



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

PENGARUH METODE GAMIFICATION BERBANTUAN BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Arina Aulia Sabila^{1*}, Nur Rohman², Taufiq Hidayat³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: arinaauliasabila2@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Gamification method assisted by Baamboozle on the Economics Learning Outcomes of Students at Sunan Ampel Tanjungharjo Islamic Senior High School. The approach used is quantitative with a one group pretest-posttest experimental design. The research sample consisted of 15 grade X students of MA Sunan Ampel Tanjungharjo in the 2025/2026 academic year. Data collection was carried out through observation, testing and documentation. The test instrument was tested for validity and reliability before use. The Normality test using Shapiro-Wilk showed that the data were normally distributed with a significance value $> 0,05$. The results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of $0,000 < 0,05$ and a calculated t value of $10,555 > t$ table $2,145$. The results of the N-Gain test obtained an average value of $0,6117$ in the moderate category. So there was a significant difference between the average posttest score. These findings indicate that the application of gamification through interactive media such a Baamboozle can improve learning outcomes and create an active and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: Gamification, baamboozle, learning outcomes, economics

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh metode Gamification berbantuan Baamboozle terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Madrasah Aliyah Sunan Ampel Tanjungharjo. Pendekatan yang dipakai itu kuantitatif melalui desain eksperimen one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri atas 15 siswa kelas X MA Sunan Ampel Tanjungharjo tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan datanya melalui observasi, tes dan dokumentasi. Selanjutnya, Instrumen tes diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji Normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar $10,555 > t$ table $2,145$. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar $0,6117$ dengan kategori sedang. Sehingga terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui media interaktif seperti Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar serta mewujudkan lingkungan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Gamifikasi, baamboozle, hasil belajar, ekonomi

PENDAHULUAN

Sektor pendidikan memegang peranan krusial sebagai pilar utama dalam mencetak barisan sumber daya manusia yang kompetitif dan unggul. Menghadapi arus globalisasi disertai masifnya disrupsi teknologi informasi, institusi pendidikan didesak untuk memformulasikan kebaruan, baik dari segi metodologi maupun instrumen instruksional. Pengintegrasian media pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan komunikatif menjadi prasyarat mutlak dalam mentransformasi mutu serta esensi

pembelajaran. Memasuki era modern abad ke-21, dinamika perkembangan teknologi menuntut peserta didik untuk menguasai kompetensi esensial berupa berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, kemampuan berkolaborasi, serta daya kreativitas (4C) (Rosnaeni, 2021). Konsekuensinya, strategi pedagogis konvensional layaknya ceramah monolog maupun penugasan terstruktur di rumah dianggap tidak lagi relevan dan kurang adaptif terhadap pemenuhan kebutuhan belajar generasi masa kini.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu pendekatan yang bisa dimanfaatkan itu metode gamification. Gamification merupakan penerapan unsur-unsur permainan melalui cara pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa (Widiyanti, 2024). Pembelajaran berbasis mainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan bermakna. 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 kin. Gamifikasi menawarkan pendekatan alternatif untuk mengubah suasana belajar menjadi lebih kompetitif dan juga menyenangkan.

Melalui pengamatan awal yang dilakukan di kelas X MA Sunan Ampel Tanjungharjo, teridentifikasi kendala berupa rendahnya partisipasi aktif serta pencapaian akademik siswa pada bidang studi ekonomi. Hal ini dipicu oleh dominasi pendekatan instruksional yang masih bersifat konvensional dalam transfer keilmuan. Keterbatasan integrasi instrumen teknologi berbasis digital ini memicu kejenuhan, meminimalkan keterlibatan siswa, dan membuat atmosfer kelas menjadi pasif. Berangkat dari fenomena empiris tersebut, penelitian ini diinisiasi untuk menguji solusi alternatif yang relevan.

