



## **Pendekatan *Game Based Learning* Berbasis *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah**

Sri Mulyani<sup>1</sup>, Iman Sampurna<sup>2</sup>, Usmaedi<sup>3</sup>

*Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Setia Budi Rangkasbitung, Kabupaten Lebak, Banten, Indonesia*

### **RIWAYAT ARTIKEL**

*Sejarah artikel:*

Diterima 27 November 2025  
Diterima dalam bentuk  
revisi 23 Desember 2025  
Publish 01 Januari 2026

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar dan menganalisis efektivitas pendekatan *Game Based Learning* (GBL) berbasis aplikasi *Baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan dan kurang relevan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experiment*, melibatkan siswa kelas XI-4 sebagai kelas kontrol dan kelas XI-7 sebagai kelas Eksperimen di SMAN 1 Banjarsari. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) dengan selisih rata-rata posttest sebesar 17,970 poin, yang berarti terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara kedua kelas. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan pemahaman sebesar 58,92% (kategori cukup efektif) pada kelas eksperimen dan 25,71% (kategori tidak efektif) pada kelas kontrol. Dengan demikian, pendekatan GBL berbasis *Baamboozle* lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

*Kata kunci:*

*Game Based Learning, Baamboozle, pemahaman siswa, sejarah.*

### **PENDAHULUAN**

Saat ini pembelajaran sejarah di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membangun kesadaran akan identitas nasional, menanamkan nilai-nilai kebangsaan, dan meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman budaya bangsa. Seperti yang dikatakan oleh Nasution, 2018 dalam (Sumardin, 2024) Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam pembentukan identitas bangsa, karena melalui pemahaman akan sejarah, individu dapat mengenali dan menghargai warisan budaya serta nilai-nilai yang telah membentuk bangsa.

<sup>1</sup> [sriimulyani002@gmail.com](mailto:sriimulyani002@gmail.com)

Sebagai salah satu fondasi pendidikan karakter, pelajaran sejarah juga membantu siswa memahami perjalanan bangsa, menghadirkan refleksi atas tantangan masa lalu, serta menggali inspirasi untuk membawa Indonesia menuju masa depan yang lebih baik. Sehingga ini memberikan jalan bagi generasi muda untuk mempersiapkan diri menjadi warga negara yang kritis serta bertanggung jawab.

Tak hanya itu, pembelajaran sejarah juga memiliki tujuan lebih luas, yaitu mengembangkan pola pikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong lahirnya inspirasi. Seperti yang dikemukakan oleh Anis (2016: 487) dalam (Purni, 2023), pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengasah kemampuan dalam mencari, mengolah, mengemas, dan mengomunikasikan informasi. Yang lebih penting lagi, pembelajaran sejarah berperan dalam memperkuat jiwa kebangsaan agar peserta didik memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang jati diri bangsa.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Said Hamid Hassan bahwa melalui pendidikan sejarah para generasi muda mampu memahami bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang, berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di masa lampau serta bagaimana strategi menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga generasi penerus bangsa dapat belajar untuk membentuk kehidupan masa depan yang lebih baik (Hasan, 2012).

Namun, potensi ini sering kali terhalang oleh tantangan dalam metode pembelajaran yang kurang efektif. Akibatnya, sejarah kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak relevan bagi kehidupan siswa. Senada dengan hal tersebut, (Aini & Rokhman, 2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa minat belajar sejarah siswa belum optimal, berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Studi ini juga diperkuat oleh pendapat yang disampaikan (Sampurna, 2019), banyak siswa merasa kesulitan mempelajari sejarah karena dianggap membosankan dan kurang bernilai guna, sehingga menyebabkan mereka malas dan jarang beraktivitas dalam belajar.

Salah satu tantangan yang ada yaitu kurangnya minat siswa terhadap materi sejarah. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak berkembang dan di sesuaikan dengan zaman selain itu juga biasanya terlalu fokus pada hafalan fakta dan tanggal dimana Siswa diminta untuk menghafal informasi tanpa memahami konteks sejarah secara mendalam atau bagaimana peristiwa- peristiwa tersebut saling berhubungan.

