

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL)  
MENGUNAKAN MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA MTS MUHAMMADIYAH PENYASAWAN**

Adillah Azzahra<sup>1</sup>, Astuti<sup>2</sup>, Zulfah<sup>3</sup>, Kasman Ediputra<sup>4</sup>, Molly Wahyuni<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai  
[adillahazzahra9@gmail.com](mailto:adillahazzahra9@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low interest in learning mathematics of class VIII students of MTs Muhammadiyah Penyasawan. This study aims to determine whether or not there is an influence of the Game Based Learning learning model using Baamboozle media on the learning interest of class VIII students of MTs Muhammadiyah Penyasawan. This research is a quasi-experimental study, with the sample technique used being Total Sampling. The population in this study were class VIII students of MTs Muhammadiyah Penyasawan in the 2024/2025 Academic Year consisting of 2 classes. The samples in this study were class VIII B as the control class and VIII A as the experimental class. The instruments used in this study were learning observation sheets and student learning interest questionnaire sheets. The data analysis techniques used were the Independent sample T-Test and the N-Gain test with the help of SPSS software. The results of the Independent sample T-Test obtained a T count of 3.902 with a significance of 0.000. Furthermore, the T table value was 2.004, where the hypothesis testing produced the T count test criteria > T table and sig. (2-tailed) < 0.05 concludes that H<sub>0</sub> is rejected and there is an influence of the GBL learning model using Baamboozle media on the learning interests of students at MTs Muhammadiyah Penyasawan.*

**Keywords:** *game based learning, baamboozle learning media, interest in learning, learning models*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Penyasawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran Game Based Learning menggunakan media Baamboozle terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Penyasawan. Penelitian ini adalah penelitian *quasy eksperimen*, dengan teknik sample yang digunakan adalah *Total Sampling*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Penyasawan Tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 2 kelas. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII B sebagai kelas kontrol dan

VIII A menjadi kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi pembelajaran dan lembar angket minat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Independent sample T-Test* dan uji *N-Gain* dengan bantuan *software* SPSS. Hasil uji *Independent sample T-Test* diperoleh T hitung sebesar 3,902 dengan signifikansi 0,000. Selanjutnya diperoleh nilai T tabel 2,004, dimana pada pengujian hipotesis menghasilkan kriteria pengujian T hitung > T tabel dan sig. (2-tailed) < 0,05 berkesimpulan  $H_0$  ditolak dan terdapat pengaruh model pembelajaran GBL menggunakan media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa MTS Muhammadiyah Penyasawan.

**Kata Kunci:** *game based learning*, media pembelajaran baamboozle, minat belajar, model pembelajaran

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran di era digital seperti sekarang ini, terus mengalami transformasi seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru sekarang adalah menurunnya minat belajar siswa, terutama pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang merupakan masa transisi yang penting dalam perkembangan usia remaja. Keberhasilan peserta didik dalam belajar pada suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya ialah minat belajar peserta didik, minat belajar merupakan unsur utama dalam keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya minat belajar maka proses belajar mengajar berjalan lancar. Minat timbul apabila individu tertarik pada sesuatu, karena sesuai

dengan ada kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan berarti bagi dirinya dan peserta didik berniat untuk mempelajarinya (Marti'in, 2019).

Berbagai upaya meningkatkan minat belajar siswa terutama pada Pelajaran matematika, berbagai inovasi dan model pembelajaran terus dikembangkan, salah satunya adalah *Game Based Learning* yang dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran mereka. Pembelajaran berbasis permainan memberi guru kesempatan untuk memasukkan pembelajaran aktif ke dalam sesi pembelajaran, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta memberikan umpan balik langsung atas kinerja mereka (Pho & Dinscore, 2015). Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL) mengacu pada penggunaan dan penerapan prinsip-

prinsip permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Psikologi motivasional yang melekat dalam GBL memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pendidikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya melibatkan permainan untuk dimainkan siswa, tetapi juga merancang aktivitas edukatif yang secara bertahap mengajarkan topik-topik tertentu (Hermawan, 2024).

