

## ABSTRAK

**Maulana Murti, 2023.** *Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba.* Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd dan Pembimbing II Firdaus R, S.Pd., M.Pd..

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris siswa di SMP Negeri 40 Bulukumba. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII E dengan jumlah siswa yaitu 28 orang. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan tes. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori hasil belajar telah membuktikan ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris setelah penerapan *game based learning (Baamboozle)* sehingga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan semangat siswa serta memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *Baamboozle* rata-rata nilai siswa masih dalam kategori interval rendah dan setelah menggunakan media *Baamboozle* dengan rata-rata nilai siswa berada pada kategori interval tinggi secara signifikan. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil *Pretest* siswa yaitu 38,32 dan nilai rata-rata hasil *Posttest* siswa yaitu 72,32 dimana nilai *Posttest* lebih besar dari nilai *Pretest*. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui t-hitung yang diperoleh adalah 29,92 dengan frekuensi  $df = 28 - 1 = 27$ , pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh ttabel adalah 1,703. Jadi t-hitung > t-tabel atau  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media *Baamboozle* dalam pembelajaran terutama pada evaluasi pembelajaran siswa kelas VIII E siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba, memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

**Kata Kunci:** media *baamboozle*, evaluasi pembelajaran, hasil belajar.