

**PENGARUH PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING*
(*BAAMBOOZLE*) SEBAGAI MEDIA EVALUASI TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SMP NEGERI 40 BULUKUMBA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

MAULANA MURTI

NIM: 105311105119

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama MAULANA MURTI, NIM 105311105119 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 026 Tahun 1445 H/2024 M, Tanggal 30 Januari 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 31 Januari 2024.

Makassar, 19 Rajab 1445 H
02 Februari 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji : 1. Dr. Afjem Bahri, S.Pd., M.Pd
2. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil
3. Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum
4. Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : MAULANA MURTI
Stambuk : 105311105119
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 02 Februari 2024 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd


Firdaus, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Maulana Murti**

Nim : 105311105119

Jurusan : Teknologi Pendidikan

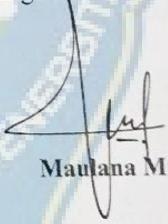
Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 05 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan


Maulana Murti





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Maulana Murti**

Nim : 105311105119

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 05 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Maulana Murti



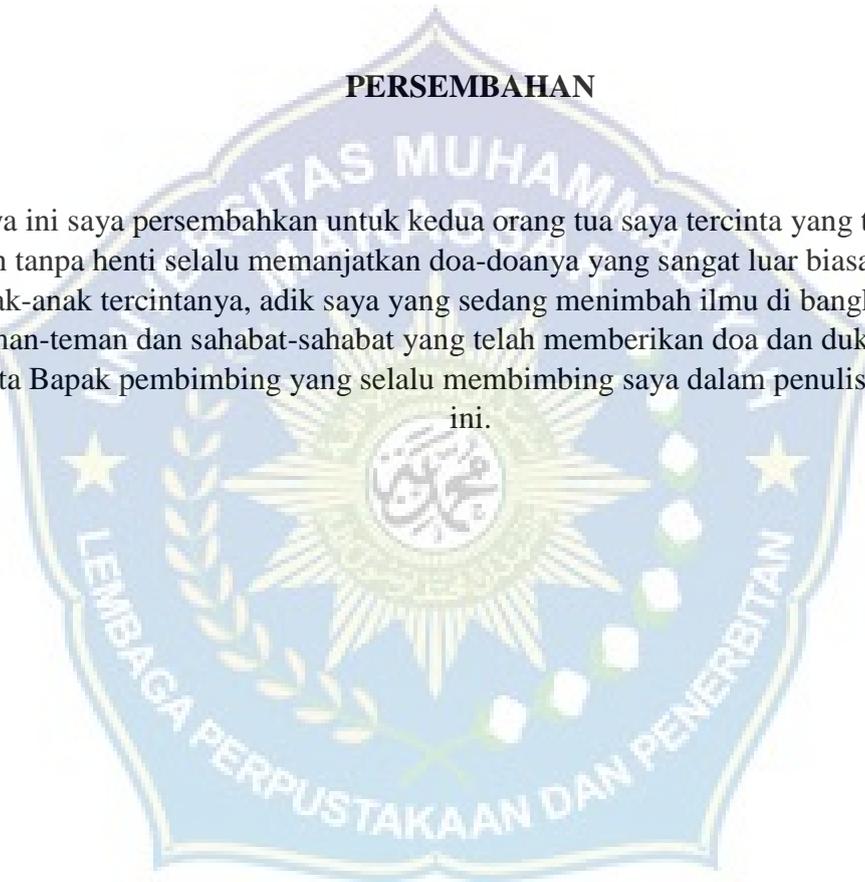
MOTO

“Mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya,
Allah bersama orang-orang yang sabar.”

(QS. Al-Baqarah Ayat 286)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta yang tanpa lelah dan tanpa henti selalu memanjatkan doa-doanya yang sangat luar biasa untuk anak-anak tercintanya, adik saya yang sedang menimba ilmu di bangku SMA, teman-teman dan sahabat-sahabat yang telah memberikan doa dan dukungan, serta Bapak pembimbing yang selalu membimbing saya dalam penulisan karya ini.



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.

KATA PENGANTAR
BISMILLAHIRAHMANIRRAHIM

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, keberkahan umur, kesempatan yang tidak terbatas dan kekuatan yang selalu dilimpahkan dalam wujud rahmat, serta anugerah terindah sehingga penulis mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. Tidak lupa pula penulis kirimkan salam dan shalawat kepada nabi junjungan kita, pemberi rahmat bagi alam semesta, yaitu baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wa sallam sang revolusioner sejati yang telah membawa kita keluar dari alam gelap gulita menuju ke alam yang terangbenderang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini adalah sebuah keberhasilan bukan semata-mata diraih oleh penulis. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak H. Mudeing Jais, M., dan Bapak Firdaus R., beliau sebagai pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan segenap hati meluangkan waktu dan pikirannya untuk membantu memperbaiki kesalahan-kesalahanyang penulis tidak ketahui serta tidak lupa pula senantiasa memberikan

dukungan dan **KATA PENGANTAR** penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Teristimewa penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya yang telah banyak membantu, baik secara moril ataupun materi serta memberikan segala dukungan, motivasi dan do'a yang tidak ada putus-putusnya demi kesuksesan dan masa depan penulis yang lebih baik kedepannya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo



Asse, M. Ag sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Dan Bapak Nasir, S. Pd., M. Pd. yang merupakan ketua dan sekretaris Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, serta teman-teman yang selalu memberikan motivasi, masukan, dan saran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Penulis berharap Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat pahala dan hikmah dari Tuhan Yang Maha Esa. Semoga Allah Subahana Wa Ta' ala yang senantiasa meridai segala usaha kami Aamiin.

Makassar, 12 Agustus 2023

Penulis

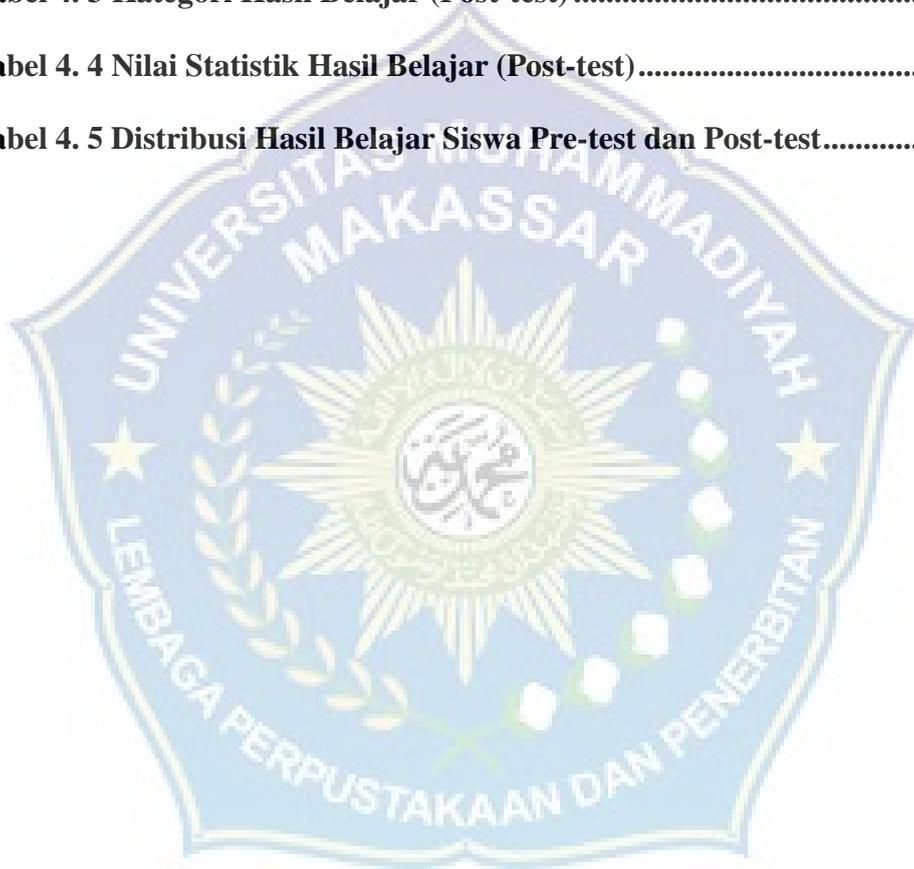
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian <i>Game Based Learning</i>	9
2. <i>Bamboozle</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	11
3. Evaluasi Pembelajaran.....	13
4. Hasil Belajar	15
B. Kerangka Pikir	18

C. Hasil Penelitian Relevan	20
D. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian	25
D. Desain Penelitian.....	27
E. Variabel Penelitian	28
F. Definisi Operasional Variabel.....	29
G. Prosedur Penelitian.....	31
H. Instrumen Penelitian.....	32
I. Teknik Pengumpulan Data.....	34
J. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	48
A. Simpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
RIWAYAT HIDUP	728

