain yang membuat materi tersebut sulit dipahami yaitu saat proses belajar mengajar peserta didik tidak berani bertanya atau mengungkapkan pendapat. Hal ini membuat peserta tidak berperan aktif secara menyeluruh pada proses pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, guru sebagai fasilitator menggunakan media Power point dan canva dalam proses pembelajaran serta pemberian tugas kelompok kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media canva dan cenderung lebih aktif pada proses pembelajaran dibandingkan menggunakan

buku ajar. Begitupun dengan pemanfaatan *E-Learning*, media ini sudah menarik seiring dengan pemanfaatan teknologi yang diterapkan. Guru selalu meng-upload materi dan video pembelajaran di *e-learning* satu hari sebelum kelas dimulai dengan harapan peserta didik membaca terlebih dahulu materi pembelajaran sebelum kelas dimulai.

Diketahui berdasarkan kegiatan pembelajaran masih terdapat peserta didik yang memperoleh hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum (KKM). Pada data peserta didik kelas XI khususnya pada nilai ulangan harian kelas XI D memiliki nilai rata-rata sebesar 57, kelas XI E sebesar 68,14 kelas XI F sebesar 74,80 dan kelas XI G sebesar 79,41. Dari paparan nilai ulangan tersebut diketahui bahwa terdapat nilai rata-rata yang berbeda signifikan antara kelas XI D dan XI G, maka dari itu dua kelas yang bersangkutan dapat dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini. Penentuan kelas XI D menjadi kelas eksperimen karena ada potensi peningkatan yang lebih besar yang mungkin memerlukan perhatian lebih seperti program pengayaan atau bimbingan tambahan. Penentuan kelas XI G menjadi kelas kontrol atas dasar membandikangkan efektivitas perlakuan pada kelas eksperimen dengan kelas yang sudah memiliki kinerja yang baik.

Salah satu upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran adalah dengan menerapkan beragam metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yaitu dengan memanfaatkan teknologi *Game Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis website. Media ini menawarkan permainan interaktif dan menyenangkan dengan

mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini juga membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan kognitif dengan pemikiran cepat, kreativitas, pemecahan masalah dan penalaran. Selain itu, media pembelajaran ini tidak memerlukan banyak kuota untuk mengaksesnya, sehingga dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran karena dapat memacu interaksi antara peserta didik dengan waktu yang telah diatur terhadap materi yang diajarkan.

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Game Baamboozle* diharapkan dapat layak digunakan oleh guru sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang inovatif, efektif, kreatif dan efisien dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Terdapatnya konten multimedia dalam *Game Baamboozle* bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan lebih banyak informasi dan motivasi dalam mempelajari materi ekonomi secara mandiri dan berkelanjutan.

Oleh karena itu, dengan adanya penerapan media pembelajaran *Game Baamboozle* ini penulis berharap dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal. Dari uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL**

## **BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 10 PONTIANAK.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Masalah Umum: Bagaimana efektifitas penerapan media pembelajaran *Game Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 10 Pontianak.

1. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *Game Baamboozle* dengan peserta didik yang tidak menerapkan media pembelajaran *Game Baamboozle*?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *Game Baamboozle* dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas XI?
3. Seberapa besar efektifitas media pembelajaran *Game Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI?

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dilakukanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik yang menerapkan media pembelajaran *Game Baamboozle* dengan peserta didik yang tidak menerapkan media pembelajaran *Game Baamboozle*.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *Game Baamboozle* dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas XI.

3. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas media pembelajaran *Game Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi dalam dunia pendidikan untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang menarik guna untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi
- 2) Meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan suasana belajar yang menyenangkan.

###### **b. Bagi Guru**

Manfaat praktis penelitian ini bagi guru yaitu memperluas pengetahuan terhadap media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai alat pengukur keberhasilan ketercapaian pembelajaran.

###### **c. Bagi Sekolah**

Adanya penelitian ini peneliti berharap bisa membantu meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan masukan pada pihak sekolah dengan

penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan akan memperkaya pengalaman belajar peserta didik yang nantinya akan berdampak pada hasil belajarnya.

## **E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional**

### **1. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian merupakan aspek penting untuk memberi gambaran yang jelas mengenai batasan dari penelitian agar setiap pembaca hasil penelitian ini tidak salah persepsi dalam permasalahan dan judul yang diangkat. Untuk memperjelas batasan masalah yang akan diungkapkan dalam penelitian ini maka ditetapkan variabel.

Menurut Sugiyono, (2019:68) variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek atau fokus penelitian yang diuji kebenarannya kemudian disimpulkan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

#### **1. Variabel bebas (*independent*)**

Menurut Sugiyono, (2019:69) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Dalam penelitian ini yang

menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran *Game Baamboozle*.

## 2. Variabel Terikat (*dependent*)

Menurut Sugiyono, (2019:69) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 10 Pontianak.

## 2. Defenisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian, maka peneliti perlu memberikan definisi operasional yang dimaksudkan untuk memberikan penjelasan tiap-tiap variabel.

### a. Efektivitas

Secara umum, efektivitas dapat dipahami sebagai derajat pencapaian hasil yang diinginkan. Efektivitas dalam pembelajaran berarti tercapainya tujuan belajar dalam proses belajar mengajar. Untuk dapat mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan guru dalam kegiatan belajar mengajar, guru akan memberikan latihan kepada peserta didik. Dari latihan tersebut akan muncul hasil belajar peserta didik yang dapat menunjukkan tingkat keberhasilan guru dalam mengajar.

Jika diketahui hasil belajar peserta didik banyak dibawah Kriteria Ketuntatasan Minimum (KKM) maka guru harus melakukan inovasi

dalam kegiatan proses belajar mengajar yang salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sedikit banyaknya akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil dari proses belajar yang telah dilakukan.

b. Media Pembelajaran *Game Baamboozle*

*National Education Association* (NEA) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dalam pengertian ini, minat dan fokus belajar peserta didik selama kegiatan belajar mengajar (Sapriyah, 2019).

Dalam penelitian ini media yang diterapkan adalah media *Game Baamboozle*. *Game Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang dirancang secara menarik untuk dijadikan media pembelajaran jenis *EduGame* yang menyerupai lomba cerdas cermat (Tsurayya & Sukmawati, 2023). Tujuan utama *Game Baamboozle* dirancang dalam media pembelajaran yaitu untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan kemampuan logika dan pemecahan masalah serta dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran oleh guru.

c. Hasil Belajar

Pada penelitian ini, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik yang didapat selama dilaksanakannya metode pembelajaran pada pelajaran ekonomi. Dalam proses pembelajaran, merupakan hal yang lazim apabila pendidik memberikan *reward* kepada peserta didik atas pencapaian yang telah mereka raih. Strategi ini tidak lain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajarnya. Hasil belajar tersebut dapat dilihat atau diukur setelah peserta didik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan diberikannya evaluasi berupa *posttest*. Hasil belajar yang dimaksud dapat mengacu pada *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas XI D dan XI G pada mata pelajaran ekonomi.

d. Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam memilih serta menggunakan sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah membekali peserta didik dengan konsep dasar ekonomi dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis. Dalam penelitian ini, pada mata pelajaran ekonomi kelas XI semester genap dengan materi Ketenagakerjaan.