Guna mengatasi problematika tersebut, diperlukan adanya pembaruan strategi instruksional yang mampu menstimulasi iklim kelas menjadi lebih interaktif, rekreatif, sekaligus memosisikan siswa sebagai subjek didik yang terlibat langsung. Salah satu media yang dapat digunakan dalam penerapan gamification adalah baamboozle. Baamboozle merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk menyajikan soal dalam bentuk kuis kelompok secara menarik dan kompetitif. Penggunaan baamboozle dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Selain itu juga dapat meningkatkan kerja sama, dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa implementasi pendekatan gamification yang dipadukan dengan media interaktif terbukti efektif mendongkrak motivasi sekaligus performa akademik peserta didik (Sari & Putra, 2022). Penelitian (Sari dan Pertiwi, 2024) juga mengatakan penerapan strategi berbasis permainan ini merangsang keterlibatan aktif serta memperkuat retensi pemahaman materi. Lebih lanjut, ditemukan disparitas yang signifikan pada capaian belajar siswa antara fase pra-perlakuan dan pasca-perlakuan, yang menegaskan bahwa metode game-based learning memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademis.

Sejalan dengan itu, studi empiris oleh Munawaroh dkk. (2024) yang mengkaji efektivitas pembelajaran interaktif berbasis platform Baamboozle dipadukan dengan model Project-Based Learning (PjBL) menyimpulkan bahwa integrasi kedua instrumen tersebut sukses memicu gairah belajar sekaligus menyederhanakan konseptualisasi materi ajar yang kompleks.

Target utama dari penelitian ini ialah guna menyoedidik bagaimana dampak penggunaan cara belajar gamification memakai media Baamboozle terhadap nilai pelajaran ekonomi siswa kelas X di MA Sunan Ampel Tanjungharjo. Melalui penelitian ini, diharapkan ada dampak positif bagi peningkatan capaian belajar siswa. Selain itu, penerapan cara belajar aktif serta media digital yang interaktif ini dirancang

guna memberikan sejarah belajar yang lebih berarti, seru, dan sesuai dengan perkembangan zaman sekarang.

METODE

Metode penelitian ini yang diterapkan dalam studi mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental tipe one group pretest-posttest. Model ini mengeksplorasi satu kelompok subjek amatan tanpa menyertakan kelompok pembanding atau kelas kontrol, guna mengukur efektivitas intervensi taktik gamification berbasis Baamboozle terhadap hasil belajar. Subjek populasi mencakup seluruh peserta didik kelas X MA Sunan Ampel Tanjungharjo Tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 15 siswa. Mengingat ukuran populasinya berada di bawah batas 100 partisipan, maka penentuan sampel dilakukan secara total sampling menggunakan teknik non-probability sampling. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2020) yang menyatakan bahwa jika subjek penelitian kurang dari 100 orang, sebaiknya semua populasi dijadikan sampel secara langsung. Sementara untuk alat ukurnya, peneliti memakai soal ujian berbentuk pilihan ganda dan esai yang diberikan sebelum serta sesudah penerapan cara gamifikasi untuk menguji tingkat pemahaman siswa.

Pengumpulan datanya melalui observasi, tes dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Pengukuran hasil belajar melalui hasil belajar pretest dan posttest. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sementara itu, teknik dokumentasi dioptimalkan sebagai data penunjang untuk menghimpun profil subjek, administrasi pembelajaran, serta rekam aktivitas eksperimen. Seluruh instrumen penilai yang digunakan telah melewati fase pengujian kualitas lewat analisis validitas dan indeks reliabilitas (Sugiyono, 2022).

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini diawali dengan menguji distribusi data menggunakan prosedur normalitas Shapiro-Wilk. Langkah berikutnya melibatkan penerapan uji komparatif berupa Paired Sample t-Test, yang bertujuan untuk mengidentifikasi keberartian perbedaan skor pada subjek tunggal yang serupa (Ghozali, 2018). Guna mengukur sejauh mana peningkatan capaian belajar siswa setelah diimplementasikannya pendekatan Gamification berbasis media Baamboozle, peneliti menerapkan analisis indeks N-Gain Score. Pengklasifikasian nilai N-Gain dalam riset ini mengacu pada tolok ukur berikut:

Tabel 1. N-Gain Score

Gain-Score (g)	Kategori Peningkatan
$N - \text{Gain} \geq 30$	Rendah
$30 \leq N\text{-gain} < 70$	Sedang
$N\text{-gain} > 70$	Tinggi

(sumber: Arikunto (dalam Nashiroh dkk., 2020))