Akibatnya, mereka tidak memiliki ketertarikan dan kesulitan untuk melihat relevansi sejarah dengan kehidupan mereka saat ini. Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap prestasi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh (Hernadi, 2021), jika metode pembelajaran yang digunakan tidak selaras dengan minat siswa, mereka cenderung tidak akan belajar secara optimal.

Tidak sesuaian tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang puas terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil

belajar mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menggunakan strategi dan metode yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Disisi lain, metode pengajaran yang kurang interaktif juga menjadi hambatan. Pembelajaran sejarah masih didominasi oleh ceramah guru dan membaca buku teks dengan minimnya kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi, melakukan penelitian, atau terlibat dalam simulasi sejarah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk mendalami Materi Sejarah.

Oleh karena itu, paradigma pembelajaran konvensional yang selama ini mengandalkan metode dan media pembelajaran tradisional perlu bertransformasi menjadi pembelajaran sejarah yang inovatif, sejalan dengan perkembangan era digital saat ini. Menurut Tony Bates (2019) dalam (Sri et al., 2025), seorang pakar pendidikan digital, "Inovasi pembelajaran adalah penerapan ide, metode, atau teknologi baru dalam pendidikan untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Inovasi ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih fleksibel, personal, dan efektif dengan memanfaatkan teknologi digital". Integrasi teknologi dalam pendidikan menawarkan solusi untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut. (Usmaedi, 2021) menegaskan bahwa transformasi proses pembelajaran menjadi bagian penting menuju terbentuknya sumber daya yang berkualitas.

Salah satu aspek kunci dari transformasi ini adalah digitalisasi organisasi pembelajaran, yang melibatkan integrasi teknologi digital ke dalam berbagai aspek lembaga pendidikan, seperti pengajaran, pembelajaran, dan administrasi (Ifenthaler et al., 2021) dalam (Subroto et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan pandangan (Unicef, 2020) yang menekankan bahwa pembelajaran digital relevan bagi semua anak dan remaja, tanpa memandang tingkat pendidikan atau bahasa, serta harus dapat diakses oleh anak-anak penyandang disabilitas. Digitalisasi ini bukan ahanya tentang menggati buku dengan *e-book*, tetapi lebih pada merancang ulang pada pengalaman belajar agar lebih kontekstual, personal, dan inklusif.

Integrasi teknologi dalam pendidikan menawarkan solusi untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut. Penggunaan teknologi, seperti komputer dan aplikasi pembelajaran, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan personal.

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Akbar & Noviani, (2019) bahwa Pemanfaatan multimedia dalam proses sarana pembelajaran diwujudkan melalui modul-modul pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat pembelajar, misalnya penggunaan flash, adanya penjelasan melalui media suara/audio dan penambahan fitur-fitur yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dari siswa.

Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan personalisasi pengalaman belajar sejarah, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengejar minat

individu mereka dan membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang topik-topik yang mereka anggap paling menarik.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristwawati (2017) dalam (Firmadani, 2020) penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi.

Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan mendidik bagi peserta didik Qurtubi, Rukiyanto, et al., 2023 dalam (Sappaile et al., 2024) dari kutipan tersebut bisa disimpulkan bahwa Teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, bukan hanya alat bantu, melainkan katalisator dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan relevan bagi peserta didik.

Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah integrasi *game* edukasi dalam pembelajaran, yang dikenal sebagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning (GBL)*. Pendekatan ini semakin relevan dengan temuan penelitian (Sri et al., 2025) yang menunjukkan bahwa teknologi digital, termasuk aplikasi gamifikasi, mampu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa abad ke-21.

*Game* edukasi menawarkan cara yang unik untuk menggabungkan kesenangan dan pembelajaran, memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, serta memberikan umpan balik yang cepat dan personal. Sistem dalam *game* sering kali menyediakan evaluasi seketika terhadap kinerja siswa, memberikan mereka kesempatan untuk memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara langsung Febrian & Sani, 2023 dalam (Sappaile et al., 2024)

Pendekatan *Game Based Learning* bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dengan memanfaatkan elemen permainan untuk memotivasi dan melibatkan siswa dalam proses belajar. Menurut Deubel, 2006 dalam (Erfan & Ratu, 2017). Berbagai manfaat *digital Game Based Learning* diantaranya yaitu memiliki potensi dalam melibatkan dan memotivasi peserta didik, memberikan pengalaman belajar sambil mempromosikan ingatan jangka panjang dan memberikan pengalaman praktis.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nur Aini & Mastuti Purwaningsih, 2024) metode pembelajaran *Game Based Learning* menunjukkan bahwa berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penalaran metode pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan penalaran siswa.