Matematika memainkan peran penting dalam proses pendidikan Indonesia. Karena tidak ada tindakan atau perilaku manusia yang tidak dipengaruhi oleh matematika, maka keberadaannya di dunia sangatlah penting dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia. Menurut Kusumawardani matematika adalah salah satu ilmu yang akan terbentuk menjadi hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, serta penalaran. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa karena menjadi dasar meningkatkan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kemampuan bekerja (Hartanto & Kusuma, 2024).

Minat belajar siswa merupakan faktor yang paling penting dan mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Minat sendiri mempunyai arti suatu kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap orang, situasi, atau kegiatan yang menjadi fokus dari minat tersebut (li et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa agar hasil pembelajaran lebih optimal. Pemilihan dan penggunaan media serta model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat dan keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri. Namun, jika melihat situasi sekarang, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan oleh kurangnya inovasi dan kemampuan dari pendidik untuk menerapkan model serta media pembelajaran yang makin modern. Hal ini bisa dilihat terutama sekolah di daerah pedesaan.

Pemilihan media dan model pembelajaran juga merupakan kunci keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan,

ketika kita memilih media dan model pembelajaran yang tepat, hasil belajar akan tercapai. Namun, keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pemilihan media dan model pembelajaran, tetapi juga dapat dilihat dari dorongan kuat yang muncul dalam diri setiap siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri, yang berdampak pada berbagai aspek, termasuk keterampilan intelektual, emosional, dan psikomotorik (Pokhrel, 2024).

GBL dapat menjadi terobosan baru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Pembelajaran berbasis permainan digital, juga dikenal sebagai GBL, adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi permainan terkini. Setiap permainan digital dapat dianggap sebagai alat atau media pembelajaran jika mengandung komponen kognitif. Di abad ke-21, permainan edukatif dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengajarkan siswa berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman matematika mereka dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Yustina & Yahfizham, 2023).

*Game Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk memadukan materi pembelajaran dengan permainan agar peserta didik dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. *Game Based Learning* dapat menjadi terobosan baru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih baik (Comission, 2016). Dalam bidang pendidikan, GBL dapat menawarkan lingkungan belajar tempat siswa berlatih dan menguasai keterampilan saat mereka mengatasi tantangan yang menarik, mengikuti narasi, berkolaborasi, menjelajahi materi pembelajaran dengan cara yang interaktif, dan menguasai keterampilan melalui praktik dalam lingkungan pembelajaran (Pablo et al., 2024).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 6 Maret 2025 di MTs Muhammadiyah Penyasawan, Ibu Sri Wahyuni, S.Pd yang merupakan guru matematika di kelas VIII menjelaskan bahwa “proses pembelajaran sebenarnya sudah cukup baik, namun masih terdapat beberapa siswa memiliki minat belajar

yang rendah, seperti sering tidak fokus memperhatikan guru, bercerita, serta keluar masuk kelas, karena mereka sudah mulai bosan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini mungkin terjadi karena penyajian pembelajarannya kurang menarik.

Peneliti juga pernah melakukan program magang di MTs Muhammadiyah Penyasawan ini, serta pernah masuk melihat proses pembelajaran bersama guru. Terlihat hanya beberapa siswa yang benar benar memperhatikan penjelasan guru, beberapa yang lain asyik dengan kegiatan sendiri, ada yang bercerita dengan teman dan izin keluar masuk. Peneliti juga pernah bertanya kepada siswa, tentang penyebab temannya berperilaku seperti itu, ternyata dari penjelasan siswa tersebut, mereka merasa bosan saat belajar, apalagi banyak juga yang menganggap matematika itu sulit. Karena terlihat proses pembelajaran yang digunakan adalah konvensional. Yaitu, setelah guru menjelaskan langsung diberi latihan soal.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah ditelusuri juga bahwa sedikit banyaknya permasalahan yang terjadi adalah sama. Seperti penelitian oleh