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Keadaan Populasi	24
Tabel 3. 2 Keadaan Sampel	27
Tabel 4. 1 Kategori Hasil Belajar (Pre-test)	41
Tabel 4. 2 Nilai Statistik Hasil Belajar (Pre-test)	42
Tabel 4. 3 Kategori Hasil Belajar (Post-test)	42
Tabel 4. 4 Nilai Statistik Hasil Belajar (Post-test)	43
Tabel 4. 5 Distribusi Hasil Belajar Siswa Pre-test dan Post-test.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir 19



DAFTAR LAMPIRAN

1. 1 PERSURATAN	53
1. 2 DOKUMENTASI.....	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pentingnya peran pendidikan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia tidak dapat diabaikan. Lembaga-lebaga pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan yang cepat dalam ilmu pendidikan dan teknologi (Sewang, 2015). Saat ini, pendidikan di Indonesia dihadapkan pada tantangan yang signifikan dalam rangka mempersiapkan individu yang memiliki kualitas agar dapat bersaing dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Hal tersebut tentunya akan menyebabkan persaingan di bursa tenaga kerja akan terus meningkat. Oleh karena itu, dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas tinggi dapat dicapai melalui penyelenggaraan sistem pendidikan yang efektif.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam pasal 3 yaitu,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pasal tersebut menyiratkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia harus berfokus pada usaha untuk memperkaya sumber daya manusia secara menyeluruh, bukan hanya dalam hal kecerdasan intelektual semata, melainkan juga dalam hal keterampilan, tanpa mengabaikan aspek-aspek kepribadian. Sehingga sistem pendidikan di Indonesia tidak hanya berjalan dengan baik tetapi juga bisa tercapai fungsi dan tujuan tersebut.

Agar sistem pendidikan dapat mencapai tujuan dan fungsi yang telah ditetapkan, pemerintah telah merancang kurikulum sebagai alat pembelajaran yang telah disusun dengan cermat berdasarkan ide-ide pendidikan yang telah dipersiapkan secara matang, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini. Ini bertujuan untuk menciptakan konsep yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan dalam sistem pendidikan Indonesia, sehingga dapat terus berkembang.

Melihat dari perkembangan pendidikan Indonesia saat ini, sistem pendidikan di Indonesia sudah kembali berjalan dengan normal yang dimana seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah kembali seperti semula yaitu secara tatap muka di dalam ruangan kelas sekolah. Proses pembelajaran di sekolah sangatlah menentukan hasil dari produk pendidikan tersebut. Oleh karena itu, proses pembelajaran haruslah didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran yang baik seperti sarana dan prasarana, model pembelajaran yang diterapkan pendidik, kondisi lingkungan sekolah, dan sistem evaluasi yang diberikan oleh pendidik. Dari semua elemen tersebut, sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dan metode pembelajaran.

Penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dan efektif akan memiliki dampak positif terhadap keberhasilan dan proses belajar, terutama dalam menghasilkan evaluasi pembelajaran yang baik. Namun, jika melihat situasi saat ini, masih ada banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam pelaksanaan dan penilaian dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya inovasi dari pendidik untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang modern terutama pada sekolah-sekolah yang berada di

pedesaan. Oleh karena itu, hal ini akan berdampak pada hasil keseluruhan dari semua proses pembelajaran yang telah dijalani.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik yang mampu mengembangkan keterampilan mengajar ke arah yang lebih modern. Dalam esensinya, proses pembelajaran adalah bentuk komunikasi yang sangat penting untuk berhasilnya seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, selain memahami prinsip-prinsip komunikasi dengan baik untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dengan siswa, seorang pendidik juga perlu terus memperbaharui pengetahuannya tentang media pembelajaran yang lebih modern serta mengadopsi model dan metode pembelajaran terkini. Dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang modern sebagai proses komunikasi pembelajaran yang dilakukan pendidik terhadap siswa tentunya bisa menghasilkan hasil pembelajaran yang baik dan bahkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hanya menggunakan media dan metode yang konvensional. Oleh karena itu seorang pendidik sangat diharapkan mampu memilih dan menerapkan media dan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Pemilihan jenis media dan strategi pembelajaran adalah faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ini karena ketika kita telah memilih dengan bijak media pembelajaran dan metode yang sesuai, maka hasil belajar dapat mencapainya harapan yang diinginkan. Namun, penting juga untuk diingat bahwa keterlibatan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran turut berperan dalam berhasilnya proses pembelajaran. Menurut Abuddin Nata (2011), “keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa terlihat dari dorongan kuat yang

muncul dalam diri semua siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri, yang berdampak pada peningkatan I berbagai aspek, termasuk intelektual, emosional, dan berketerampilan psikomotorik”. Dengan penerapan media yang sesuai tentunya akan membuat siswa merasa tertarik dan aktif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

Membangun keaktifan siswa di dalam kelas tentu tidaklah semudah yang dibayangkan. Pendidik perlu terus berinovasi dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Salah satu pendekatan yang berpotensi meningkatkan partisipasi dan kreasi siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif yang memanfaatkan sumber daya internet.

Salah satu hal yang memungkinkan siswa bisa terlibat secara aktif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan gamifikasi, yang dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti *World Wall*, *Quizizz*, *Mentimeter*, *Bamboozle*, dan *Trigger PowerPoint*, yang dapat menarik minat siswa. (Saud, dkk, 2021). Fenomena ini tentunya bukan hal yang baru karena metode *Game Based Learning* sudah umum digunakan pada saat proses pembelajaran terutama di sekolah-sekolah perkotaan namun, masih kurang yang menerapkan metode *Game Based Learning* di sekolah pedesaan meskipun sudah ada yang menerapkan akan tetapi masih bersifat konvensional dan belum modern.

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi harus memungkinkan interaksi dua arah untuk memfasilitasi komunikasi efektif antara pendidik dan siswa, yang juga dikenal sebagai pemberian masukan. Pembelajaran berbasis permainan juga dikenal sebagai pemberian masukan. Pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mendorong

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sakdah, dkk, 2022). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Baamboozle* . media evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan dengan sistem memantau kegiatan siswa menggunakan aplikasi *Baamboozle* ini dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur pencapaian siswa dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan. Tujuan dari permainan ini adalah memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui bentuk permainan.

Penerapan media *Baamboozle* akan menarik perhatian siswa dengan memancing semangat siswa sejak awal penggunaan media ini. Ketika proses evaluasi berlangsung, dimana guru mengelompokkan siswa dan secara bergiliran siswa menjawab soal yang ada pada layar proyektor sehingga berdasarkan jawaban yang siswa berikan, guru akan menilai apakah jawaban tersebut benar atau salah dan kemudian memberi poin yang nantinya akan diakumulasikan kedalam bentuk nilai dari hasil evaluasi. Disisi lain, pendekatan *game based learning* dengan menerapkan media *Baamboozle* juga sangat terkait dengan kemampuan komunikasi guru, Karena siswa akan lebih mudah memahami berbagai pertanyaan dan materi yang diajarkan jika guru menerapkan komunikasi yang baik serta menyenangkan. Hal ini akan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa, sehingga mereka merasa senang saat belajar. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif adalah kunci kesuksesan dalam menerapkan metode *game based learning* yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 02 Mei 2023 di SMP Negeri 40 Bulukumba, bapak Muhaimin Al-Amanah S.Pd yang

merupakan guru Bahasa Inggris di kelas VIII mengatakan bahwa “proses evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris selama ini menggunakan metode seperti pada umumnya yaitu dengan memberikan lembar soal baik itu pilihan ganda maupun essay kemudian siswa menjawab soal-soal tersebut pada lembar jawaban. Biasanya juga menerapkan metode permainan tetapi hanya menggunakan media konvensional yang dicetak bukan menggunakan media yang modern.” Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memilih media modern seperti *Baamboozle*. Media ini dapat berperan sebagai alat bantu dalam proses evaluasi, menumbuhkan minat siswa untuk ikut berpartisipasi dan termotivasi dengan tujuan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang peneliti akan diterapkan yaitu *Baamboozle*. *Baamboozle* ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan edukasi yang berfokus pada evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis. Penggunaan media ini mampu memberi variasi media pembelajaran yang lebih menarik, sesuai materi dan sesuai dengan karakteristik siswa. *Baamboozle* juga mampu memfasilitasi perkembangan psikologis siswa, karena dengan menerapkan media ini siswa akan merasa tertantang untuk lebih fokus dan serius untuk mengikuti evaluasi tersebut. Penggunaan permainan pada proses evaluasi pembelajaran tentu akan sangat bermanfaat untuk memfasilitasi karakteristik perkembangan hasil belajar siswa, karena dengan penyajian media yang berbeda dari sebelumnya akan terasa lebih menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa akan aktif terlibat dalam proses evaluasi pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa akan berupaya untuk mencari cara memahami materi dan

pertanyaan yang diberikan. Jadi, penggunaan media evaluasi pembelajaran berupa permainan juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dari uraian yang telah disajikan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan yaitu: “Bagaimana Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba”.