Studi ini secara spesifik menyoroti bahwa *GBL* bukan hanya sekadar membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga secara efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam memproses informasi, menarik kesimpulan logis, dan memahami konsep-konsep yang kompleks. Temuan ini mengindikasikan bahwa *GBL* memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara luas dalam Sistem Pendidikan, sebagai salah satu

strategi untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang kuat.

Meskipun *Game Based Learning* menunjukkan potensi dalam meningkatkan pemahaman siswa, pendekatan ini, khususnya melalui aplikasi *Baamboozle*, belum banyak diteliti dalam konteks pembelajaran sejarah di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pendekatan *Game Based Learning* berbasis aplikasi *Baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Penelitian-penelitian sebelumnya tentang *GBL* dalam pembelajaran sejarah cenderung berfokus pada platform yang lebih kompleks dan mahal, atau pada penggunaan *GBL* dalam mata pelajaran lain seperti matematika dan sains. Sementara itu, *Baamboozle* menawarkan tampilan yang sederhana, mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta dapat diakses dengan perangkat yang terjangkau. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana fitur-fitur sederhana *Baamboozle* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep sejarah.

Dalam Mengatasi Masalah-masalah di atas dan sejalan dengan perkembangan digital saat ini. Peneliti akan menggunakan *game* edukasi *Baamboozle* sebagai salah satu aplikasi berbasis *Game Based Learning (GBL)*, yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa (Siti Marwah & Nurul Ain, 2022). Aplikasi ini menggabungkan elemen permainan seperti tantangan, pencapaian, dan interaksi visual dengan konten edukatif yang relevan. Dalam konteks pembelajaran sejarah, *game* edukasi seperti *Baamboozle* memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami materi yang sering kali dianggap sulit dan membosankan.

*Baamboozle* menawarkan berbagai fitur yang dapat mengurangi kebosanan siswa. Guru dapat dengan mudah membuat dan membagikan kuis interaktif dengan yang telah dibuat sebelumnya, serta menilai hasil kuis siswa secara efisien. Selain itu, fitur penilaian atau poin dalam *Baamboozle* dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mencapai nilai yang baik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih seru dan menarik dibandingkan dengan pembelajaran manual.

Pendekatan *Game Based Learning (GBL)* melalui aplikasi *Baamboozle* diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Dengan memanfaatkan fitur interaktif dan narasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami kronologi, konteks, dan relevansi peristiwa sejarah. Selain itu, elemen permainan yang kompetitif dan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif. Penelitian tentang pendekatan *Game Based Learning* berbasis aplikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Dengan berbagai pertimbangan tersebut, SMA Negeri 1 Banjarsari dianggap sebagai lokasi yang tepat untuk melaksanakan penelitian ini guna mencapai tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui pendekatan inovatif berbasis teknologi. Pemilihan SMA Negeri 1 Banjarsari sebagai lokasi penelitian didasarkan pada reputasi sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan yang berupaya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, serta adanya indikasi bahwa metode pengajaran sejarah yang diterapkan masih dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.

Selain itu, penelitian ini secara khusus ingin menguji potensi *Game Based Learning* berbasis *Baamboozle*, sebuah platform yang menawarkan kemudahan akses dan penggunaan bagi guru dan siswa, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Keberadaan fasilitas yang mendukung pemanfaatan teknologi, serta respons positif dari pihak sekolah terhadap inovasi dalam pembelajaran, menjadi faktor penentu dalam pemilihan lokasi penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam mengoptimalkan pemanfaatan *Baamboozle* sebagai alat bantu pembelajaran sejarah yang efektif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen untuk menguji efektivitas pendekatan *Game Based Learning* (GBL) berbasis aplikasi *Baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Menurut Djollong (2014), metode kuantitatif menekankan pengumpulan dan analisis data numerik untuk menjelaskan fenomena secara objektif.