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dirancang guna memetakan serta mengukur sejauh mana kontribusi metode instruksional berbasis media interaktif dalam memengaruhi luaran atau hasil belajar siswa. Sebelum instrumen pengumpulan data diimplementasikan dalam eksperimen, dilakukan serangkaian pengujian

kualitas mencakup aspek validitas serta reliabilitas. Uji validitas instrumen dilakukan lewat teknik korelasi Product Moment Pearson terhadap total 25 butir instrumen, yang mencakup 20 pertanyaan pilih memilih serta 5 soal uraian. Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 siswa sebagai pembanding pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai r tabel sebesar 0,514. Karena seluruh koefisien korelasi tiap butir melampaui nilai batas tersebut, maka keseluruhan soal dikategorikan valid. Hal ini diperkuat oleh perolehan nilai corrected item-total correlation yang secara konsisten berada di atas angka 0,30. Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa perangkat evaluasi yang dikembangkan ini telah lolos uji validitas dan reliabel untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara akurat (Arikunto, 2018).

Sementara itu, indeks reliabilitas yang dihitung melalui estimasi Cronbach's Alpha mencapai angka 0,946. Mengingat perolehan tersebut melampaui batas minimum 0,70, maka instrumen evaluasi ini memiliki tingkat konsistensi (reliabilitas) yang sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat dipercaya dan konsisten dalam mengukur hasil belajar siswa (Sugiyono, 2019). Berikut hasil Analisis datanya:

Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 2. Uji Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	15	.30	.68	46.27	11.15
Posttest Hasil Belajar	15	.65	.95	79.33	9.46
Valid N (listwise)	15				

(Sumber: peneliti 2026)

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada tabel diatas, Pada tahap awal (pretest), skor terendah berada pada angka 30 dan capaian tertinggi sebesar 68. Kondisi tersebut mengalami perubahan signifikan pada tahap akhir (posttest), di mana nilai minimum naik ke angka 65 dan nilai maksimum mencapai 95. sebaran nilai ini mengindikasikan secara empiris bahwa penerapan metode gamification berbasis Baamboozle memberikan pengaruh positif terhadap perluasan capaian kognitif siswa.

Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Tabel 3. Uji Normalitas

Test of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.128	15	.200*	.949	15	.511
Posttest Hasil Belajar	.210	15	.074	.930	15	.275

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: peneliti 2026)

Merujuk pada capaian uji Shapiro-Wilk yang disajikan dalam Tabel 3, seluruh data menunjukkan nilai signifikansi yang berada di atas batas $\alpha = 0,05$. Secara spesifik, perolehan nilai signifikansi untuk skor pretest mencatatkan angka 0,511, sementara untuk skor posttest berada pada nilai 0,275. Mengingat probabilitas kedua kelompok data tersebut secara konsisten berada di atas parameter 0,05, maka sebaran data pretest maupun posttest hasil belajar peserta didik dikonfirmasi berdistribusi normal.

Hasil Uji N-Gain Score

Tabel 4. Uji N-Gain Score
Descriptive

		Statistic	Std. Error	
Pretest Hasil Belajar	Mean	46.2667	2.87926	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40.0913	
		Upper Bound	52.4421	
	5% Trimmed Mean	45.9630		
	Median	45.0000		
	Variance	124.352		
	Std. Deviation	11.15134		
	Minimum	30.00		
	Maximum	68.00		
	Range	38.00		
Interquartile Range	15.00			
	Skewness	.019	.580	
	Kurtosis	-.427	1.121	
Posttest Hasil Belajar	Mean	79.3333	2.44300	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74.0936	
		Upper Bound	84.5730	
	5% Trimmed Mean	79.2593		
	Median	75.0000		
	Variance	89.524		
	Std. Deviation	9.46170		
	Minimum	65.00		
	Maximum	95.00		
	Range	30.00		
Interquartile Range	14.00			
	Skewness	.392	.580	
	Kurtosis	-1.015	1.121	

(Sumber: peneliti 2026)

Melalui hasil analisis deskriptif N-Gain Score pada Tabel 4, terlihat bahwa perolehan nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada tahap pretest adalah sebesar 42,2667 dengan tingkat simpangan baku (standar deviasi) mencapai 11,15134. Pada pengujian awal ini, skor minimum yang diperoleh subjek amatan adalah 30,00 dan skor maksimumnya menyentuh angka 68,00 (rentang nilai sebesar 38,00). Indikator empiris tersebut membuktikan bahwa kapasitas kognitif awal peserta didik masih relatif terbatas sebelum adanya pemberian intervensi pembelajaran. Sementara itu, pencapaian nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa setelah dilakukan evaluasi posttest bergeser naik menjadi 79,3333 dengan muatan standar deviasi sebesar 9,46170. Skor terendah pada fase posttest ini tercatat sebesar 65,00, sedangkan capaian tertingginya berhasil menyentuh angka 95,00 (rentang nilai sebesar 30,00).

Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa implementasi strategi instruksional yang diterapkan di kelas terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

Hasil Uji Paired Sample t-Test

Tabel 5. Uji Paired Sample t-Test
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Hasil Belajar	46.27	15	.6117	.17560
	Posttest Hasil Belajar	79.33	15	61.1730	17.56014

Paired Samples Test

				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig (2-tailed)
		Mean	Std.Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Hasil Belajar	-	12.133	-39.786	-26.348	-	14	.000
	Posttest Hasil Belajar	33.067	12.133	-39.786	-26.348	10.555	14	.000

(Sumber: peneliti 2026)

Hasil uji dari tabel 5 diatas, menunjukkan nilai selisih rata-rata sebesar 33,067 dengan standar deviasi 12,133. Adapun nilai t hitung yang diperoleh sebesar 10,555 dengan nilai luaran uji statistik mencatatkan angka signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Temuan nilai probabilitas yang berada di bawah ambang batas kriteria ($0,000 < 0,05$) ini mengonfirmasi penolakan terhadap H_0 serta penerimaan bagi H_a . Maka, dapat ditarik kesimpulan mengenai adanya perbedaan capaian akademik yang sangat nyata antara skor pretest dan posttest hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut memberikan bukti empiris bahwa strategi instruksional yang diterapkan memiliki kontribusi positif dan berdampak signifikan dalam memicu eskalasi performa kognitif siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur pengaruh hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan penelitian. Validnya instrumen penelitian menunjukkan bahwa setiap butir soal dapat digunakan untuk memperoleh data yang akurat mengenai kemampuan siswa setelah penerapan metode gamification berbantuan bamboozle.

Sedangkan, hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,946 termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga dapat diakui dalam pengumpulan data penelitian. Instrumen yang valid dan reliabel dapat memberikan pengaruh terhadap ketepatan hasil penelitian Oleh sebab itu, akumulasi data yang telah dihimpun dinilai representatif untuk mendeteksi seberapa besar dampak dari pengadopsian teknik gamification berbasis platform Baamboozle terhadap capaian belajar siswa. Selaras dengan pandangan Arikunto (2018), sebuah instrumen ilmiah diwajibkan memenuhi parameter validitas serta reliabilitas yang kokoh demi menjamin presisi dan akurasi data luaran riset.

Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah diterapkannya metode pembelajaran gamification berbantuan baamboozle. Sebelum perlakuan di berikan (pretest) dimana nilai minimum 0,36 dan nilai maximum 0,91. Namun, setelah di beri perlakuan (posttest) capaian nilai siswa menjadi lebih baik dengan nilai minimum 35,71 dan nilai maximum mencapai 91,23. Di samping itu, pengujian prasyarat analisis lewat Shapiro-Wilk menghasilkan nilai probabilitas yang secara konsisten melampaui standar $p > 0,05$, yang berarti keseluruhan sebaran data riset berdistribusi secara normal.

Melengkapi tahapan tersebut, pengujian indeks N-Gain Score mencatatkan perolehan rata-rata sebesar 0,6117, di mana capaian ini diposisikan pada kualifikasi efektivitas tingkat sedang. Temuan empiris ini mempertegas bahwa penerapan skema gamification terintegrasi Baamboozle memberikan kontribusi yang jauh lebih signifikan dalam mengeskalasi hasil belajar siswa dibanding apabila kelas dikelola melalui pendekatan pedagogi tradisional (pembelajaran konvensional). Setelah mengetahui rata-rata melalui N-Gain Score, maka dilanjutkan dengan uji Paired Sample t-Test yang memperlihatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh metode gamification berbantuan baamboozle terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X MA Sunan Ampel Tanjungharjo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran penerapan metode gamification berbantuan Baamboozle bagi perolehan nilai mata pelajaran ekonomi siswa kelas X MA Sunan Ampel Tanjungharjo. Temuan di lapangan membuktikan bahwa kehadiran model pembelajaran gamification dengan platform Baamboozle ini membawa dampak yang nyata dalam mendongkrak capaian belajar siswa. Keterlibatan aktif dari para siswa selama kegiatan belajar juga bisa ditingkatkan secara maksimal melalui model kerja kelompok yang menerapkan prinsip pembelajaran aktif. Format kompetisi sehat melalui kuis digital interaktif dan kerja kelompok ini sukses mereduksi kejenuhan psikologis siswa di kelas. Efek lanjutannya adalah penguatan konsentrasi belajar peserta didik.

