

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Media *Baamboozle*

a. Pengertian Media *Baamboozle*

Media *baamboozle* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar karna memiliki daya tarik tersendiri. *Baamboozle* adalah media yang berbasis *game* di dalam pembelajaran sehingga dapat dikatakan sebagai sarana untuk menarik perhatian belajar siswa. Karena *baamboozle* ini memiliki banyak fitur dalam menunjang pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika belajar (www.baamboozle.com).

Seperti yang telah kita ketahui bersama, di era digital sekarang akses dunia internet telah berada di dalam genggam. Salah satu kemudahan teknologi yang dapat pendidik manfaatkan, salah satunya adalah *website baamboozle* yang dapat diakses melalui *baamboozle.com* pada selancar internet yang kita miliki.

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka dapat disimpulkan media *baamboozle* merupakan platfrom pembelajaran berbasis *online* yang menggunakan permainan untuk mengajar.

b. Cara Kerja *Baamboozle*

Baamboozle sangat mudah digunakan. Faktanya, anda dapat memulai dan menjalankan permainan hanya dengan dua atau tiga klik di beranda-tidak perlu registrasi awal. Tentu saja, jika anda ingin mendapatkan akses yang lebih mendalam dengan fitur-fitur seperti alat penilaian dan kemampuan kreasi, ada

baiknya anda mendaftar. Menurut Luke Edwards (2022: 5), ada beberapa cara kerja *Baamboozle* seperti di bawah ini:

Masuk ke bagian permainan dan anda diberikan opsi di sebelah kiri untuk “mainkan”, “belajar”, “*slideshow*”, atau “edit”.

1) Bermain

Membawa anda langsung ke opsi permainan seperti *four In A Row* atau *memory*, dan hanya dua di antaranya.

2) Studi

Memaparkan ubin gambar untuk anda pilih benar atau salah pada masing-masing ubin agar sesuai dengan topik.

3) Tayangan *Slide*

Melakukan hal serupa tetapi hanya menampilkan gambar dan teks untuk anda gulir.

4) *Edit*

Seperti yang anda duga, memungkinkan anda mengedit kuis sesuai kebutuhan.

Tim dapat dibuat sehingga anda dapat membagi kelas menjadi dua dan membuat kelompok bersaing atau mengadakan kompetisi satu lawan satu. *Baamboozle* mencatat skor sehingga anda dapat berinteraksi dengan siswa seiring berjalannya permainan, tanpa terganggu oleh penilaian.

Pilihan “Edit” memungkinkan anda mengubah permainan sesuai dengan kebutuhan anda, jika anda ingin membuatnya sendiri, anda dapat mendaftarkan dengan email anda.

c. Fitur-Fitur *Baamboozle*

Menurut Luke Edwards (2022: 7), ada beberapa fitur-fitur *baamboozle* seperti di bawah ini:

Baamboozle sangat mudah digunakan, sehingga cocok untuk segala usia, baik segala platform game maupun sebagai peluang untuk mendorong kreativitas. Siswa dapat membuat kuis jika anda menginginkannya, sehingga anda memiliki cara baru untuk membuat mereka bekerja dalam kelompok atau bahkan mempresentasikan karyanya.



Gambar 2. 1 Tampilan utama media *baamboozle*



Gambar 2. 2 Tampilan media *baamboozle*

Baamboozle adalah alat yang berguna di kelas tetapi juga dapat menjadi asisten pembelajaran jarak jauh karena menawarkan cara untuk belajar sambil melakukan interaksi permainan. Hal ini dapat membuat siswa tetap terlibat lebih lama.



Gambar 2. 3 Tampilan halaman sebelum membuat *game*



Gambar 2. 4 Fitur setelah memilih *game* yang akan digunakan

Pertanyaan tidak perlu dalam urutan yang sama dan dapat diambil dari bank besar yang anda buat. Ini berarti setiap permainan segar, memungkinkan anda membahas subjek tanpa terasa berulang.

Batasan waktu bersifat opsional, yang dapat membantu di dalam kelas, namun juga dapat dinonaktifkan bagi siswa yang mungkin merasa tekanan tambahan tersebut sulit dilakukan. Anda dapat memberi siswa pilihan untuk meneruskan pertanyaan jika anda mau, sehingga menghilangkan tekanan tambahan.