Desain kuasi-eksperimen dipilih karena memungkinkan adanya perlakuan tanpa penugasan acak, namun tetap relevan untuk membandingkan dua kelompok. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMAN 1 Banjarsari, yakni kelas XI-7 sebagai kelas kontrol dan XI-4 sebagai kelas Eksperimen, masing-masing terdiri dari 33 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, karena seluruh populasi yang tersedia dijadikan sampel.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda dan essay berdasarkan indikator pemahaman dalam Taksonomi Bloom yang mencakup kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi informasi. Tes dilakukan dua kali, yaitu pre-test dan post-test. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar dan dokumentasi untuk mendukung data penelitian.

Analisis data melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test, dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang masih rendah menjadi isu utama dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Atas khususnya SMAN 1 Banjarsari. Permasalahan ini seringkali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim interaksi. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan utama: Apakah pendekatan *Game Based Learning* berbasis aplikasi *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah?

Untuk menguji pertanyaan tersebut, digunakan instrumen berupa tes pilihan ganda dan esai yang dikembangkan berdasarkan indikator dalam taksonomi Bloom, mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, serta mengaitkan konsep-konsep sejarah. Tes diberikan dalam dua tahap: *pre-test* dan *post-test*, kepada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (menggunakan *Baamboozle*) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 39,06 (*pre-test*) menjadi 75,73 (*post-test*). Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 42,18 (*pre-test*) menjadi 57,76 (*post-test*). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa semua data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 1  
Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre test kelas XI 7 (Kontrol)	,107	33	,200*	,972	33	,528
	Post test kelas XI 7 (Kontrol)	,106	33	,200*	,983	33	,869
	Pre test kelas XI 4 (Eksperimen)	,119	33	,200*	,943	33	,084
	Post test kelas XI 4 (Eksperimen)	,102	33	,200*	,975	33	,618
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: SPSS 25

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data *pre-test* dan *post-test*, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, seluruhnya lebih besar dari 0,05. Secara rinci, nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk *pre-test* dan *post-test* kelas XI 7 (kontrol) masing-masing sebesar 0,528 dan 0,869, sedangkan untuk kelas XI 4 (eksperimen) sebesar 0,084 dan 0,618.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari setiap kelompok berdistribusi normal secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara distribusi data empiris dan distribusi normal. Selanjutnya Uji Homogenitas yang dilakukan setelah uji normalitas sebagai bagian dari prasyarat analisis independent sample t-test, dengan tujuan untuk mengetahui apakah varians antar kelompok populasi dapat dianggap homogen atau tidak (Usmadi, 2020).

Tabel 2  
Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre test	Based on Mean	,054	1	64	,817
	Based on Median	,056	1	64	,814
	Based on Median and with adjusted df	,056	1	63,244	,814
	Based on trimmed mean	,047	1	64	,829

Sumber : SPSS 25

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh bahwa nilai signifikansi dari Levene's Test pada data pre-test sebesar 0,817 (based on mean). Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat homogenitas pada tahap pretest .

Tabel 3  
Hasil Uji Homogenitas *Post test*

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Post test	Based on Mean	6,207	1	64	,015
	Based on Median	4,983	1	64	,029
	Based on Median and with adjusted df	4,983	1	54,060	,030
	Based on trimmed mean	6,198	1	64	,015

Sumber : SPSS 25

Berdasarkan hasil uji homogenitas post-test yang disajikan pada Tabel 9, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) Levene's Test berdasarkan mean adalah sebesar 0,015, dan seluruh metode perhitungan lainnya (median, trimmed mean, dan adjusted df) juga menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05.

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data post-test tidak memenuhi asumsi homogenitas varians. Artinya, terdapat perbedaan varians

antara kelompok kontrol dan eksperimen, sehingga uji t tidak dapat dilakukan dengan asumsi equal variances assumed, melainkan harus menggunakan asumsi equal variances not assumed

Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan dengan uji Independent Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

Tabel 4  
Hasil Uji Independent Sample T-Test

<i>Independent Samples Test</i>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Post test	Equal variances assumed	6,207	,015	-5,750	64	,000	-17,970	3,125	-24,213	-11,727
	Equal variances not assumed			-5,750	55,222	,000	-17,970	3,125	-24,232	-11,708

Sumber : SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, pada baris Equal variances not assumed, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara Pemahaman siswa kelas Kontrol dan eksperimen. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yaitu bahwa penggunaan GBL berbasis Baamboozle memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Analisis selanjutnya adalah penghitungan skor **N-Gain** untuk melihat efektivitas peningkatan.

