

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Medan T.A 2024/2025

Tiwi Claudia Purba¹ & Rotua SP Simanullang²

^{1,2} Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Telp: 083878356947

E-mail: tiwiclaudia9531@gmail.com

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-06-21

Revised : 2025-07-09

Accepted: 2025-07-28

KEYWORD

Game Based Learning (GBL)

Learning Model

Baamboozle

Basic Vocational Learning

Outcomes

Communication

KATA KUNCI

Model Pembelajaran Game
Based Learning (GBL)

Baamboozle

Hasil Belajar Dasar-Dasar

Kejuruan

Komunikasi

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Baamboozle on the learning outcomes of class X MPLB students in the basic vocational subjects of Communication elements. This study is an experimental study conducted at SMK Negeri 1 Medan which consists of 2 classes, namely X MPLB-1 and X MPLB-2, as many as 71 students who are samples from the total population of 135. The sampling technique used is purposive sampling. The data collection technique in this study was a multiple choice learning outcome test of 20 questions that were first tested for validity, reliability, test difficulty level and test discriminatory power. The data analysis techniques used were normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the data analysis found that the average pre-test and post-test scores with the Game Based Learning (GBL) learning model were 62.71 and 82.57 and the average scores in the control class which implemented a conventional learning model assisted by Powerpoint media were 64.03 and 74.31. Based on the results of the hypothesis test, student learning outcomes using the Game Based Learning (GBL) learning model increased by 55.51%. In the t-test, the t-count value was 3.024% with decision making lower than 0.05 on df 35, so the t-table was 1.68, so the t-count > t-table (3.024 > 1.68). It can be concluded that the Game Based Learning (GBL) learning model assisted by Baamboozle has a positive and significant effect on student learning outcomes in the Basic Vocational subjects of Information Systems and Digital Communication Elements at SMK Negeri 1 Medan in the 2024/2025 academic year.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan elemen Komunikasi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Medan yang terdiri dari 2 kelas yaitu X MPLB-1 dan X MPLB-2 sebanyak 71 siswa yang menjadi sampel dari total keseluruhan jumlah populasi yaitu 135. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal yang terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran tes dan uji daya pembeda tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis. Hasil analisis data ditemukan nilai rata-rata pre-test dan post-test dengan model pembelajaran Game Based Learning (Gbl) adalah 62.71

dan 82.57 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol yang dimana menerapkan model pembelajaran konvensional berbantuan media PowerPoint adalah 64.03 dan 74.31. Berdasarkan hasil uji hipotesis hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) mengalami peningkatan sebesar 55,51 %. Pada pengujian uji t diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 3,024% dengan pengambilan keputusan lebih rendah dari 0,05 pada df 35 maka diperoleh t_{tabel} 1,68 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,024 > 1,68$). Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Elemen Sistem informasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Medan T.A 2024/2025.

1. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran vital dalam pembangunan nasional dengan mengembangkan potensi individu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di era modern ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, di mana guru berperan sebagai figur kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Subroto dkk., 2023). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membutuhkan kompetensi kerja yang melampaui keahlian teknis dan mencakup kemampuan non-teknis. Kemampuan non-teknis ini termasuk yang paling dicari di pasar tenaga kerja. Sesuai dengan inisiatif kurikulum yang sedang berlangsung untuk memastikan relevansi dan keselarasan dengan harapan masyarakat, sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, tujuan utama pendidikan nasional adalah mencerdaskan bangsa. Program “Merdeka Belajar” (Kebebasan Belajar) adalah kebijakan baru yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) untuk mencapai tujuan yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 1 Medan, beberapa hambatan teridentifikasi dalam proses pembelajaran. Pengajaran di sekolah masih bersifat satu arah, dengan siswa sebagian besar mendengarkan penjelasan guru dan memiliki kesempatan terbatas untuk berpartisipasi aktif. Salah satu mata pelajaran yang paling terdampak adalah Keterampilan Dasar Kejuruan, khususnya dalam bidang Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi. Kriteria Kompetensi Minimum (KKM) untuk mata pelajaran ini ditetapkan pada 75. Namun, data kinerja siswa menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai standar tersebut. Metode pengajaran yang digunakan kurang bervariasi, karena guru sebagian besar mengandalkan ceramah, tanya jawab, dan tugas, sehingga proses pembelajaran menjadi berpusat

pada guru dan minim interaksi bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle belum diintegrasikan ke dalam pelajaran, sehingga siswa tidak dapat mengalami lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Model *Game-Based Learning*, yang memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, juga belum diterapkan secara penuh. Akibatnya, hasil belajar siswa tetap rendah dan belum memenuhi standar kompetensi minimum sekolah.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil belajar siswa pada Elemen Sistem Informasi Dan Komunikasi Organisasi MPLB SMK Negeri 1 Medan T.A 2024/2025