Setiap permainan memungkinkan hingga 24 pertanyaan, memberikan rentang yang cukup untuk mengeksplorasi suatu topik menjaga batas waktu yang sesuai untuk pembelajaran di kelas.

d. Kelebihan Media *Baamboozle*

Menurut Wakina Bangol (2022: 21) kelebihan dari media *baamboozle* yaitu:

- 1) Media *baamboozle* memiliki tampilan yang menarik dan informatif.
- 2) Media *baamboozle* memungkinkan pendidik untuk membuat *game* sendiri.
- 3) Media *baamboozle* memudahkan pengguna untuk membuat akun.
- 4) Media *baamboozle* dapat digunakan untuk kegiatan *ice-breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- 5) Ketika mengakses *website baamboozle*, pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak.
- 6) Media *baamboozle* tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan tetapi dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali.
- 7) Media *baamboozle* salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa *baamboozle* adalah protform pembelajaran yang menawarkan berbagai kelebihan. Salah satu kelebihannya adalah interaktivitas yang tinggi, dimana pengguna dapat dengan mudah membuat dan bermain *game* kuis secara *online*. Pengguna juga dapat menyesuaikan setiap aspek *game*, mulai dari pertanyaan, gambar, hingga suara, sesuai kebutuhan yang diinginkan.

e. Kekurangan Media *Baamboozle*

Menurut Wakina Bangol (2022: 22) kekurangan dari media *baamboozle* yaitu:

- 1) Apabila pengguna tidak menggunakan akun *baamboozle+*, maka *game* yang dibuatnya bersifat terbuka yang artinya dapat digunakan oleh pengguna lain.
- 2) Banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun *baamboozle*.
- 3) Menggunakan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran *online*.

- 4) Media *baamboozle* kurang dapat dijadikan sebagai acuan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa kekurangan *baamboozle* yang perlu diperhatikan seperti; koneksi internet dimana hal tersebut dapat menjadi hambatan bagi pengguna akses internet yang tidak stabil, dan pengguna mungkin merasa terbatas dalam kemampuan untuk menyesuaikan *game* sesuai kebutuhan mereka.

2. *Game Based Learning*

a. Pengertian *Game Based Learning*

Game based learning menurut Wibawa (2021: 19) merupakan model pembelajaran jika diartikan ke dalam bahasa indonesia suatu model pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. Senada dengan Anggraini (2021: 18) model pembelajaran *game based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan diatas, dapat saya simpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang dalam bahasa indonesia dapat diterjemahkan sebagai model pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menarik dan mengasyikan, pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

b. Karakteristik *Game Based Learning*

Karakteristik inovasi pembelajaran *game based learning* menurut Wibawa (2021: 20) yaitu:

1) Menarik dan Mengasyikan

Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Jika para siswa sudah tertarik, maka materi akan dengan mudah mereka serap secara sukarela. Hal ini menjadikan waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2) Berdasarkan pada pengalaman

Konsep model pembelajaran *game based learning* tidak serta merta diselenggarakan, perlu adanya pelatihan dan pengarahan agar siswa memahami isi dari *game* tersebut, sehingga model pembelajaran *game based learning* ini siswa memahami sendiri dalam proses *trial and error* dan jika gagal mereka mencoba lagi menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk mencapai tujuan atau misinya.

3) Menantang

Siswa akan mempelajari suatu pola bahwa ketika mendapatkan suatu tantangan maka mereka harus bisa menyesuaikan dan beradaptasi. Hal ini akan berguna di masa depan mereka, sebab nantinya akan ada banyak tantangan dalam pembelajaran yang mereka dapatkan mulai dari tingkatan rendah bahkan sampai sulit sekalipun.

4) Interaksi dan umpan balik

Model pembelajaran *game based learning* memungkinkan terjadinya proses interaksi antar sesama siswa dengan menggunakan permainan interaktif. Umpan balik memungkinkan siswa untuk menemukan efek dari tindakan yang diambil dan belajar dari kesalahan/kegagalan.