(Athiyyah<sup>1</sup> & Amalia<sup>2</sup>, 2024) yang menghasilkan secara keseluruhan, rata-rata skor mencapai 4,64, yang setara dengan persentase minat belajar sebesar 92,8%. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII D terhadap mata pelajaran SKI. Data menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya metode yang layak dipertimbangkan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain guna meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Yaitu terkait minat belajar siswa yang rendah, dikarenakan tidak sesuainya model pembelajaran yang diterapkan sehingga kurang efektifnya proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran menggunakan metode konvensional yang menyebabkan kurang bervariasinya dan minimnya interaksi aktif dari siswa, sehingga mereka merasa cepat bosan. Maka dari itu, dengan adanya teknologi digital, diharapkan dapat dimanfaatkan dan mampu memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian quasi Experiment (eksperimen semu) dengan desain *nonequivalent control group design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi angket untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian bertujuan untuk memberi pegangan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya (Karlina, 2019).

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif.

**Tabel 1 Desain Penelitian**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Hasil *pretest* kelas eksperimen  
O<sub>3</sub> : Hasil *pretest* kelas kontrol  
X : *Treatment* atau perlakuan  
- : Tidak ada perlakuan  
O<sub>2</sub> : Hasil *posttest* kelas eksperimen  
O<sub>4</sub> : Hasil *posttest* kelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah Penyasawan, berlokasi di Jl. Perjuangan Bukit Injin Desa Penyasawan, Kec. Kampar, Kab. Kampar, Provinsi Riau.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di MTs Muhammadiyah Penyasawan.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Penyasawan.

**Tabel 2 Jumlah Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Penyasawan**

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	29
VIII B	27

Sumber: Tata Usaha MTs Muhammadiyah Penyasawan

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitiannya adalah:

1. Kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang sebagai kelas eksperimen.
2. Kelas VIII B memiliki jumlah siswa sebanyak 27 orang sebagai kelas kontrol.

Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *Total Sampling* yang mana teknik ini merupakan suatu teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang diproses ke tahap selanjutnya untuk memperoleh data, peneliti harus menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa angket, observasi dan dokumentasi. Adapun

Komponen Instrumen yang digunakan oleh peneliti seperti lembar angket dan lembar observasi. Agar terhindar dari kesalah pahaman dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan istilah yang digunakan dalam judul ini.

*Game Based Learning* adalah Pembelajaran Berbasis Permainan (PBM) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Desain ini memfasilitasi proses pembelajaran. Permainan ini memiliki nilai pembelajaran yang tinggi, mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan yang akurat (Wibawa et al., 2020).

*Baamboozle* ialah salah satu jenis media pembelajaran yang menekankan pada permainan atau edugames hal tersebut serupa dengan lomba cerdas cermat. Media ini dimainkan secara berkelompok, di mana setiap kelompok memilih nomor pada layar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab. Nomor-nomor tersebut dapat berisi tambahan poin, pertukaran poin dengan kelompok tertinggi, atau mungkin pengurangan poin, atau bahkan tidak memberikan poin sama sekali. Keunggulan

penggunaan media ini adalah siswa tidak perlu masuk atau login untuk berpartisipasi dalam kuis. Mereka hanya perlu fokus pada layar yang ditampilkan oleh guru, sehingga perhatian siswa lebih terkonsentrasi, dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif (Khoiro et al., 2023).

Minat menjadi motor penggerak proses pembelajaran guna tercapainya tujuan yang diinginkan, jika tidak ada minat maka tujuan kesulitan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Lembar Validasi diisi dengan menggunakan tanda centang dan skala likert 1 – 4 dengan skor 1 (sangat tidak setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 3 (setuju), dan skor 4 (sangat setuju). Setelah lembar validasi diisi oleh tim validator.

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini diberikan kepada 3 validator ahli, sebagai berikut:

Koefisien Korelasi	Kategori
$\leq r \leq 0,4$	Kurang
$0,4 - 0,8$	Sedang
$>0,8$	Valid

**Tabel 3 Validator Instrumen**

No	Nama	Bidang	Instansi
1.	SRM, M.Pd	Dosen Matematika, Bidang Pendidikan Matematika	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
2.	LMR, M.Pd, M.ICS	Dosen Matematika, Bidang Pendidikan Matematika	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
3.	Dr. F, M.Pd	Dosen PGSD, Bidang Pendidikan Matematika	Universitas Pahlawan Tuanku tambusai

Terdapat 8 aspek yang dinilai dalam lembar validasi yang dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu materi, konstruksi dan bahasa. Dan 4 kategori penilaian yang mana 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 setuju, dan 4 sangat setuju. Uji instrumen validasi dalam penelitian ini diberikan kepada 3 validator ahli. Hasil validasi dari validator 1 bahwa instrument dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi dari validator 2 bahwa instrument dapat digunakan tanpa revisi. Dan hasil validasi dari validator 3 instrument dapat digunakan dengan revisi sedikit.