D. Manfaat Penelitian

manfaat dari penelitian ini akan membawa manfaat yang signifikan, baik dalam konteks teoritis maupun praktis. Dalam hal manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini akan dapat berkontribusi dalam peningkatan dan memperbaiki metode evaluasi dalam pembelajaran. Serta

memberi kontribusi dalam memahami evaluasi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, penting untuk memastikan bahwa peserta didik akan merasa tertarik dengan penerapan media *Baamboozle* sebagai alat evaluasi belajar siswa kelas XIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba.

b. Bagi guru

Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan solusi kepada guru dalam menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* sekaligus menjadi tambahan pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan metode evaluasi pembelajaran yang lebih modern, inovatif serta mengikuti perkembangan ilmu teknologi dibidang pendidikan.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini bisa digunakan sebagai opsi untuk menggunakan media yang lebih modern dalam proses evaluasi pembelajaran yang ada di SMP Negeri 40 Bulukumba.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini bisa menjadi sumber pengetahuan, pengalaman, wawasan baru, dan bisa mencapai gelar sarjana.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Game Based Learning*

Game based learning (GBL) merupakan metode ajar yang menggunakan elemen permainan dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan motivasi dan siswa dituntut untuk selalu terlibat dalam proses belajar. GBL berbeda dari e-learning atau pembelajaran online konvensional, karena GBL fokus pada pengalaman bermain game yang menyenangkan dan menantang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Torrente berpendapat bahwa *game based learning* adalah penerapan permainan dengan tujuan sebagai sarana yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran (Winatha & Setiawan, 2020:200). Coffey juga menjelaskan *game based learning* sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam proses pendidikan sehingga siswa terlibat secara bersama-sama melalui aktivitas permainan yang disiapkan (Aini, 2018:251).

Belakangan ini, beberapa studi telah menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis *game* sangat efektif bila diterapkan dengan baik dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan memiliki dampak yang signifikan pada motivasi peserta didik, meningkatkan tingkat kegembiraan, semangat belajar, tantangan serta mendorong kolaborasi di antara mereka. Peneliti lain juga mengindikasikan bahwa pelajaran dengan memanfaatkan metode permainan, terutama permainan kartu, mampu

meningkatkan tingkat perhatian, motivasi, dan rasa ingin tahu (Winatha & Setiawan, 2020:200).

Ada beberapa keuntungan dari menerapkan pembelajaran berbasis permainan dalam proses belajar mengajar meliputi: (Adipat, dkk, 2021:548-549)

- a. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Motivasi dan keterlibatan siswa mungkin merupakan alasan paling jelas dan paling kuat untuk mengintegrasikan digital permainan di kelas. menggunakan gambar, suara, dan warna untuk menumbuhkan daya tanggap pada pemain; lebih jauh, permainan disusun untuk mendapatkan perhatian pengguna yang maksimal. Aini (2018:251) juga mengatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi dan minat yang kuat dalam mengikuti pelajaran cenderung memiliki tingkat semangat belajar yang tinggi, sehingga mereka lebih cenderung aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami materi pelajaran.
- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama. Dalam permainan berkelompok, para siswa dituntut untuk bekerjasama dengan kawan satu timnya. Hal ini dilakukan agar tim tersebut dapat menyelesaikan misi permainannya dengan mudah.
- c. Memberikan *feedback* dan perkembangan siswa yang cepat. Adanya skor atau poin dalam permainan, menandakan bahwa *feedback* dari kemampuan siswa dapat langsung diketahui dan perkembangannya dapat dipantau. Terutama jika menggunakan permainan yang berlevel, semakin tinggi level yang dapat dilampaui oleh siswa maka setinggi level itulah perkembangan yang dicapai siswa.

- d. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan dan kreativitas siswa. Strategi siswa dalam memecahkan suatu teka-teki dalam *game* membutuhkan kemampuan berpikir kreatifnya. Hasil dari pemikirannya itulah yang membuatnya berhasil menyelesaikan misi permainannya
- e. Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperiman. Struktur permainan yang menantang siswa, membuat pendekatan *game based learning* ini memberikan peluang kepada siswa untuk mencoba hal-hal baru tanpa takut melakukan kesalahan. Ketika siswa membuat kesalahan dalam permainan, mereka dapat memanfaatkannya sebagai pelajaran untuk meningkatkan langkah-langkah mereka menuju pencapaian dalam proses permainan pembelajaran.

2. *Baamboozle* Sebagai Media Pembelajaran

Baamboozle merupakan game edukasi berbasis web yang menyediakan game interaktif dan menarik yang menggunakan kuis sebagai permainannya (Mariani, 2022:209). Kuis yang digunakan bisa membuat sendiri secara manual atau kuis yang sudah dibuat oleh anggota lain.. *Baamboozle* memanfaatkan elemen permainan untuk memotivasi siswa dan memperkuat pembelajaran. Dalam kajian teoritis ini, ada beberapa teori-teori pendukung dan implikasi dalam penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran.

1. Teori Belajar Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget mengatakan anak-anak akan secara aktif membangun pemikiran mereka. Tidak semerta-merta langsung menerima berbagai informasi yang mereka peroleh akan tetapi mereka menemukan cara anak-

anak pada tahap perkembangan yang berbeda dalam melihat dunia dan bagaimana transformasi berpola terjadi dalam pemikiran mereka. (Karmiyati, 2022:9). Dalam hal ini, *Baamboozle* memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam bentuk permainan yang aktif.

2. Teori Konstruktivisme Vygotsky

Vygotsky berpendapat bahwa pembelajaran terjadi melalui keterlibatan sosial dan kerja sama (Muhibin & Hidayatullah, 2020:120). Dalam hal ini, *Baamboozle* dapat memfasilitasi kolaborasi antara siswa melalui kuis yang dapat dimainkan secara bersama-sama. Selain itu, fitur-fitur seperti fitur "Pertanyaan Kembali" dan "Saran" dalam platform *Baamboozle* juga dapat memperkuat interaksi sosial dan kolaboratif antara siswa.

3. Teori pengolahan data (pemrosesan informasi)

Teori ini dikenalkan oleh Robert Gagne adalah representasi atau model tentang bagaimana manusia bisa mengolah informasi di dalam otak mereka (Nurhayati, dkk, 2020:137). *Baamboozle* dapat membantu proses pemrosesan informasi melalui fitur-fitur seperti pengulangan pertanyaan dan penggunaan visualisasi dalam bentuk gambar dan video.

4. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang muncul akibat rangsangan dari dalam diri maupun dari luar, yang membuat seseorang ingin melakukan perubahan dalam perilaku atau aktivitasnya, dengan tujuan meningkatkan kondisi yang ada sebelumnya (Uno, 2023:8). *Baamboozle* dapat memperkuat motivasi dan

emosi siswa melalui penggunaan elemen permainan dan penghargaan, seperti poin dan sertifikat.

Berdasarkan dari teori-teori yang telah disajikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai alat pembelajaran memiliki potensi untuk mendorong partisipasi aktif, kerja sama, pengolahan informasi, serta meningkatkan motivasi dalam belajar-mengajar. Namun perlu diperhatikan bahwa penggunaan *Baamboozle* harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan suatu langkah dalam merencanakan, mengumpulkan, dan menyediakan data yang sangat penting untuk menciptakan berbagai pilihan keputusan. (Febriana, 2021:1). Pada dasarnya, pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar, sehingga mereka dapat mengalami proses belajar. (Asrul, dkk, 2022:7). Evaluasi pembelajaran merupakan rangkaian tindakan kesinambungan yang melibatkan pengumpulan dan interpretasi data guna mengevaluasi keputusan yang diambil dalam perancangan sistem pembelajaran (Febriana, 2021:1)

Seorang pendidik perlu memiliki kecakapan dalam melakukan penilaian, baik saat pembelajaran sedang berlangsung maupun ketika mengevaluasi hasil belajar. Kemahiran dalam melaksanakan penilaian pembelajaran adalah

kemampuan esensial yang harus dimiliki seorang pendidik ataupun calon pendidik terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Materi pembelajaran adalah unsur yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Dengan memahami materi pelajaran yang diajarkan guru, peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan tersebut. Guru juga memerlukan berbagai media, strategi, dan metode yang spesifik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran lainnya untuk menilai kesuksesan proses pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran, yang membantu menentukan apakah proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak (Asrul, dkk, 2022:15).