Temuan empiris ini mengonfirmasi landasan teoretis Sudjana (2020), yang menegaskan bahwa manifestasi keberhasilan belajar dicerminkan melalui rekonstruksi perilaku belajar yang mencakup ranah kognisi, afeksi, hingga performa psikomotorik secara simultan. Proses belajar bukan sekedar aktivitas mengingat secara pasif akan tetapi proses mengalami secara langsung demi menggali pengetahuan baru. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Fadillah, 2023) Ketika metode pembelajaran gamification berbantuan baamboozle digunakan, suasana kelas akan menjadi lebih menyenangkan. Gamifikasi dalam dunia pendidikan bukan sekedar mengajak siswa bermain game tanpa suatu tujuan, akan tetapi juga bisa mengaplikasikan elemen-elemen penting di dalam game seperti tantangan (challenges), skor (points), tingkatan (levels), dan hadiah (rewards) demi memicu keterlibatan di kalangan siswa. Penelitian Afdol dkk. (2025) mengungkapkan bahwa pemanfaatan platform kuis interaktif sejenis Baamboozle efektif dalam mengonstruksi motivasi intrinsik pembelajar.

Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh peran guru (teacher-centered), pemanfaatan Baamboozle justru membuka ruang bagi siswa untuk memegang kendali aktif dalam skenario pembelajaran. Dinamika ini memperkuat fondasi teori konstruktivisme, yang memandang bahwa pemahaman konseptual dirakit secara mandiri melalui jembatan pengalaman empiris serta dialektika sosial (Yuliati, 2024). Konsekuensinya, akselerasi capaian belajar ini tidak semata-mata dipicu oleh visualisasi media yang atraktif, melainkan oleh pergeseran orientasi metodologi menuju paradigma yang berpusat pada siswa (student-centered).

Dengan demikian, hasil penelitian dengan diterapkannya metode pembelajaran gamification berbantuan baamboozle terhadap hasil belajar ekonomi siswa diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik materi pelajaran ekonomi dengan memberikan penekanan

bahwa penggabungan metode gamifikasi, terutama saat memakai media Baamboozle, bisa menjadi sebuah terobosan baru yang ampuh demi menaikkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa. Hasil riset ini pun memperlihatkan bahwa posisi teknologi digital di masa kini bukan lagi sekadar sebagai alat bantu tambahan saja di dalam kelas, melainkan media strategis dalam menciptakan ekosistem ruang kelas yang kolaboratif, aktif, dan kontekstual.

SIMPULAN

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest yang mengalami kenaikan cukup besar dibandingkan dengan nilai pretest. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,6117 yang mengindikasikan bahwa tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang. Hasil pengujian menggunakan Paired Sample t-Test juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 10,555 yang lebih besar daripada t tabel sebesar 2,145. Temuan tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran gamification berbantuan Baamboozle terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, serta mendorong semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, G., Rukminingsih, & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Fadillah, M. A. (2023). *Gamifikasi dalam Model Pembelajaran Inkuiri : Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. Universitas Negeri Padang.
- Ghozali. (2018). *"Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS"* Edisi Sembilan. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran interaktif berbantuan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Tembong 2. *Jurnal Pendidikan*, November, 6238–6243.
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan mind map terhadap kemampuan pedagogik mahasiswa mata kuliah pengembangan program diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 43–52. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sari, N., & Putra, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 45–52.
- Sudjana, N. (2020). *Proses belajar mengajar untuk melihat hasil belajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., Alfiandra, & Hasdawaty, E. (2025). Penerapan game edukasi berbasis Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(1), 9–14. <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.11067>
- Widiyanti, N. (2024). Interaksi Manusia dan Teknologi melalui Desain di Dunia Pendidikan. *Jurnal PETIK*. Universitas Widyatama.
- Yulianti, S. (2024). Implementasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran abad 21. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, hal. 45–54.