Kelas	jumlah	KKM	Test	Tidak mencapai KKM	persentase	Mencapai KKM	persentase
X MPLB 1	36	75	UH 1	20	56%	16	44%
			UH 2	19	53%	17	47%
			UH 3	18	50%	18	50%
			Rata-rata	19	53%	17	47%
X MPLB 2	35	75	UH 1	19	54%	16	46%
			UH 2	18	51%	17	49%
			UH 3	20	57%	15	43%
			Rata-rata	19	54%	16	46%
X MPLB 3	34	75	UH 1	18	53%	16	47%
			UH 2	17	50%	17	50%
			UH 3	19	56%	15	44%
			Rata-rata	18	53%	16	47%
X MPLB 4	34	75	UH 1	19	56%	15	44%
			UH 2	18	53%	16	47%
			UH 3	19	56%	15	44%
			Rata-rata	19	55%	15	45%

Berdasarkan Tabel 1.1, rata-rata persentase nilai ujian harian siswa pada komponen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi di kelas X MPLB 1 adalah 53%, dengan 19 siswa tidak lulus dan 47% atau 17 siswa lulus. Di kelas X MPLB 2, 54% atau 19 siswa tidak lulus, sementara 46% atau 16 siswa lulus. Di kelas X MPLB 3, 53% atau 18 siswa tidak lulus, dan 47% atau 16 siswa lulus. Sementara itu, di kelas X MPLB 4, 55% atau 19 siswa tidak memenuhi standar kelulusan, sedangkan 45% atau 15 siswa mencapainya. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada unsur Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi di kelas X program Manajemen Kantor dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Medan masih relatif rendah. Situasi ini menyebabkan siswa menjadi pasif selama proses belajar, karena mereka sebagian besar menerima informasi tanpa cukup kesempatan untuk berdiskusi, menganalisis, atau mengekspresikan ide-ide mereka. Akibatnya, keterampilan komunikasi siswa, baik lisan maupun tertulis, belum berkembang secara optimal.

2. Tinjauan Literatur

a. Model Game Based Learning

Mirdad dan Pd (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka kerja bagi pendidik dan siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang bertujuan mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan bermakna. Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan instruksional yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Wibawa dkk. (2020) menjelaskan bahwa model GBL adalah pendekatan berbasis permainan yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran efektif, terutama ketika selaras dengan materi pelajaran dan didukung oleh teknologi. Demikian pula, Islam dkk. (2024) mencatat bahwa model GBL mengintegrasikan lingkungan pendidikan dengan unsur-unsur permainan untuk menarik minat siswa dalam belajar dan mendorong partisipasi aktif yang lebih besar sepanjang proses pembelajaran. Indikator kunci untuk implementasi model pembelajaran GBL meliputi pemilihan permainan yang relevan dengan topik, penjelasan konsep dan aturan, bermain permainan, merangkum pengetahuan yang diperoleh, dan melakukan refleksi.

b. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dkk. (2012), media berfungsi sebagai perantara atau saluran untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Demikian pula, Aqib (2013, hlm. 51) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran meliputi standarisasi penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan efisiensi waktu dan energi, serta meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Selain itu, Swastyastu (2020, hlm. 25) menyatakan bahwa media pendidikan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar dengan merangsang rasa ingin tahu anak-anak. Hal ini, pada gilirannya, membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan imajinasi mereka tentang suatu subjek, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efisiensi belajar anak-anak pun meningkat.