Pada saat melakukan evaluasi, perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut: (Ridho, 2018:30) *pertama* dalam program pembelajaran, evaluasi adalah elemen yang tidak terpisahkan yang dimaksud untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menilai materi serta metode pengajaran. *Kedua*, dalam hal keterlibatan siswa meningkatkan cara mereka belajar, sehingga evaluasi seharusnya tidak menimbulkan kekhawatiran dan meredakan semangat belajar siswa. Sebaliknya, evaluasi yang dilakukan dengan baik dan benar seharusnya mendorong guru untuk memperbaiki metode pengajarannya dan membantu siswa dalam meningkatkan cara mereka belajar. *Ketiga*, koherensi harus menjadi prinsip yang dipegang teguh, yaitu evaluasi yang harus terikat erat dengan materi pengajaran yang telah disampaikan dan harus sesuai dengan domain kemampuan yang diukur. *Keempat*, dalam aspek pedagogis, evaluasi juga harus berkontribusi

untuk memperbaiki perilaku dan sikap siswa, hasil evaluasi seharusnya dianggap sebagai penghargaan bagi siswa yang berhasil.

Evaluasi pendidikan mencakup beberapa aspek, termasuk kemampuan, kepribadian, dan sikap. Dalam konteks subjek evaluasi pendidikan, jika fokusnya adalah pencapaian belajar, maka subjek evaluasi adalah guru yang bertanggung jawab dalam mengajar mata pelajaran. Namun, jika evaluasi berfokus pada sikap peserta didik, maka subjek evaluasi adalah guru menilai sikap peserta didik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Bukti keberhasilan siswa terletak pada hasil belajar yang mereka raih. Dalam setiap kegiatan, terjadi perubahan yang unik, yang mencakup tingkat keaktifan, keterampilan dalam proses belajar, motivasi, dan pencapaian akademis. Hasil pembelajaran memiliki peran sentral dalam proses pendidikan, meskipun semua orang mengalami proses belajar yang serupa, hasil pembelajaran yang diperoleh tentu sangat beragam. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun berasal dari lingkungan eksternal yang memengaruhi proses pembelajaran.

Suprijono (2012:5) berpendapat bahwa “hasil belajar mencakup pola-pola perilaku, prinsip-prinsip moral, pemahaman, sikap, apresiasi, dan kemampuan”. Dalam konteks sistem pendidikan nasional, penentuan tujuan pendidikan mengikuti hasil belajar dari Bloom yang pada umumnya dibagi menjadi tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor yang Mampu Mempengaruhi dari Hasil Belajar

1) Faktor dari dalam (Internal)

- a) Psikologis. Dalam aspek psikologis, termasuk perhatian, minat, bakat, dan motivasi, semuanya memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, sangat penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat memotivasi siswa, membantu mereka berkonsentrasi, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan yang mendukung minat belajar mereka.
- b) Jasmani. Dalam aspek fisik, termasuk dalam kesehatan dan kondisi tubuh yang kurang optimal, kondisi ini dapat signifikan mempengaruhi proses pembelajaran.

2) Faktor dari luar (Eksternal)

- a) Keluarga. Keluarga memainkan peran yang sangat penting dan krusial dalam pembentukan pendidikan dan dalam hal ini, terdapat beberapa elemen yang memengaruhi, seperti metode pendidikan orang tua, dinamika hubungan keluarga, lingkungan di rumah, situasi ekonomi keluarga, dan pemahaman orang tua.
- b) Sekolah. Sekolah tentunya memiliki peran yang signifikan dalam hal melibatkan prestasi belajar siswa, termasuk aspek kedisiplinan siswa, hubungan antara guru dan siswa, penggunaan materi pelajaran, serta metode pengajaran. Tentunya, dalam hal ini, guru perlu lebih memahami kebutuhan individu siswa.
- c) Masyarakat. Pada lingkungan masyarakat, dalam aktivitas sosial masyarakat, lingkungan pergaulan mereka, dan karakteristik masyarakat

tempat mereka tinggal juga turut berperan dalam membentuk hasil belajar siswa. Semua ini saling berkaitan, karena kualitas kehidupan masyarakat yang baik dapat berdampak positif pada perkembangan siswa.

c. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah, 1. Kognitif, 2. Efektif, 3. Psikomotorik.

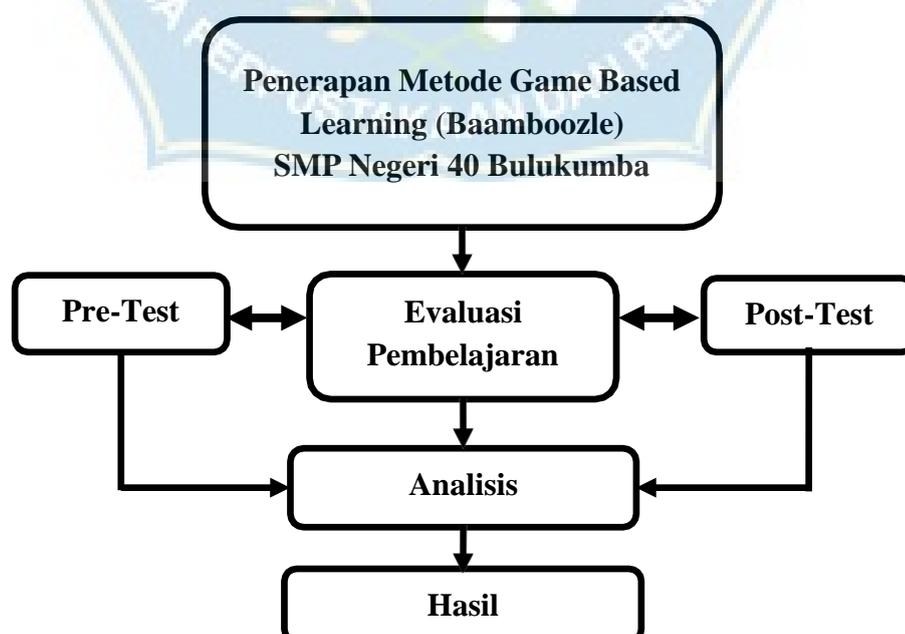
B. Kerangka Pikir

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran konvensional merupakan proses penilaian yang dilakukan menggunakan metode dan instrumen yang umum digunakan dalam sistem pendidikan. Instrumen evaluasi konvensional dapat berupa tes tulis, ujian lisan, tugas proyek, presentasi, ataupun kombinasi dari beberapa jenis instrumen tersebut. Instrumen ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga mencakup aspek-aspek yang relevan dengan tujuan evaluasi. Evaluasi pembelajaran konvensional biasanya dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Guru atau pengajar memberikan instruksi kepada siswa mengenai tugas atau tes yang harus diselesaikan. Selama evaluasi berlangsung, siswa mengerjakan instrumen evaluasi sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Evaluasi pembelajaran konvensional cenderung lebih fokus pada aspek kognitif dan hasil akademik, serta dilakukan dengan menggunakan instrumen yang cenderung bersifat terstandarisasi.

Pada proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media Baamboozle, guru perlu merancang pertanyaan atau tugas yang akan disajikan dalam permainan Baamboozle. Guru dapat menggunakan fitur Baamboozle untuk membuat permainan interaktif. Platform ini menyediakan berbagai template dan fitur yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan tampilan permainan, menambahkan pertanyaan, dan mengatur aturan permainan. Selain merancang sendiri pertanyaan yang ingin disajikan, guru juga bisa menggunakan soal-soal yang telah ada pada media *Baamboozle*.

Penerapan media evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan metode *game based learning* dengan menggunakan media *Baamboozle*. Dengan menerapkan media tersebut, proses evaluasi tentunya tidak lagi monoton. Pengaruh penerapan *game based learning* (*Baamboozle*) dalam mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa, penting untuk menentukan apakah media *Baamboozle* sesuai dan bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba.

Berikut model bagan kerangka pikir dari penelitian ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya:

1. Hasil Penelitian Dari Asmaka (2019)

Penelitian Asmaka yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019.”

Kesamaan antara penelitian adalah penggunaan model pembelajaran berbasis permainan. Namun, untuk perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian. Penelitian sebelumnya tidak melibatkan media tertentu sedangkan penelitian ini menerapkan media *Baamboozle* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pencapaian akademik, sementara pada penelitian ini lebih berfokus pada evaluasi pembelajaran.

Hasil dari penelitian Asmaka menunjukkan bahwa apakah suatu kegiatan telah berhasil atau tidak akan memengaruhi cara kita melihat dan memahami penelitian tersebut. Ini juga berlaku dalam konteks pembelajaran, dimana proses belajar memiliki nilai yang sama pentingnya dengan hasil belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses berkelanjutan, yang mendorong siswa untuk bertindak atas inisiatif mereka sendiri, dipacu oleh otif yang muncul dari pengalaman pribadi siswa, dan dilakukan dengan alasan yang jelas.