**Tabel 1 Hasil Validasi Instrumen**

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator			$\Sigma$	n (c-1)	$V = \Sigma S / n(c-1)$	Interpretasi
		1	2	3				
1.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur	4	4	3	8	9	0,88	Sangat Tinggi
2.	Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas	4	4	3	8	9	0,88	Sangat Tinggi
3.	Mencakup materi secara representatif	4	4	3	8	9	0,88	Sangat Tinggi
4.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	3	8	9	0,88	Sangat Tinggi
5.	Kalimat pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	3	8	9	0,88	Sangat Tinggi
6.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar	4	4	3	8	9	0,88	Sangat Tinggi
7.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	4	3	7	9	0,77	Tinggi
8.	Menggunakan istilah (kata-kata) yang dipahami oleh responden	3	4	3	7	9	0,77	Tinggi
Rata-rata							0,86	Sangat Tinggi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pertemuan pertama penelitian, seluruh siswa kelas kontrol dan eksperimen melakukan *pre-test*. Hasil perhitungan data *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dihitung Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata hasil uji validasi instrument sebesar 0,86 yang berarti angket tersebut memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi.



**Tabel 5 Hasil Reliabilitas**

Cronbach`s Alpha	N of Items
.804	19

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai Reliabilitasnya adalah 0,804. Yang berarti instrumen yang akan digunakan peneliti dinyatakan konsisten.

Teknik yang digunakan dalam analisis data untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran GBL menggunakan media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan adalah program SPSS. Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa dilakukan melalui analisis gain-ternormalisasi <g>, Normalizes gain atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan suatu model pembelajaran atau media pembelajaran dalam penelitian. Adapun rumus uji N-Gain adalah:

$$N - Gain (g) = \frac{Pretest\ Score - Pretest\ Score}{Maximum\ Score - Pretest\ Score}$$

**Tabel 6 Kriteria Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Persentase (%)	Tafsiran
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
<40	Tidak Efektif

Sumber: Oktavia & Prasasty, 2019

Uji pengaruh digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model GBL menggunakan media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa.

**Tabel 7 Kriteria uji Effect Size**

Rentang	Kriteria
ES < 0,2	Kecil
0,2 < ES < 0,8	Sedang
ES > 0,8	Besar

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini kelas eksperimen menggunakan *model Game Based Learning* menggunakan media *Baamboozle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Dimana setiap kelas dilakukan masing-masing 4 pertemuan. Berikut adalah deskripsi singkat tentang 4 pertemuan di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Game Based Learning menggunakan media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa.

Deskripsi data minat belajar siswa adalah data hasil *Pretest* dan *Posttest* yang berisi tentang kondisi awal minat belajar siswa kedua kelompok (Eksperimen dan Kontrol) sebelum dan sesudah diberi *treatment* (perlakuan). Data dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel.

Deskripsi data menyajikan nilai tertinggi, nilai terendah, rentang data, mean, median, standar deviasi, dan variansi sampel. Hasil perhitungan data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dihitung menggunakan program SPSS versi 27. Deskripsi data nilai awal (*Pretest*) dapat pada tabel berikut:

**Tabel 8 Data Nilai Pretest kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kriteria Data	Data Pretest	
	Kelas Eksperimen (VIII A)	Kelas Control (VIII B)
Jumlah Siswa	29	27
Mean	32,10	57,52
Modus	30	57
Median	32,00	57,00
Nilai Terendah	24	50
Nilai Tertinggi	40	70