c. Media Baamboozle

Baamboozle adalah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan (Muttaqin dkk., 2024). Platform ini berfungsi seperti permainan kuis (Sa'diyah dkk., 2021). Menurut Rizal dan Rosiyanti (2024), Baamboozle adalah alat pendidikan yang dirancang untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Platform ini menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

d. Hasil Belajar

Istilah "learning outcomes" berasal dari dua kata: 'learning' dan "outcome." Learning outcomes merujuk pada penguasaan sesuatu sebagai hasil dari suatu aktivitas atau proses yang menyebabkan perubahan fungsional pada masukan. Mereka dapat dipahami sebagai kemampuan yang dikembangkan oleh siswa yang sebelumnya tidak mereka miliki, mencerminkan kompetensi mereka. Menurut Tatan dan Teti, pembelajaran selalu melibatkan perubahan dalam diri individu, seperti peningkatan kematangan dalam berpikir, perilaku, atau pengambilan keputusan. Demikian pula, Nasution mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang terjadi pada individu setelah proses pembelajaran, mencakup tidak hanya peningkatan pengetahuan tetapi juga pengembangan harga diri dari pengalaman belajar. Kesimpulannya, hasil belajar berfungsi sebagai ukuran keberhasilan bagi guru dan siswa dalam proses pendidikan dan juga dapat dilihat sebagai bentuk penghargaan atas prestasi siswa selama proses belajar. Indikator hasil

belajar terbagi menjadi tiga domain: domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik.

3. Metode

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Medan, yang berlokasi di Jl. Sindoro No.1, Pusat Ps., Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20211, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X yang terdaftar dalam program Manajemen Kantor dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Medan pada tahun ajaran 2024/2025, terdiri dari empat kelas dengan total 139 siswa. Teknik sampling acak digunakan untuk memastikan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai subjek. Sampel terdiri dari dua kelas: kelas X MPLB 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X MPLB 2 sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing kelas terdiri dari 35 siswa. Metode pengumpulan data meliputi pengamatan langsung terhadap berbagai kondisi di SMK Negeri 1 Medan dan pemberian tes prestasi belajar. Alat penelitian yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji diskriminasi, dan uji tingkat kesulitan. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi perhitungan rata-rata, simpangan baku, dan varians, serta pengujian normalitas, pengujian homogenitas, dan pengujian hipotesis.

4. Hasil

Teknik Analisis Data

Tabel 2. Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Pada Kelas Eksperimen yang Diberi Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan *Media Baamboozle*

No	Interval	Keterangan	Pre-Test		Post-Test	
			F	%	F	%
1	81-100	Sangat Baik	18	50,00 %	20	55,56 %
2	75-80	Baik	9	25,00 %	10	28 %
3	41-74	Cukup	7	44,44 %	6	41,67 %
4	21-40	Kurang	2	11,11 %	0	2,78 %
5	0-20	Sangat Kurang	0	0,00 %	0	0,00 %
Jumlah			36	100 %	36	100 %
Tuntas			27	75,00 %	30	88,33 %
Tuntas Tidak			9	25,00 %	6	16,67 %

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Medan, yang berlokasi di Jl. Sindoro No.1, Pusat Ps., Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20211, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X yang terdaftar dalam program Manajemen Kantor dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Medan pada tahun ajaran 2024/2025, terdiri dari empat kelas dengan total 139 siswa. Teknik sampling acak digunakan untuk memastikan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai subjek. Sampel terdiri dari dua kelas: kelas X MPLB 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X MPLB 2 sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing kelas terdiri dari 35 siswa. Metode pengumpulan data meliputi pengamatan langsung terhadap berbagai kondisi di SMK Negeri 1 Medan dan pemberian tes prestasi belajar. Alat penelitian yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji diskriminasi, dan uji tingkat kesulitan. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi perhitungan rata-rata, simpangan baku, dan varians, serta pengujian normalitas, pengujian homogenitas, dan pengujian hipotesis.

Tabel 3. Data Pre-Test Dan Post-Test Pada Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Berbantuan *PowerPoint*

No	Interval	Keterangan	Pre-Test		Post-Test	
			F	%	F	%
1	81-100	Sangat Baik	2	5,71 %	17	48,57 %
2	75-80	Baik	7	20,00 %	4	11,43 %
3	41-74	Cukup	26	74,29 %	14	40,00 %
4	21-40	Kurang	1	2,78 %	0	0,00 %
5	0-20	Sangat Kurang	0	0,00 %	0	0,00 %
Jumlah			35	100 %	35	100 %
Tuntas			9	25,71 %	21	60,00 %
Tidak Tuntas			27	77,14 %	14	40,00 %

Sumber: Data diolah dengan menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel di atas, hasil pre-test untuk kelas eksperimen menunjukkan bahwa hanya 9 siswa yang memenuhi kategori baik atau lengkap sesuai dengan Kriteria Kelulusan Minimum (KKM). Sementara itu, 26 siswa dikategorikan sebagai cukup, dan 1 siswa masuk ke dalam kategori buruk, sehingga total 27 siswa atau 77,14% tidak memenuhi KKM dan dinyatakan tidak lulus.