2. Hasil Penelitian Larassati (2018)

Penelitian Larassati yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Wates.”

Kesamaan antara penelitian ini dengan yang sebelumnya adalah focus pada evaluasi pembelajaran. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran yang berbeda, dimana penelitian sebelumnya menggunakan kartu Uno sebagai media, sementara penelitian ini menerapkan media *Bamboozle*. Selain itu, penelitian sebelumnya dilakukan terhadap kelas X di tingkat SMA sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII di tingkat SMP.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran Ekonomi menghasilkan nilai yang baik dengan rata-rata kategori nilai A. Pengembangan media pembelajaran kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk siswa kelas X, terbukti memenuhi syarat nilai yang minimal B, sehingga layak digunakan sebagai alat media evaluasi pembelajaran. Penggunaan kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akan membuat siswa merasa tertarik dan tidak bosan ketika melakukan evaluasi pembelajaran akan membuat siswa merasa tertarik dan tidak bosan ketika melakukan evaluasi pembelajaran.

3. Hasil Peneliti dari Winaningsih (2022)

Penelitian Winaningsih yang berjudul “Efektivitas Bamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan).”

Kesamaan antara penelitian ini dengan yang sebelumnya terletak pada penggunaan media *Baamboozle* sebagai alat evaluasi. Namun, perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian Winaningsih yaitu pada tujuan penelitiannya. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan penelitian ini untuk mengetahui hasil evaluasi belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Ini terbukti dengan tingginya antusias siswa selama proses pembelajaran, partisipasi aktif dalam kelas, serta indikator keberhasilan siswa dan semangat mereka dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran. Selain itu, pola komunikasi guru juga dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil ini didukung oleh wawancara peneliti dengan siswa, orang tua, siswa, guru, dan wali kelas.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana (dalam Wardani 2020:18) menyatakan bahwa “hipotesis adalah sebuah asumsi atau dugaan tentang suatu fenomena yang diciptakan dengan tujuan untuk memberikan penjeasan yang perlu diuji kebenarannya” Hipotesis juga bisa dianggap sebagai solusi sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Dengan mengacu pada pembahasan teoritis diatas, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H1) : Ada Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba.

2. Hipotesis Nihil (H_0) : Tidak ada Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba..

Kriteria pengujian hipotesis terletak pada penentuan apakah hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan perbandingan hasil analisis data.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dampak dari perlakuan khusus dalam lingkungan yang terkendali (Sugiyono, 2018). Metode penelitian eksperimen adalah salah satu metode yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan mengatur variabel independen dan mengukur dampaknya pada variabel dependen. Dalam metode ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen dan mengendalikan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil. Tujuan utama dari pendekatan pre-eksperimen adalah untuk mengenal keterkaitan sebab akibat antara variabel independen dengan variabel dependen.

Penelitian pre-eksperimen memerlukan komitmen waktu, usaha yang signifikan, alokasi sumber daya yang substansial untuk memperoleh data yang akurat. Oleh karena itu, peneliti harus berfokus pada aspek-aspek metodologi yang kokoh saat melaksanakan penelitian pre-eksperimen. Dalam konteks ini, tujuan penelitian pre-eksperimen harus selaras dengan tujuan penelitian keseluruhan, yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan media *Bamboozle* pada evaluasi pembelajaran.

B. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini adapun lokasi penelitian yang akan peneliti akan lakukan yaitu di SMP Negeri 40 Bulukumba, yang beralamatkan di Jl. Pendidikan No. D.120, Desa Bontomanai, Kecamatan Rilau Ale, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi merupakan kelompok individu, objek, maupun peristiwa yang menjadi fokus penelitian dan menjadi subjek dari proses pengambilan kesimpulan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari kata populasi merujuk pada total individu, termasuk manusia dan makhluk lainnya yang ada dalam suatu wilayah lingkungan tertentu.

Menurut Margono (dalam Nurrahmah 2021:34) mengemukakan bahwa “populasi merujuk pada semua data yang menjadi fokus peneliti dalam kerangka waktu dan cakupan tertentu”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi yang ada di SMP Negeri 40 Bulukumba..

Tabel 3. 1 Kondisi Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VII	95	115	210
2.	VIII	89	121	210
3.	IX	107	137	244
Jumlah Keseluruhan				664

(Sumber: Data kantor TU SMP Negeri 40 Bulukumba)

Dari data populasi di atas bisa dilihat jumlah dari keseluruhan siswa yang ada di SMP Negeri 40 Bulukumba bisa dikatakan terbilang banyak dengan jumlah keseluruhan siswa kelas yaitu 664 dan dengan jumlah dari masing-masing kelas terbilang standar yaitu 15-25 %.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 118) mengungkapkan bahwa sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi tersebut yang ada. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan *Nonprobability Sampling Group* (tidak terpilih secara acak), yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota (anggota) populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah target *sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Mengutip pada materi ajar yang dituliskan oleh Susila (2018) terdapat beberapa tujuan serta tahapan dari pengambilan sampel. Pengambilan sampel bertujuan untuk membantu peneliti dalam mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang dapat peneliti di lapangan seperti:

- a. Apabila populasi terlalu banyak atau jangkauan terlalu luas sehingga tidak memungkinkan bagi kita untuk melakukan pengambilan data pada seluruh populasi.
- b. Terkendala dalam hal keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya.
- c. Adanya asumsi awal bahwa keseluruhan dalam populasi bersifat seragam sehingga bisa diwakili oleh beberapa sampel yang akan kita ambil.

Dalam melakukan pengambilan sampel terdapat sistematika atau tahapan yang harus kita ikuti dengan cermat. Mengikuti dengan cermat sistematika yang ada akan membantu kita untuk menjawab tujuan dari penelitian kita. Berikut merupakan tahapan umum dalam teknik pengambilan sampel:

- a. Mendefinisikan populasi yang akan diamati
- b. Menentukan kerangka sampel dan kumpulan semua peristiwa yang dapat terjadi.
- c. Melakukan pengambilan sampel (pengumpulan data)
- d. Melakukan pemeriksaan ulang pada proses sampling.

Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII E. Alasan peneliti memilih sampel siswa kelas VIII E karena memiliki daya tarik belajar yang kurang dan belum ditandai dengan partisipasi dalam pembelajaran dan tingkat aktivitas belajar sehingga hasil belajar siswa banyak yang tidak mencapai nilai KKM.

Tabel 3. 2 Kondisi Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII. E	12	16	28

(Sumber: Data kantor TU SMP Negeri 40 Bulukumba)

D. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini merupakan bentuk penelitian pre-eksperimen dengan jenis desain *one-group pre-test post-test*. Desain penelitian ini merupakan tipe desain eksperimen dimana satu kelompok subjek atau peerta diukur pada dua titik berbeda, yaitu sebelum dan sesudah menerima suatu perlakuan atau

intervensi tertentu. Dalam desain ini, peneliti mengukur variable yang sama pada kedua titik waktu tersebut, sebelum dan sesudah intervensi dilakukan.

Dalam desain penelitian dengan *one-group pre-test post-test*, *pre-test* digunakan untuk mengukur variable yang sedang diteliti sebelum perlakuan dilakukan. Ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perubahan atau peningkatan dalam variable yang diteliti setelah intervensi dapat dinilai dengan lebih tepat dan dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Berikut desain penelitian penelitian ini :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan Rumus:

$O_1 = \textit{pre-test}$

$O_2 = \textit{post-test}$

X = perlakuan dengan menggunakan media *Baamboozle*

(Sumber: Sugiyono, 2018)

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sebuah ide atau sifat yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Variable ini dapat mencakup ciri-ciri individu, objek atau peristiwa yang akan menjadi fokus dari penelitian. Sugiyono (2017: 60) mengatakan bahwa variable adalah segala objek atau fenomena yang dapat mengambil berbagai bentuk yang kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki, sehingga informasi terkait dapat diperoleh, dan dari sana, kesimpulan dapat diambil.

Dalam penelitian ini, terdapat variable bebas dan variable terikat. Variabel bebas (X): penerapan media *Baamboozle*. Variabel terikat (Y): evaluasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba.

Variable bebas dan terikat memiliki tingkat yang penting setara dalam proses penelitian ini, karena kedua jenis variable penelitian tersebut adalah karakteristik dan objek yang harus diinvestigasi dan kemudian digunakan untuk menghasilkan kesimpulan.