5) Adanya sosial dan kerjasama

Model pembelajaran *game based learning* diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa, dengan adanya kolaborasi secara *intens* diharapkan akan melatih keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa *game based learning* menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan mengasyikan ini dapat menjadi metode yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Game Based Learning*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki karakteristik masing-masing dan ini akan berdampak pada kelemahan dan kelebihan setiap model pembelajaran Anggraini (2021: 18), berikut ini merupakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *game based learning*:

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning*
 - a) Siswa mampu berinteraksi dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.
 - b) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran.
 - c) Siswa akan aktif dan kritis dalam proses pembelajaran di kelas.
 - d) Menciptakan suasana proses pembelajaran di kelas menjadi menarik dan mengasyikan.
 - e) Adanya rasa sosial dan kerjasama antar siswa.
 - f) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar.
 - g) Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat.
- 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning*
 - a) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tidak semua siswa cepat memahami cara bermain game.
 - b) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
 - c) Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
 - d) Jika menggunakan model pembelajaran *game based learning* digital akan adanya kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa, dengan memahami baik kelebihan maupun kelemahan *game based learning*, pendidik dapat mengambil keputusan yang lebih baik dalam merancang dan mengimplementasikan program pembelajaran berbasis *game* yang efektif.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai siswa dalam usaha belajarnya. Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk menyatakan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar. Dengan mengukur hasil belajar, maka kita dapat mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan seseorang terhadap materi pembelajaran yang dipelajarinya. Hasil dari pembelajaran tersebut adalah hasil belajar.

Menurut Suprijono (2012: 5) mengatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Setiap guru pasti memiliki keinginan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibimbingnya. Oleh karena itu guru harus memiliki hubungan dengan siswa yang dapat terjadi melalui proses belajar mengajar. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa.

Menurut Armianti (2021: 18) hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Selanjutnya dalam kaitannya dengan belajar, maka hasil belajar yang dicapai siswa dapat diketahui setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar. Hasil yang dicapai seseorang dapat dijadikan sebagai indikator tentang kemampuan, kesanggupan, penguasaan, seseorang tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap atau nilai yang dinilai itu dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan proses belajar yang biasanya ditunjukkan dengan angka atau nilai. Perubahan tingkah laku tersebut harus diketahui oleh guru atau pendidik dengan mengadakan pengukuran terhadap hasil belajar siswa dengan melakukan tes, sebab melalui tes dapat diketahui kemajuan yang dicapai oleh siswa.

Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya. Akan tetapi ditentukan oleh faktor lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Menurut Wakina Bangol (2022: 25) ada beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor yang bersumber dari diri sendiri.
- 2) Faktor yang bersumber dari lingkungan.
- 3) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga.
- 4) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.

Faktor belajar yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, media sebagai alat bantu mengajar, yang membantu mengkomunikasikan materi pembelajaran lewat satu media.

b. Indikator Hasil Belajar

Dapat kita ketahui bahwa terdapat beberapa indikator hasil belajar yaitu: ranah efektif, kognitif, dan psikomotorik:

1) Ranah Efektif

Ranah efektif (sikap) merupakan domain yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah efektif pada dasarnya merupakan bagian dari tingkah laku manusia, sebagai gejala atau gambaran kepribadian yang terpancar keluar.

Penelitian efektif meliputi karakter, perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Pada ranah efektif kegiatan pembelajaran merupakan hal penting yang harus menjadi perhatian guru karena tujuan pendidikan tidak hanya mendidik siswa, tetapi juga untuk meningkatkan semangat kerja mereka (Delar, 2022).

2) Ranah Kognitif

Aspek kognitif (kemampuan) merupakan ranah yang mencakup aktivitas mental (otak). Menurut Bloom, segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Ranah ini berkaitan dengan keterampilan berpikir yang termasuk di dalamnya, yaitu kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Aspek ini dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan siswa pada aspek pengetahuan (kognitif) yang meliputi enam tingkatan proses berpikir menurut taksonomi Bloom, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik merupakan aspek yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar efektif dan hasil belajar kognitif akan menjadi hasil belajar psikomotorik jika siswa telah menunjukkan perilaku atau tindakan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam aspek kognitif dan efektif (Mahyar & Dhani, 2021).

Berdasarkan indikator hasil belajar diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup bagaimana perilaku atau kedisiplinan peserta didik, bagaimana pengetahuan peserta didik, dan bagaimana kemampuan dari peserta didik tersebut.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Vandha Thalia Dinatha (2020) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dikategorikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari diri siswa yang termasuk dalam faktor ini adalah:

- a) Kesehatan atau sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, dan tidak dapat berpikir normal.
- b) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan keadaan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Minat adalah kecenderungan

yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik baginya.