Tabel 5  
Hasil Uji *N-Gain* score

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	33	1	1	1,00	,000
NGain	33	,18	,96	,5892	,17616
NGain_Persen	33	18	96	58,92	17,616
Valid N (listwise)	33				

Sumber : SPSS 25

Hasil penghitungan N-Gain score mendukung kesimpulan ini, dengan skor peningkatan sebesar 58,92% pada kelas eksperimen (kategori cukup efektif) dan 25,71% pada kelas kontrol (kategori tidak efektif). Ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle tidak hanya meningkatkan hasil tes, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendorong pemahaman konseptual siswa secara lebih mendalam.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Murti (2024) yang menyimpulkan bahwa Baamboozle efektif sebagai media evaluasi untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa SMP. Penelitian oleh Zakiyatunisa (2024) dalam konteks pembelajaran IPA juga menunjukkan bahwa aplikasi ini membantu siswa memahami materi melalui keterlibatan aktif. Hal serupa dilaporkan Islami (2023), yang menyatakan bahwa pendekatan game based learning mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa dalam pelajaran IPS secara signifikan.

Dalam kerangka teori, pendekatan ini didukung oleh pandangan konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) yang menekankan pentingnya aktivitas dan pengalaman langsung dalam membangun pemahaman. Baamboozle menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan—sehingga siswa tidak hanya mengingat fakta sejarah, tetapi mampu memahami, menghubungkan, dan menjelaskan konsep secara mandiri.

Berdasarkan data empiris dan dukungan teori serta hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Game Based Learning berbasis Baamboozle merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah siswa. Pendekatan ini layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran sejarah di era digital, untuk menciptakan kelas yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas XI-4 (kelas eksperimen) dan XI-7 (kelas kontrol) SMAN 1 Banjarsari, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan pendekatan Game Based Learning berbasis Baamboozle dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), serta rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi 17,97 poin dibandingkan kelas kontrol.

Pendekatan Game Based Learning berbasis Baamboozle juga cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis N-Gain menggunakan aplikasi SPSS 25 yang menunjukkan rata-rata pemahaman siswa di kelas eksperimen sebesar 58,92% (kategori cukup efektif), sementara kelas kontrol hanya mencapai 25,71% (kategori tidak efektif). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## REFERENSI (Palatino Linotype, tebal, 12)

### Sumber Buku

- Munir. (2017). Pembelajaran Digital tantangan Pendidikan Di Era Digital 5.0. In *Jurnal Refleksi Kepemimpinan* (Vol. 3, Issue 1), Penerbit Alfabet Bandung.
- Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif. In H. Upu (Ed.), Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung (Vol. 1). Pustaka Ramadhan, Bandung.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In Alfabeta. Jl Gegerkalong Hilir No 84 Bandung: Alfabeta Bandung
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain score Vs Stacking*, Penerbit Suryacahya. Gedung Perkuliahan Lantai 7 Sayap Barat, Universitas Ahmad Dahlan Kampus 4 Jl. Ringroad Selatan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, D.I. Yogyakarta Surat-e: suryacahya@pfis.uad.ac.id.
- Unicef. (2020). Menguatkan Pembelajaran Digital Di Seluruh Indonesia : Rangkuman Penelitian (P. 15).
- Wajdi, F., Seplyana, D., Juliastuti, Rumahlewang, E., Fatchiatuzahro, Halisa, N. N., Rusmalinda, S., Kristiana, R., Niam, M. F., Purwanti, E. W., Melinasari, S., & Kusumaningrum, R. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. In Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat:Widina Media Utama (Vol. 7, Issue 2).

### Sumber Jurnal

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
- Aini, F. N., & Rokhman, M. N. (2018). Upaya Minat Siswa Kepada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 2–3.