F. Definisi Operasional Variabel

Berikut definisi variabel penelitian secara fungsional dari masing-masing variabel, yaitu:

1. Media Baamboozle

Baamboozle adalah platform permainan pendidikan berbasis web yang ditawarkan beragam game interaktif yang menarik. Permainan ini mengandalkan kuis sebagai bentuk permainannya. Kuis-kuis tersebut dapat dibuat secara manual oleh penggunanya atau dengan memilih sendiri kuis-kuis yang telah dibuat pengguna lainnya. Dalam konteks pembelajaran, kuis-kuis ini umumnya telah disiapkan oleh pendidik. *Baamboozle* juga memiliki hubungan yang kuat dengan cara guru berkomunikasi, karena siswa lebih cepat memahami pertanyaan dan materi yang diajarkan jika guru menerapkan komunikasi yang efektif an menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa (Winaningsih, 2022:5). Salah satu aspek menarik dari *Baamboozle* adalah bahwa kuis ini bisa dijawab secara perorangan maupun kelompok. Setelah kuis ini dimasukkan ke dalam platform *Baamboozle* mereka

akan muncul di papan kuis dengan nomor-nomor untuk setiap kuis. Setiap kelompok akan menyebut nomor kuis yang ingin mereka jawab. Keuntungan dari permainan ini adalah bahwa siswa akan bersaing untuk menjadi pemenang, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

2. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan langkah yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan penilaian informasi terkait pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk tujuan yang bersifat individu maupun tujuan yang bersifat organisasi. Menurut Norman E Gronlund (dalam Febriana, 2021:1) mengatakan evaluasi adalah langkah-langkah sistematis dalam menilai sejauh mana peserta didik mencapai berbagai tujuan pembelajaran atau untuk membuat keputusan. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran, mengevaluasi efektivitas dari pelaksanaan pembelajaran, serta pemberian tanggapan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Setelah penilaian pelaksanaan, hasil penilaian perlu dianalisis dan dipahami. Kemudian, umpan balik diberikan untuk memperbaiki proses pembelajaran atau meningkatkan hasil pembelajaran di masa depan. Evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara teratur dan berkelanjutan untuk memastikan bahwa pembelajaran terus meningkat dan mencapai tujuannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran atau penilaian terhadap pencapaian dan kemajuan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman di bidang tertentu. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana seseorang telah memahami dan menguasai materi pelajaran atau keterampilan

yang dipelajari. Seseorang melakukan pembelajaran secara sadar dengan hasil yang positif, seperti peningkatan pengetahuan, perilaku yang lebih baik, dan kemampuan yang ditingkatkan (Amral & Asmar, 2020).

Hasil belajar bukan hanya mengenai penilaian akhir, tetapi juga mencakup perkembangan dan kemajuan sepanjang proses pembelajaran. Selama proses belajar, hasil belajar dapat diukur dalam hal pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, dan sejumlah faktor lainnya yang relevan dengan bidang atau disiplin yang dipelajari.

G. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

Melakukan observasi ke sekolah yang ingin diteliti di SMP Negeri 40 Bulukmba. Peneliti melakukan persiapan dengan memilih kelas VIII E sebagai sampel dengan wawancara langsung ke guru Bahasa Inggris mengenai hasil Evaluasi dari siswa sebelumnya.

2. Pelaksanaan

Sebelum melakukan penerapan media *Baamboozle* pada evaluasi pembelajaran, peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengukur tingkat keberhasilan pada evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah mengetahui nilai dari pelaksanaan evaluasi pembelajaran, barulah proses pembelajaran diterapkan dengan metode *Game Based Learning*. Kemudian, para siswa menjalani ujian *post-test* untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil dari penilaian pembelajaran setelah menerapkan *Baamboozle* sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris.

3. Penyusunan

Setelah dilakukanya serangkaian penelitian, barulah peneliti menyusun hasil dari penelitian tersebut dalam bentuk skripsi.

H. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merujuk kepada perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun informasi penelitian tertentu. Instrumen penelitian dapat berupa observasi awal, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian harus dirancang secara hati-hati dan tepat agar dapat mengumpulkan data yang akurat dan valid untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Sugiyono (2017 : 148) mengatakan bahwa “instrument penelitian merujuk kepada perangkat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun fenomena social yang sedang diteliti.” Adapun instrument yang digunakan yaitu:

1. Lembar observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena penelitian. Usman dan Purnomo (dalam Hardani, dkk, 2020:123) mengatakan bahwa observasi merujuk pada pengamatan yang dilakukan secara sistematis dengan mencatat gejala-gejala yang sedang diamati. Suatu observasi dapat dilakukan dalam situasi yang terkontrol atau di lingkungan alami objek penelitian. Tujuan dari observasi penelitian ini yaitu untuk mengumpulkan data secara sistematis dan objektif tentang perilaku, tindakan, atau fenomena yang akan diamati. Lembar observasi digunakan untuk memahami kondisi siswa dan penggunaan media selama evaluasi pembelajaran berjalan.

2. Lembar Tes

Lembar tes merupakan suatu perangkat yang dipergunakan untuk memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam ujian atau penilaian. Lembar tes biasanya berisi kolom-kolom untuk menjawab pertanyaan atau memberikan respon yang telah disediakan. Lembar tes dapat berbentuk kertas fisik atau bisa juga berbentuk digital, tergantung pada jenis tes yang digunakan. Lembar tes biasanya digunakan untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan seseorang tentang suatu materi atau topik tertentu, serta untuk menilai kemampuan seseorang dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan masalah. Jenis-jenis tes yang menggunakan lembar tes antara lain tes pilihan ganda, tes uraian, tes analisis, dan tes praktikum. Pada umumnya, lembar tes dilengkapi dengan instruksi yang harus diikuti oleh peserta tes sebelum menjawab pertanyaan atau memberikan respon. Instruksi tersebut dapat berupa waktu pengerjaan tes, cara menjawab pertanyaan, jumlah soal, serta kriteria penilaian yang digunakan. Instruksi yang jelas dan terperinci pada lembar tes sangat penting untuk memastikan keberhasilan dan keakuratan dalam pelaksanaan tes.

3. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian adalah proses pencatatan dan dokumentasi semua informasi yang terkait dengan penelitian, termasuk data, metode, dan hasil. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian dapat diulang dan diperiksa oleh peneliti lain dan memenuhi standar etika dan integritas penelitian. Metode dokumentasi merujuk pada acara pengumpulan informasi dengan mencatat data yang telah ada maupun yang baru ada. Metode ini

terbukti lebih sederhana dibandingkan dengan metode pengumpulan data alternatif (Hardani, dkk, 2020:149). Pengumpulan data-data dengan menggunakan dokumentasi merupakan pengambilan dari data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.

I. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu acara atau metode yang diterapkan dalam sebuah penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan sehingga mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan atau mencapai tujuan penelitian. Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Dalam melakukan observasi, peneliti perlu memperhatikan etika dan privasi dalam pengumpulan data. Peneliti juga harus mempertimbangkan aspek-aspek yang dapat memengaruhi hasil dari pengamatan, seperti bias peneliti, subjek yang diamati, dan lingkungan yang diamati. Pada penelitian ini, teknik observasi menggunakan beberapa lembar ceklis di mana peneliti akan memperhatikan proses dan hasil dari evaluasi pembelajaran siswa baik pada saat berlangsung maupun selesai hingga nilai dari evaluasi sudah ada.

2. Tes

Tes adalah suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur atau menilai berbagai variabel tertentu yang diteliti dalam suatu penelitian. Menurut Sudaryono, (dalam Larassati & Nurseto 2018:61) tes adalah alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keverdasan, potensi, atau kemampuan peserta didik melalui serangkaian pertanyaan. Tes yang digunakan pada penelitian ini menggunakan dua siklus

yaitu, siklus yang pertama dengan metode yang konvensional soal dalam bentuk pilihan ganda dan essay. Sedangkan pada siklus yang ke dua barulah menerapkan media *Bamboozle* sebagai media evaluasi pembelajaran dengan metode *game based learning*.

3. Dokumentasi

Dalam dokumentasi penelitian, peneliti perlu mencatat semua langkah yang dilakukan selama penelitian, termasuk desain penelitian, teknik pengumpulan data, dan proses analisis data. Semua catatan harus akurat, lengkap, dan terperinci untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan dapat dipahami dan diinterpretasikan dengan benar oleh peneliti lain.

Dokumentasi penelitian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti catatan lapangan, foto, video, dan audio. Dokumentasi juga dapat dilakukan secara elektronik, seperti penggunaan aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan peneliti untuk mencatat dan menyimpan data secara teratur dan aman.

Dalam publikasi ilmiah, dokumentasi penelitian juga penting untuk memastikan bahwa penelitian dapat dipahami dan diperiksa oleh peneliti lain. Hal ini termasuk menyertakan metode yang digunakan, data yang dikumpulkan, dan hasil yang ditemukan. Semua sumber informasi harus diakui dan dikutip dengan benar untuk mencegah plagiat dan memastikan integritas ilmiah.