Nilai Rata-Rata, Standar Deviasi Dan Varians

Tabel 4. Data Nilai Rata-Rata, Standar Deviasi Dan Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol	
No	Keterangan	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1.	N	35	35	36	36
2.	Rata-Rata	62.71	82.57	64.03	74.31
3.	Standar Deviasi	12.387	12.089	16.072	15.499
4.	Varians	153.445	146.134	258.313	240.218
5.	Range	45	45	60	70
6.	Minimum	40	55	30	30
7.	Maksimum	85	100	90	100

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa :

- 1) Pada kelas eksperimental tingkat X-1 MPBL, nilai rata-rata awal (pre-tes) siswa adalah 62,71, dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 85. Setelah penerapan intervensi instruksional khusus, hasil pasca-tes menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata naik menjadi 82,57, dan nilai berkisar antara minimum 55 hingga maksimum 100.
- 2) Dalam kelas kontrol X-2 MPBL, skor rata-rata pre-tes adalah 64,03, dengan skor terendah 30 dan tertinggi 90. Sementara itu, skor rata-rata post-tes dalam MPLB 2 adalah 74,31, dengan skor berkisar antara minimum 30 hingga maksimum 100.

Uji Persyaratan Analisis Uji Normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas

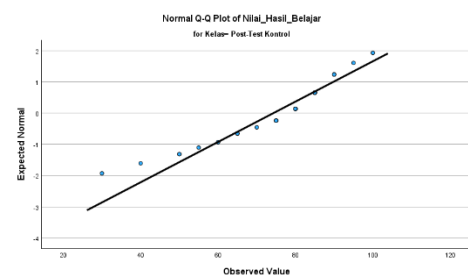
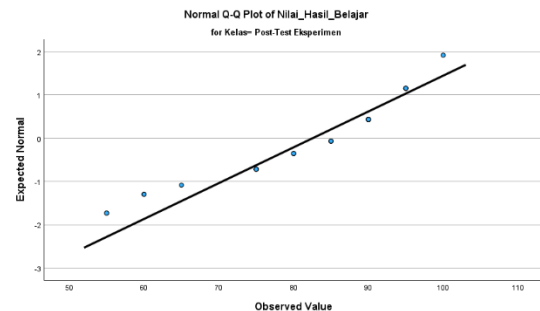
Tests Of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Nilai_Hasil_Belajar	Pre-Test Eksperimen	.122	35	.200
	Post-Test Eksperimen	.132	35	.112
	Pre-Test Kontrol	.141	36	.066
	Post-Test Kontrol	.133	36	.105

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor pre-test dan post-test pada kelas eksperimen masing-masing memiliki nilai signifikansi 0,200 dan 0,112. Karena keduanya berada di $\text{sign} < 0,05$,

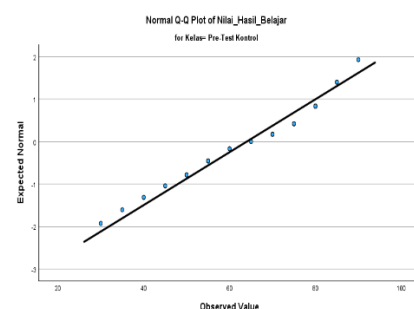
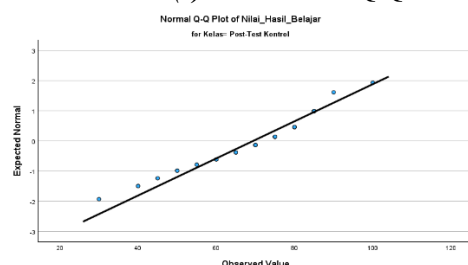
hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data tergolong normal. Temuan serupa juga ditemukan pada kelas kontrol, di mana pre-test memperoleh nilai signifikansi 0,066 dan post-test 0,105 keduanya juga memenuhi syarat distribusi normal karena nilainya melebihi 0,05.

