

PENGARUH MEDIA *BAAMBOOZLE* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMK KRISTEN HARAPAN RANTEPAO

SKRIPSI



**OLEH
TRIYANTI PUTRI KENDE
220115010**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul:

PENGARUH MEDIA *BAAMBOOZLE* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMK KRISTEN HARAPAN RANTEPAO

Atas nama saudara:

Nama : Triyanti Putri Kende
NIM : 220115010
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian di depan Panitia Penguji Skripsi Strata Satu (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Makale, 15 Agustus 2024

Pembimbing:

1. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd
2. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd

(.....)
Putra
Anna

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skipriol diterima oleh Panitia Ujian Skipriol Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan Surat Keputusan (SK) Dekan No. HK.06/76/UKI Toraja.DFKIP/2024 tanggal 16 Agustus 2024 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Teknologi Pendidikan pada hari Selasa, 20 Agustus 2024.

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



David Roud Lumbong, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0930098202

Panitia Ujian:

Ketua : Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd

Perf. Amap.²

Sekretaris : Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd

(.....) Amep.

Anggota :

1. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd
2. Ervianti, S.Pd., M.Pd
3. Hasni, S.Pd., M.Pd

()

()

()

()

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Triyanti Putri Kende
NIM : 220115010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Baamboozle* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Di SMK Kristen Harapan Rantepao

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plgiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makale, Agustus 2024

Yang menyatakan



Triyanti Putri Kende

ABSTRAK

Triyanti Putri Kende, (2024) Pengaruh Media *Baamboozle* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Di SMK kristen Harapan Rantepao, dosen pembimbing (1) Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd: (2) Anna Pertiwi , S.Pd., M.Pd.

Kegiatan pembelajaran di SMK Kristen Harapan Rantepao yang dilakukan masih ada yang monoton dan menjenuhkan. Selain itu proses pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu perlunya media *baamboozle* yang membuat siswa ikut aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *baamboozle* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar di SMK Kristen Harapan Rantepao.

Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan jenis pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *True Eksperimen Design*. Namun, desain penelitian ini digunakan dalam penelitian ini ialah *pretest-postest control group design*. Pada penelitian ini dilakukan di SMK Kristen Harapan Rantepao, pada siswa kelas XI TAB H dan XI TAB I yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun sampel dalam penelitian ini ialah 54 siswa. Kemudian data didapatkan dari observasi dan pemberian tes (*pretes-postest*) kepada siswa. Pada tes ini dilakukan uji coba terlebih dahulu kepada siswa. Pada hasil uji coba yang dilakukan di dapatkan bahwa semua pertanyaan pada tes dinyatakan valid karena seluruh nilai $r^{\text{hitung}} > r^{\text{tabel}}$. Adapun tes yang digunakan dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach'h Alpha* $0,922 > 0,60$. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif dan inferensial.

Pada hasil penelitian hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig. $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat diartikan bahwa media *baamboozle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, sehingga *baamboozle* dapat dijadikan menjadi salah satu saran untuk meningkatkan literasi siswa.

Kata Kunci: media *baamboozle*, *game based learning*, hasil belajar

ABSTRACT

Triyanti putri kende, (2024) *The Effect Of Game Based Learning Baamboozle Media on Learning Outcomes at SMK Kristen Harapan Rantepao*, supervisions (1) Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd: (2) Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.

Learning activities at SMK Kristen Harapan Rantepao are still monotonous and boring. In addition, the learning process does not involve students to be active, this causes students to be less motivated to take part in learning. Therefore, there is a need for baamboozle media that makes students active during the learning process. This study aims to determine whwether there is an effect of game-based learning-based baamboozle media on learning outcomes at SMK Kristen Harapan Rantepao.

The research method used is quantitative with an experimental approach. The research design used is True Experiment Design. However, this research design used in this study is pretest-posttest control group design. This research was conducted at SMK Kristen Harapan Rantepao, on students of class XI TAB H and XI TAB I who were the subjects of the research. The sample in this study was 54 students. Then the data is obtained from observation and giving tests (pretest-posttest) to students. In this test, a trial was conducted first to students. In the results of the trial conducted, it was found that all questions on the test were declared valid because all $r^{count} > r^{(table)}$. The test used was declared reliable because the Cronbach'h Alpha value was $0.922 > 0.60$. The data analysis techniques used are descriptive and inferential analysis.

In the hypothesis research results show that the sig value. $0.000 < 0.05$, meaning H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be interpreted that baamboozle media has an influence on learning outcomes, so baamboozle can be used as one of the suggestions for improving student literacy.

Keywords: *baamboozle media, game-based learning, learning outcomes*

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB <u>I</u> PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A.Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B.Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C.Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D.Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB <u>II</u> KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A.Kajian teori	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian yang relevan.....	23
C.Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
D.Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB <u>III</u> METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

A. Jenis atau Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan waktu penelitian.....	29
C. Populasi dan sampel penelitian.....	30
D. Definisi operasional variabel.....	31
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. HASIL PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
B. PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
C. Keterbatasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
A. KESIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
B. SARAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi soal	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Hasil analisis data pretest kelas kontrol.....	44
Tabel 4.2 distribusi hasil belajar pretest dan posttest kelas kontrol.....	44
Tabel 4.3 Hasil analisis data pretest posttest kelas eksperimen.....	45
Tabel 4.4 distribusi hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen.....	46
Tabel 4.5 Uji normalitas kelas kontrol.....	47
Tabel 4.6 Uji normalitas kelas eksperimen.....	47
Tabel 4.7 Uji homogenitas pretes kelas kontrol.....	48
Tabel 4.8 Uji homogenitas posttest kelas eksperimen.....	49
Tabel 4.9 Uji hipotesis.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan utama media <i>baamboozle</i> ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Tampilan media <i>baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Tampilan halaman sebelum membuat <i>game</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Fitur setelah memilih <i>game</i> yang akan digunakan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Desain penelitian.....	00

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keterangan penelitian.....	61
Lampiran 2 Surat keterangan selesai penelitian.....	62
Lampiran 3 Tes (<i>pretest-posttest</i>).....	63
Lampiran 4 .Data validitas.....	69
Lampiran 5 Hasil uji validitas.....	70
Lampiran 6 kelas kontrol.....	73
Lampiran 7 kelas eksperimen.....	74
Lampiran 8 Tampilan media baamboozle.....	75
Lampiran 9 Foto kegiatan.....	76