J. Teknik Analisis Data

Teknik ini adalah suatu proses yang digunakan untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang memiliki nilai dan makna dengan menerapkan

teknik atau metode khusus. Analisis data merupakan bagian penting dari penelitian dan membantu peneliti untuk menemukan pola, hubungan, dan tren dalam data. Peneliti akan menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial untuk mengevaluasi data yang telah diperoleh dari penelitian..

Berikut beberapa tahap analisis data penelitian ini:

1. Analisis data statistik deskriptif

Tahap ini merupakan langkah pertama yang penting dalam proses analisis data untuk merangkum, menggambarkan, dan memahami karakteristik dasar dari suatu kumpulan data. Pada penelitian ini, metode analisis data yang digunakan melibatkan dari hasil uji *pre-test* dan *post-test*.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan Rumus :

P = total persentase

f = total skor yang diperoleh

N = total skor maksimal

100% = bilangan tetap

(Arikunto, 2006)

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, data dianalisis untuk mengevaluasi prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan perlakuan. Untuk memahamu evaluasi data tentang pencapaian belajar siswa, kita bisa merujuk pada parameter penelitian mengenai hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menurut Aqib dan Zaenal (2009:41) pada tabel berikut:

Table 3.1 Kategori Hasil Belajar

Interval	Kategori
0-34	Sangat Rendah
35-59	Rendah
60-69	Sedang
70-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

3. Analisis Data Statistik Inferensial

Pada tahap ini merupakan cabang dari statistik yang berfokus pada pengambilan kesimpulan atau inferensi mengenai populasi berdasarkan data yang diambil dari sampel yang lebih kecil. Tujuan utama statistik inferensial adalah untuk membuat generalisasi dari sampel yang diambil untuk digunakan dalam konteks populasi yang lebih besar, serta untuk mengukur tingkat ketidakpastian atau kepercayaan dalam kesimpulan tersebut. Statistic inferensial yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tipe statistic parameterik, yang berarti teknik ini bergantung pada anggapan bahwa yang terkumpul memiliki distribusi yang mendekati normal dan melibatkan penggunaan data dengan skala interval dan rasio.

Penelitian ini melakukan analisis dengan tujuan untuk memahami dampak dari penggunaan *Baamboozle* sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Pentingnya mengadakan pengujian hipotesis adalah agar kita dapat menentukan perbedaan hasil antara sebelum dan setelah adanya perlakuan. Untuk mengetahui uji hipotesis, digunakanlah Uji-t. Uji-t adalah

salahh satu metode statistic yang digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan atau perubahan anantara dua variable yang sedang diteliti.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

SMP Negeri 40 Bulukumba yang beralamatkan di Jl. Pendidikan No. D 120, Desa Bontomanai, Kecamatan Rilu Ale, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan. SMP Negeri 40 Bulukumba merupakan satuan pendidikan yang ada di Kabupaten Bulukumba dibawah dan telah berakreditasi A sejak tanggal 23 November 2017. Sekolah ini telah berdiri sejak tahun 1997, dan sampai pada saat ini telah memiliki siswa sebanyak 638 orang keseluruhan dari kelas VII hingga kelas IX.

Peneliti bertemu Kepala SMP Negeri 40 Bulukumba yaitu ibu Idaharyani, S.Pd, M.Pd. dan Bapak Andi Muhaimin Al Amanah, S.Pd. yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP Negeri 40 Bulukumba. Selanjutnya peneliti meminta izin penelitian di sekolah dengan menyerahkan SK penelitian yang sudah diproses dan dikeluarkan dari kantor dinas pendidikan Kab. Bulukumba dengan waktu pelaksanaan penelitian yaitu dimulai dari tanggal 05 Juli 2023 sampai dengan 05 Agustus 2023.

Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII E sebagai sampel penelitian dengan menggunakan *game based learning (Baamboozle)* sebagai media evaluasi pada materi pembelajaran Bahasa Inggris dan telah disetujui oleh pihak sekolah. berawal dari observasi yang dilakukan secara langsung dengan mewawancarai guru Bahasa Inggris yng mengajar di kelas VIII SMP Negeri 40 Bulukumba, bawa penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris terutama pada evaluasi pembelajarannya masih menggunakan metode dan media pada umumnya dan

masih bersifat konvensional dan belum pernah menggunakan media-media yang bersifat lebih modern. Oleh karena itu dengan adanya penelitian ini, media *Baamboozle* bisa menjadi salah satu alat bantu proses evaluasi pembelajaran.

Peneliti mengawali penelitian dengan langsung memberikan pretest berupa soal pilihan ganda dengan menggunakan metode konvensional pada umumnya dilakukan. Pertanyaan *pre-test* yang diberikan ke siswa yaitu 20 pertanyaan pilihan ganda. Hasil dari *pre-test* ini nantinya akan di analisis untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum menerapkan media *Baamboozle*.

Setelah pretest dilakukan, barulah peneliti menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* dan menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Inggris yaitu materi Asking Question dengan menggunakan media *Baamboozle* dan menampilkannya pada layar LCD. Setelah proses pemberian materi selesai, tahap selanjutnya adalah melaksanakan tes akhir (*post-test*) yang juga berjumlah 20 akan tetapi proses pelaksanaannya harus menggunakan media *Baamboozle* sebagai media evaluasi siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 28 siswa yang ada di kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba telah diperoleh data-data berikut:

1. Hasil Analisis Deskriptif

a. Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui gambaran dari hasil belajar siswa, berikut perolehan data dari penelitian yang telah dilakukan:

1) Pengolahan Data *Pre-test*

a) Kategori Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dalam kategori ini dapat diamati melalui nilai *pre-test* yang diukur sebelum peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan *Baamboozle* pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 40 Bulukumba dengan materi pembelajaran *Asking Attention* mata pelajaran Bahasa Inggris, untuk dapat diketahui bahwa ada atau tidak ada pengaruh sebelum menerapkan *Game Based Learning (Baamboozle)* sebagai media evaluasi dalam hal pencapaian hasil belajar Bahasa Inggris Siswa kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba.

Tabel 4. 1 Kategori Hasil Belajar (*Pre-test*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-34	Sangat Rendah	18	64,29%
2	35-59	Rendah	6	21,42%
3	60-69	Sedang	3	10,71%
4	70-89	Tinggi	1	3,58%
5	90-100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			28	100

Sumber; Data hasil *pre-test*

b) Nilai Statistik Hasil Belajar

Sebelum adanya perlakuan dapat diperoleh hasil belajar maksimal siswa yaitu:

Tabel 4. 2 Nilai Statistik Hasil Belajar (*Pre-test*)

Kategori	Nilai
Nilai Tinggi	70
Nilai Rendah	25
Nilai Mean	38,32
Standar Deviasi	13.43
Sampel	28

Sumber: Data hasil pre-test

2) Pengolahan Data *Post-test*

a) Kategori Hasil Belajar

Dapat diketahui bahwa nilai *posttest* siswa setelah dilakukan perlakuan dan menggunakan media *Bamboozle* Sebagai media evaluasi *posttest* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Asking Attention* yaitu:

Tabel 4. 3 Kategori Hasil Belajar (*Post-test*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-34	Sangat Rendah	0	0%
2	35-59	Rendah	0	0%
3	60-69	Sedang	11	53,57%
4	70-89	Tinggi	15	39,29%
5	90-100	Sangat Tinggi	2	7,14%
Jumlah			28	100

Sumber: Data hasil post-test

b) Nilai Statistik Hasil Belajar

Data statistik setelah menggunakan media *Baamboozle* Sebagai media evaluasi *post-test* yaitu:

Tabel 4. 4 Nilai Statistik Hasil Belajar (*Post-test*)

Kategori	Nilai
Nilai Tinggi	95
Nilai Rendah	60
Nilai Mean	72.32
Standar Deviasi	10.31
Sampel	28

Sumber: Data hasil *post-test*

3) Perbandingan Nilai Data *Pre-test* dan *Post-test*

Berikut perbandingan data hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest*, yaitu:

Tabel 4. 5 Distribusi Hasil Belajar Siswa *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori	Nilai Statistik	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Sampel	28	28
Nilai Tinggi	70	95
Nilai Rendah	24	60
Nilai Mean	30	70
Standar Deviasi	13.43	10.31

Sumber; Data hasil *pre-test* dan *post-test*

Data nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa tersebut berbeda dan mengalami peningkatan secara signifikan setelah dilakukannya perlakuan dan menggunakan media *Baamboozle* sebagai media evaluasi pada saat *posttest*.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Pada hasil ini, digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial, peneliti mengawali dengan pengujian normalitas dan juga pengujian hipotesis.

a. Pengujian Normalitas

Pada pengujian ini, bertujuan untuk menentukan apakah skor mean hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tes berdistribusi normal atau tidak. Berikut syarat penilaiannya:

Jika $P_{value} \geq \alpha = 0,05$ distribusinya normal

Jika $P_{value} < \alpha = 0,05$ distribusinya tidak normal

Untuk mengamati output dari uji normalitas dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak komputer, yakni SPSS versi 26 dengan metode uji Kolmogorov-Smirnov.