Sumber:Hasil Olah Data penelitian 2025

Dari hasil deskripsi data pada pada tabel 8 dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang cukup jauh berbeda. Hasil perhitungan data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dihitung menggunakan program SPSS versi 27. Deskripsi data nilai akhir (*posttest*) dapat pada tabel berikut:

**Tabel 9 Data Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kriteria Data	Data Post-Test	
	Kelas Eksperimen (VIII A)	Kelas Control (VIII B)
Jumlah Siswa	29	27
Mean	62,48	58,81
Modus	62	57
Median	62,00	58,00
Nilai Terendah	57	52
Nilai Tertinggi	71	71

Sumber: Hasil Olah Data penelitian 2025

Dari hasil deskripsi data pada pada tabel 9 dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol perolehan nilai posttest menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Setelah nilai pretest dan posttest diperoleh maka nilai tersebut diolah dengan melakukan uji analisis menggunakan SPSS versi 27. Adapun uji analisis yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (independent t test dan N-Gain).

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus dan menggunakan bantuan program SPSS versi 27 untuk melakukan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 10 Uji Normalitas dengan Kolmogrov-Smirnov**

Angket	Kolmogrov -Smirnov		
	Statistik	Df	Sig
Pre-test Kontrol	.109	27	.200
Post-test Kontrol	.149	27	.126
Pre-test Eksperimen	.127	29	.200
Post-test Eksperimen	.098	29	.200

Sumber: Olahan ouput SPSS

Berdasarkan gambar tabel 10 diatas, data yang diperoleh dari perhitungan uji *Kalmogrov-Smirnov* menunjukkan bahwa minat belajar kelas eksperimen memiliki sig. 0,200 itu berarti  $> 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11 Uji Homogenitas Levene's Test**

Pretest				Posttest			
Leve	df	df	Sig	Leve	df	df	Sig
ne,s	1	2		ne,s	1	2	
Test				Test			
2,20	1	5	0,1	1,96	1	5	0,1
6		4	43	1		4	67

Sumber: Ouput data SPSS

Pada penelitian ini uji hipotesis yang peneliti gunakan adalah uji statistik parametrik, yaitu Independent Sample T-Test karena penelitian pada dua sample nya tidak ada saling berkaitan. Kriteria pengambilan keputusan untuk pengujian tersebut adalah jika nilai *Sig (2-tailed)*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan

jika nilai *Sig (2-tailed)*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**Tabel 12 Uji Hipotesis dengan Independent Sample T-Test**

Kriteria Data	Uji Hipotesis	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Siswa	29	27
Mean	62,48	58,81
Sig. (2-tailed)	0,000	
T Hitung	3,902	
T Tabel	2,004	

Sumber: Ouput data SPSS

Uji *N-Gain* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah dilakukan uji *N-Gain* dengan bantuan SPSS.

**Tabel 13 Kategori N-Gain skor**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tafsiran Efektivitas N-Gain skor

Persentase	Tafsiran
$< 40$	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
$> 76$	Efektif

**Tabel 14 Hasil Analisis Uji N-Gain Kelas Eksperimen**

	N	MINIM	MAKSI	MEA	STD.
	UM	MUM		N	DEVIATI
					ON
Ngain_Sc	29	,538	,881	,6902	,086635
ore	29	53,85	88,10	9	8,66349
Ngain_Pe				69,02	
rsen				92	
Valid N	29				
(listwise)					

Sumber: Ouput data SPSS

Berdasarkan tabel N-Gain diatas, diperoleh nilai N-Gain 0,066 yang dikategorikan rendah dengan persentase 6,64% yang ditafsirkan sebagai tidak efektif. Rangkaian pembelajaran yang dilakukan guru adalah awalnya mempersiapkan game *Baamboozle* dan topik pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan bagaimana cara bermain game *Baamboozle* ini. Setelah itu guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setelah siswa siap dan duduk di kelompok masing-masing, maka game baru akan dimulai oleh guru. Selama permainan berlangsung setiap kelompok bergantian menjawab pertanyaan yang muncul dan langsung mendapatkan poin sesuai yang dijawabnya. Setelah permainan selesai, untuk memperkuat pemahaman siswa, guru membagi LKPD kepada setiap kelompok dan diberi waktu untuk dikerjakan oleh setiap kelompok.