- c) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sebagai belajar dan berlatih. Jadi jelaskan bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastinya selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.
- d) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.
- e) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.
- f) Kesiapan adalah kesiediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiediaan itu timbul dari diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar,

karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

g) Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2) Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk dalam faktor eksternal adalah:

- a) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b) Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pada pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c) Faktor Masyarakat, masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karna keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

B. Penelitian yang relevan

Dalam hal ini mengkaji dan menggali beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya untuk memperluas wawasan terkait dengan judul skripsi penelitian, sebagai berikut:

1. Maulana Murti, dkk (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba*”. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori belajar, telah terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris setelah menerapkan *game base learning (baamboozle)* sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa, dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran.
2. Sartika Dewi Mariani, dkk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP*”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan *baamboozle* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS masa penjajahan belanda. Berdasarkan hasil analisis penelitian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada hasil *posttest* siswa. Namun sayangnya memperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Sedangkan hasil analisis angket minat belajar

memperoleh rata-rata sebesar 44% dalam kategori “sangat tinggi” dan 56% dalam kategori “Tinggi”. Artinya bahwa media *baamboozle* dapat digunakan pada pembelajaran *hybrid learning* untuk peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS.

3. Rahmat Darmawan, dkk (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga.

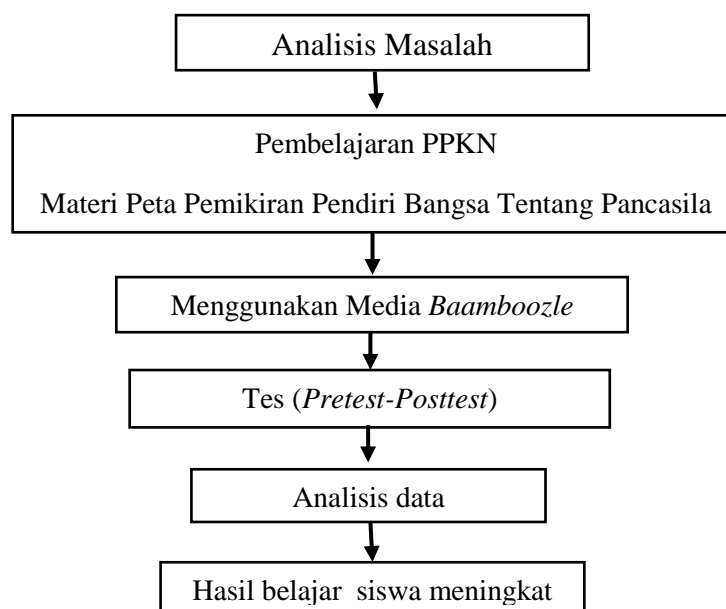
Dari hasil penelitian relevan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan dan perbedaan dari penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah terletak pada media *bamamboozle*, hasil belajar, subjek yang digunakan yaitu pendidik (guru) dan siswa serta pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Perbedaannya terdapat pada siswa yang diteliti, jika penelitian terdahulu siswa kelas VIII, sedangkan penelitian ini siswa kelas XI.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan data observasi awal yang dilakukan peneliti pada guru di SMK Kristen Harapan Rantepao diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKN dengan materi Peta Pemikiran Pendiri Bangsa Tentang Pancasila masih rendah. Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa

menjadi rendah salah satunya yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang menarik untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa. Salah satu media yang tepat digunakan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *baamboozle*.

Penggunaan media *baamboozle* ini dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar siswa dapat lebih antusias dan aktif pada saat pembelajaran untuk dapat tercapainya hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh dari media *baamboozle* tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses penelitian akan dilakukan dengan memberi tes kepada siswa, selanjutnya data yang diperoleh tersebut akan dianalisis untuk dapat mengetahui pengaruh dari media *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa. Adapun uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusi pecahan melalui penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang dikemukakan diatas, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media *bamboozle* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar di SMK Kristen Harapan Rantepao.

H_1 : Ada pengaruh media *bamboozle* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar di SMK Kristen Harapan Rantepao.