Gambar 1. Grafik Normal Pre-Test (1) dan Post-Test (2) Kelas Eksperimen Q-Q Plot



Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Gambar 4.2 Grafik Normal Pre-Test (3) dan Post-Test (4) Kelas Kontrol Q-Q Plot



Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan grafik Q-Q Plot, distribusi titik-titik sejajar dengan pola garis diagonal. Hal ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test dan post-test pada

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan karakteristik distribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 6. Uji Homogen Kelas Eksperimen Model *Game Based Learning* Berbantuan *Baamboozle*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai_Hasil_Belajar	Based on Mean	.055	1	68	.816
	Based on Median	.071	1	68	.791
	Based on Median and with adjusted df	.071	1	61.822	.791
	Based on trimmed mean	.061	1	68	.806

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,816 yaitu lebih besar dari nilai sig > 0.05 yang disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* penerapan model pembelajaran untuk kelas eksperimen telah homogen sehingga layak dilakukan untuk uji selanjutnya.

Sedangkan untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol penerapan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 7. Uji Homogen Kelas Eksperimen Model Konvensional berbantuan *PowerPoint*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai_Hasil_Belajar	Based on Mean	.094	1	70	.760
	Based on Median	.106	1	70	.746
	Based on Median and with adjusted df	.106	1	66.992	.746
	Based on trimmed mean	.118	1	70	.732

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,760 yaitu lebih besar dari nilai sig > 0.05 yang disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* penerapan model pembelajaran untuk kelas kontrol telah homogen sehingga layak dilakukan untuk uji selanjutnya.

Uji Hipotesis

Tabel 8. Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Nilai_Hasil_Belajar	Equal variances assumed	1.675	.200	3.024	70	.002	.003	11.440	3.783	3.894	18.987
	Equal variances not assumed			3.031	70	.002	.003	11.440	3.775	3.908	18.973

Sumber : IBM SPSS Statistic 30

Hasil analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test* memperlihatkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,001. < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan dalam penelitian ini. Karena nilai signifikansi (p-value) berada di bawah nilai kritis yang telah ditentukan (0,001 < 0,05), maka hipotesis kerja yang menyatakan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* mampu memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar peserta didik dapat diterima.

5. Diskusi

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Medan melibatkan dua kelas yang menggunakan metode pembelajaran berbeda. Kelas pertama, yang terdiri dari 35 siswa, menerapkan model pembelajaran berbasis permainan menggunakan *Baamboozle* untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan terstruktur. Di sisi lain, kelas kedua, dengan 36 siswa, menggunakan metode pengajaran konvensional, dengan presentasi *PowerPoint* sebagai media utama. Kedua kelas diberikan *pre-test* untuk menilai pemahaman awal mereka terhadap materi. Setelah sesi pembelajaran selesai, diberikan *post-test* untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 77,14% siswa di kelas eksperimen mencapai skor minimal lulus, sementara 75,00% siswa di kelas kontrol juga memenuhi standar. Namun, setelah intervensi, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Di kelas eksperimen, rata-rata skor siswa mencapai 88,33%, sedangkan di kelas kontrol, hanya 76,86% siswa yang lulus dengan rata-rata skor 74,31. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugraha dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game yang didukung oleh media interaktif seperti *Baamboozle* dapat secara

signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Demikian pula, Wardani dan Kiptiyah (2024) melaporkan bahwa model pembelajaran berbasis game memainkan peran vital dalam pendidikan, dengan penekanan bahwa penggunaan media Baamboozle berbasis AI secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa. Perbedaan yang mencolok dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencerminkan dampak yang kuat dari pendekatan instruksional. Rata-rata skor siswa di kelas eksperimen adalah 82,57, dibandingkan dengan hanya 65,42 di kelas kontrol, menunjukkan perbedaan sebesar 17,49%.

Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji homogenitas data yang dilakukan pada kelompok kontrol, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,760. Karena nilai ini lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelompok kontrol homogen. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data pada kelompok kontrol relatif seragam, tanpa adanya perbedaan yang signifikan dalam varians. Selain itu, penggunaan media Baamboozle dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen memiliki dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Game-Based Learning (GBL) yang didukung oleh Baamboozle dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional yang didukung oleh PowerPoint pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan, khususnya pada unsur Korespondensi, untuk kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan pada tahun ajaran 2024/2025. Siswa yang mengikuti pendekatan GBL dengan Baamboozle menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 55,51%, sementara siswa yang diajarkan menggunakan metode konvensional dengan PowerPoint hanya menunjukkan peningkatan sebesar 37,19%. Perbedaan ini menunjukkan bahwa model GBL lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan tradisional.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistik, dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Permainan yang didukung oleh media Baamboozle memiliki pengaruh yang signifikan

dan dapat diukur terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X-1 MPLB pada mata pelajaran Komunikasi Tertulis di SMK Negeri 1 Medan selama tahun ajaran 2024/2025. Kesimpulan ini didukung oleh hasil uji t, yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Selain itu, nilai t yang diperoleh sebesar 3,024 menegaskan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol secara statistik signifikan dan tidak disebabkan oleh faktor acak. Sebelum intervensi, rata-rata skor siswa di kelas eksperimen adalah 62,71. Setelah menerapkan model pembelajaran berbasis game, rata-rata skor meningkat secara signifikan menjadi 82,57. Peningkatan ini menyoroti bagaimana pembelajaran berbasis game yang didukung teknologi, seperti Baamboozle, dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman konseptual, dan mendorong pembelajaran mandiri. Oleh karena itu, hipotesis penelitian diterima, yang menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis game yang didukung Baamboozle efektif dalam meningkatkan secara signifikan prestasi akademik siswa.

7. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Siswa: Para siswa didorong untuk memanfaatkan Baamboozle secara optimal sebagai media pembelajaran dengan tetap fokus dan aktif berpartisipasi dalam semua aktivitas yang disajikan melalui permainan ini. Baamboozle tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif dan komprehensif yang mendukung dan memperkaya tugas-tugas akademik lainnya.

Bagi SMK Negeri 1 Medan: Sekolah diharapkan untuk mempromosikan pembelajaran terintegrasi teknologi dengan memastikan ketersediaan fasilitas pendukung yang memadai, termasuk koneksi internet yang andal, perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai, serta pelatihan bagi guru dan siswa. Sumber daya ini sangat penting untuk memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang efektif dan lancar di dalam kelas.

Bagi Penelitian Lebih Lanjut: Penelitian-penelitian di masa depan dianjurkan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan keragaman karakteristik siswa yang lebih luas dalam mengeksplorasi model pembelajaran berbasis permainan yang didukung oleh Baamboozle. Pendekatan yang lebih luas ini akan membantu

menghasilkan temuan yang memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan dapat diterapkan untuk meningkatkan praktik pengajaran di berbagai lingkungan pendidikan.

8. Referensi

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Andriyani, S. (2021). No title. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1).
- Bancin, J. B. (2023). Jurnal ekonomi Integra. *Jurnal Ekonomi Integra*, 13(2), 351. <http://journal.stieip.ac.id/index.php/iga>
- Fadillah, M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan pemanfaatan media audio-visual di kelas rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 2(1), 14–23.
- Muhammad Lutfi, P. L. (2021). Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP N 30 Semarang. *Sosiolum*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Muttaqin, A. K., Nurwahida, N., & Irmayanti, I. (2024). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Baamboozle pada tenaga pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63–72. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.509>
- Naitili, C. A., & Nahak, K. E. N. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal “Eclipse Ammu Pe” terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(2), 93–101. <https://doi.org/10.37792/hinef.v2i2.1017>
- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan media Baamboozle terhadap motivasi dan hasil belajar biologi kelas X SMA 2 Tenggarong Seberang. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144–153.
- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., & Sitepu, S. S. W. (2020). [Judul tidak disebutkan]. *Journal GEEJ*, 7(2), 5–15.
- Prihandini, K. L., & Panduwina, L. F. (2022). Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepegawaian di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 13273–13284.
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Baamboozly. *Jurnal Inovasi dan Evaluasi Pembelajaran*, 5(3), 1373–1381.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Marwah, S., & Ain, Z. N. (2022). Studi literatur: Baamboozle sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 69–75.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sucityaswati, E. A., Simanungkalit, A. R., Fitriana, D. I., & Laksono, B. A. (2023). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan masyarakat dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 8(1), 88–97. <https://doi.org/10.30870/e-plus.v8i1.22373>
- Sugiono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes.

Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 8(2), 293–303.

<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED: Journal of Information Technology and Vocational Education*, 2(1), 49–54.

<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).