Berdasarkan penyajian data dan analisis data diketahui bahwa pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 29 orang, memiliki rata-rata posttest 62,48. Sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata posttest sebesar 58,81 dengan jumlah siswa

sebanyak 27 orang. Pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test* diperoleh  $\text{sig} = (2\text{-tailed}) < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan terdapat pengaruh model pembelajaran GBL menggunakan *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa MTS Muhammadiyah Penyasawan sehingga terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*. Peningkatan ini tercermin dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa di kelas eksperimen yang mengalami kenaikan. Model GBL memberikan ruang bagi siswa untuk lebih terlibat aktif dan semakin semangat.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh besar model pembelajaran GBL menggunakan media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa diperkuat melalui analisis nilai *effect size* yang diperoleh dari hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *effect size* yang tinggi menunjukkan

bahwa perbedaan hasil belajar yang dicapai oleh siswa bukan sekadar karena faktor kebetulan, melainkan benar-benar akibat dari penerapan model pembelajaran yang efektif dan terstruktur.

Nilai *effect size* yang besar ini mengindikasikan bahwa model GBL memiliki kontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian (Maharani et al., 2024) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Game-based Learning* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

#### **D. Kesimpulan**

Terdapat perbedaan minat belajar antara siswa dengan model GBL dan siswa yang menggunakan model konvensional. Hal ini dilihat dari hasil data posttest. Dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata minat belajar sebesar 62,48 sedangkan kelas kontrol sebesar 58,81. Selanjutnya diperoleh nilai  $T$  tabel 2,004, dimana pada pengujian hipotesis menghasilkan kriteria pengujian  $T$  hitung  $> T$  tabel dan sig. (2-tailed)  $< 0,05$  berkesimpulan  $H_0$

ditolak dan terdapat pengaruh model pembelajaran GBL menggunakan *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa MTS Muhammadiyah Penyasawan.

Model GBL menggunakan *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji  $N$ -Gain dengan kelas eksperimen memperoleh nilai 0,69 yang dikategorikan sedang dengan persentase 69% yang tafsirkan sebagai cukup efektif. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,066 yang dikategorikan rendah dengan persentase 6,64% yang ditafsirkan sebagai tidak efektif.

Pengaruh model GBL menggunakan media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa tergolong kategori yang memiliki pengaruh besar. Hal ini dibuktikan dengan uji *effect size* dengan memperoleh nilai 1,044 dapat disimpulkan perbedaan minat belajar siswa MTS Muhammadiyah Penyasawan dengan model pembelajaran konvensional dan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Baamboozle* berbeda secara signifikan dengan nilai *effect size* yang besar ( $d \geq 0,8$ ).

Salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika, adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Baamboozle*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Athiyyah<sup>1</sup>, A., & Amalia<sup>2</sup>, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Comission, E. (2016). 済無No Title No Title No Title. 4(1), 1–23.
- Hartanto, R. T., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 337–346.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- li, B. A. B., Teori, A. D., & Moderasi, K. (2022). Kajian Teori ى نلا ر ش. *Al-Bahra Bin Ladjamudin* (2005:39), 12(1), 13–36. <http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab2.pdf>
- Karlina, B. (2019). Pengaruh Manajaemen Fasilitas terhadap Mutu Layanan Diklat di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Mesin dan teknik Industri. *NASPA Journal*, 42(4), 1.
- Khoiro, D. M., 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.
- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 06(03), 16677–16684. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5403>
- Marti'in. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Universitas Tanjungpura*, 1–8.
- Pablo, A., Ortiz, A., & Akcaova, G. (2024). *The concept of Game-Based Learning Shaping the present and future of learning. October*, 1–13.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning Overview and Definition. *Tips and Trends*

*Instructional Technologies*  
*Commitee, Spring 2015, 1–5.*

Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH.  
*Ayan*, 15(1), 37–48.

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>

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023).  
Game Based Learning  
Matematika dengan Metode Squid  
game dan Among us. *Jurnal*  
*Cendekia : Jurnal Pendidikan*  
*Matematika*, 7(1), 615–630.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>