- 
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang.
- Amaliah, R. (2017). Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rotating Trio Exchange (Rte)* Pada Siswa Kelas. Vol.08.No.(April), 11–17.
- Ariyanti, Indah Puspita. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Sumberrejo. 4(1), 1–23.
- Armedianto Putro, B., Dedy Irawan, J., & Adi Wibowo, S. (2021). Kombinasi Metode *Finite State Machine Dan Fuzzy* Pada *Game Escape From Punk Hazard*. Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 5(1), 71–78.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (*Technique Of Quantitative Research*). Istiqra', 2(1), 86–100.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2017). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui *Digital Game-Based Learning*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97.
- Gunanto, S. G. (2021). *Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa*. Rekam, 17(1), 71–76.
- Hasan, S. H. (2012). Problematika Pendidikan Sejarah. In Naskah Dalam *Handbook Pendidikan Sejarah*, Diterbitkan Oleh Jurusan Pendidikan Sejarah (Pp. 1–181).
- Hernadi, E. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing Melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah. Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah, 4(1), 1–12.
- Hidayanti, P. N. (2021). Literasi Digital: Urgensi Dan Tantangan Dalam Pembelajaran Sejarah. Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah, 10(2), 155–162.
- nghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Abad 21. Estoria: *Journal Of Social Science And Humanities*, 3(1), 348–365.
- Islami, Z. A. N. (2023). Pengaruh Penggunaan *Digital Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Viii Di SMPN 4 Malang. Viii(I), 1–19.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. Oktober, 3(3), 542–557.
- 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.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 4(2), 113–118.
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media *Bamboozle* Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Ijedr: *Indonesian Journal Of Education And Development Research*, 2(1), 62–69.

- Murti, M. (2024). Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Skripsi*, 15(1), 01–75.
- Muttaqin, A. Khaeril, 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.
- Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* Menggunakan Media *Maze Game* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di SDN Krenceng I.
- Nur Aini, L., & Mastuti Purwaningsih, S. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media *Board Game* Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas Xi SMK Negeri 6 Surabaya Avatara, *E-Journal Pendidikan Sejarah Volume 15, No. 3 Tahun 2024*. *Avarta, E-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(3), 1–12.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *Osf Preprints*, 1–7.
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi *Digital Native* Natalis. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (Jpak)*, 9(2), 110.
- Pridako, Hendy, Hidayat, B. (2017). Interaksi Sosial Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 4 Metro. 11(1), 92–105.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197.
- Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia (Issue March)*.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan *Wordwall* Pada Model *Game Based Learning* Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1–8.
- Rahardjo, M. (2018). Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel Dan Hipotesis Dalam Penelitian. *Metode Pembelajaran*, 1. Repository.
- Raharjo, R. (2021). SPSS indonesia. olah data statistik dengan spss: [www.spssindonesia.com](http://www.spssindonesia.com)
- Restiani, D. I. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Tentang Materi Peluang. 3(2).
- Sampurna, I. (2019). Pengaruh Kecerdasan Interpersonal Dan Kedisiplinan Terhadap Motivasi Belajar Sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 2(2), 39–47.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarok, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis *Game* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(1), 714–727.
- Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). *Jurnal Pgmi Uniga (Jpu) Studi Literatur: Baamboozle* Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. 69–75.

- 
- Sri, W., Laoli, N., Winda, D., Zai, Y., Gulo, D., Iman, B., Harefa, J., Bawamenewi, A., Keguruan, F., Pendidikan, I., Nias, U., Artikel, I., Digital, I. P., Pembelajaran, E., & Education, J. (2025). Inovasi Pembelajaran Digital: Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Era Transformasi Teknologi (Vol. 13, Issue 1, Pp. 518–525).
- Subroto, D. E., Supriandi, 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(07), 473–480.
- Sugiono, Noerjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Sg Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta Bandung, 14.
- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.
- Sumardin, O. (2024). Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Pentingnya Pendidikan Sejarah Dalam Pembentukan Identitas Bangsa. 2, 27–33.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan Dan Strartegi Pembelajaran)*. In Yogyakarta : Aswaja Presisndo.
- Syahroni, M. Irfan. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*. 2(3), 211–213.
- Syarifuddin, Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan Dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 55.
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot : Journal Of Islamic Education*, 4(2), 175.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Usmaedi. (2021). *Education Curriculum For Society 5.0 In The Next Decade*.
- 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.
- Zakiyatunisa, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Baamboozle* Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas Viii SMP Sunan Giri 1 Giri Dan Alat Optik Kelas Viii SMP Sunan Giri 1 Giri. Skripsi.