Data yang dihasilkan dari SPSS yaitu hasil *pre-test* dengan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,276 > 0,05$ skor mean. Sedangkan hasil dari *post-test* dengan nilai $P_{value} > \alpha$ yaitu $0,160 > 0,05$ skor mean. Oleh karena itu, hasil dari data *pre-test* dan *post-test* distribusinya normal.

b. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan data-data yang telah peneliti lakukan dan yang telah diperoleh, kategori pada pengujian hipotesis ini bertujuan untuk mencapai suatu keputusan apakah hipotesis pada penelitian ini bisa diterima atau ditolak. Pada penelitian ini, pengujian menerapkan uji-t pada nilai yang berarti $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - K = 28 - 1 = 27$ oleh karena itu data t-tabel yang diperoleh

yaitu 1.703 setelah diperoleh t-hitung 29.92 berdasarkan hasil t-hitung dan t-tabel, dapat disimpulkan bahwa hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_0) diterima. Oleh karena itu sesuai data yang telah diperoleh maka hipotesis pada penelitian ini yaitu Ada Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba.

- 1) Menghitung nilai mean:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{952}{28} \\ &= 34 \end{aligned}$$

Ket. Md : Mean (Nilai rata-rata) *pretest* dan *posttest*

- 2) Menghitung nilai $\sum x^2 d$:

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 33.344 - \frac{(952)^2}{28} \\ &= 33.344 - \frac{906.304}{28} \\ &= 33.344 - 32.368 \end{aligned}$$

$$\sum x^2 d = 0.976$$

- 3) Nilai t-hitung:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{(N-1)}}}$$

$$t = \frac{34}{\sqrt{\frac{0,976}{(28-1)}}}$$

$$t = \frac{34}{\sqrt{\frac{30,67}{27}}}$$

$$t = \frac{34}{1,136}$$

$$t = 29,92$$

4) Nilai t-tabel

Untuk mengetahui nilai dari t-tabel, diperlukan menggunakan rumus t dengan ketentuan $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - k = 28 - 1 = 27$ maka hasil nilai data t tabel = 1.703

B. Pembahasan

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Sesuai hasil dari data yang peneliti peroleh, informasi mengenai data yang telah diperoleh dapat dijabarkan dalam bentuk analisis data yang menjelaskan hasil dari rangkuman pembelajaran siswa secara deskriptif di kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba dengan menerapkan media *Bamboozle* pada materi Bahasa Inggris. dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa skor rata-rata siswa pre-test adalah 38,32, sementara pada post-test adalah 72,32. Skor terendah pada pre-test adalah 25 dan skor tertinggi adalah 70, sedangkan pada post-test, skor terendah 60 dan skor tertinggi adalah 95. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa skor post-test lebih tinggi daripada skor pre-test.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Untuk menguji hipotesis dari penelitian ini, analisis data inferensial dilakukan dengan menggunakan uji-t. ditentukan bahwa nilai t-hitung adalah 29,92 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 27. Pada tingkat signifikan 0,05 atau 5%, nilai t-tabel adalah 1,703. Oleh karena itu, pada tingkat signifikan 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media *Baamboozle* sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII E di SMP Negeri 40 Bulukumba dalam materi pembelajaran *Asking Attention*.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari rumusan masalah yang telah diajukan oleh peneliti, hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dari penerapan metode *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Baamboozle* terdapat peningkatan sehingga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan semangat siswa serta memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang digunakan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya, maka dari itu, saran yang dapat peneliti kemukakan yaitu:

d. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini, menunjukkan baik guru maupun pihak sekolah dapat menerapkan media *Baamboozle* sebagai sarana atau alat bantu dalam pemberian materi maupun evaluasi pembelajaran siswa yang ada di SMP Negeri 40 Bulukumba.

e. Bagi Siswa

Penggunaan media *game based learning (Baamboozle)* mampu memudahkan siswa dalam memahami soal-soal evaluasi pembelajaran dan juga menjadi alat bantu yang mampu membuat ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga peneliti menyarankan agar siswa yang mengikuti proses pembelajaran untuk semakin aktif dan kreatif.

f. Bagi Peneliti dan Seluruh Pengguna Media Baamboozle

Dengan adanya penelitian ini tentunya membuat peneliti ingin terus meningkatkann keterampilan dalam menggunakan media ini. Dan untuk peneliti yang ingin dan berminat untuk melanjutkan ataupun mengembangkan penelitian ini, diharapkan mampu mencermati kekurangan dari penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, (2011) *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. (diakses pada 04 Mei 2023).
- Amral & Asmar, (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Asmaka, R. A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Bojonegoro).
- Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, M. (2022). *Evaluasi pembelajaran*. Medan. Perdana Publishing.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hardani, dkk, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. Al-Tadzkiyyah: *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Husaini U, & Purnomo. (2001). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksaran
- Karmiyati, K. (2022). *Telaah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pengajaran Etika Lingkungan Anak Usia Dini*. Skripsi Diterbitkan. Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung.
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (Online) Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Larassati, L., & Nurseto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 16(1), 8-15.

- Mariani, S. D., dkk (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal unesa. Vol, 2*, 206-216.
- Muhibin, M., & Hidayatullah, M. A. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains QurAn Yogyakarta. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Nurhayati, N., Huda, N., & Suratno, S. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*.
- Nurrahmah. A. dkk (2021). *Populasi Dan Sampel. Pengantar Statistika 1*. Bandung. Media Sains Indonesia.
- Ridho, U. (2018). Evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. An Nabighoh*, 20(01), 19-26.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Saud, Syukur, dkk., (2021) “Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online yang Mengintegrasikan Quizziz dan Bamboozle”, dalam Seminar Nasional Hasil Penelitian “Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19”.
- Sewang, A. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Malang. Wineka Media
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung: Alfabeta.
- (2017). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- (2018). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM, Cet V*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syukur Saud, dkk. (2021) “Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online yang Mengintegrasikan Quizziz dan Bamboozle”, dalam Seminar Nasional Hasil Penelitian.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.

Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (deskriptif, komparatif dan asosiatif)*. Jombang. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Winaningsih, E. T. (2022). Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan).

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*,



LAMPIRAN

1.1 PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 13933/FKIP/A.4-II/VII/1444/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Maulana Murti
Stambuk : 105311105119
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir : Bontomanai / 19-03-1999
Alamat : JL. Kebun Bakti, RT 004, Bunyu Barat, Kec Bunyu,
Kab. Bulungan, Prov. Kalimantan Utara

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Penerapan Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP, Negeri 40 Bulukumba

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
03 Juli 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail dp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1857/05/C.4-VIII/VII/1444/2023

17 Dzulhijjah 1444 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

05 July 2023 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -

Makassar

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13933/FKIP/A.4-II/VII/1444/2023 tanggal 3 Juli 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **MAULANA MURTI**

No. Stambuk : **10531 1105119**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Teknologi**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENERAPAN GAME BASED LEARNING (BAAMBOZIE) SEBAGAI MEDIA EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SMP NEGERI 40 BULUKUMBA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Juli 2023 s/d 7 September 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,


Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 20642/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Bulukumba
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makasar Nomor : 1875/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023 tanggal 05 Juli 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MAULANA MURTI
Nomor Pokok	: 105311105119
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENERAPAN GAME BASED LEARNING (BAAMBOOZLE) SEBAGAI MEDIA
EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SMP NEGERI 40
BULUKUMBA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **05 Juli s/d 05 Agustus 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 05 Juli 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Drs. MUH SALEH, M.Si.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
Nip : 19690717 199112 1002

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makasar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU DAN TENAGA KERJA
(D P M P T S P T K)**

Jl. Kenari No. 13 Telp. (0413) 84241 Fax. (0413) 85060 Bulukumba 92511

**SURAT IZIN PENELITIAN
NOMOR : 434/DPMPTSPTK/IP/VII/2023**

Berdasarkan Surat Rekomendasi Teknis dari KESBANGPOL dengan Nomor 074/813/Bakesbangpol/VII/2023 tanggal 26 Juli 2023, Perihal Rekomendasi Izin Penelitian maka yang tersebut dibawah ini :

Nama Lengkap	: Maulana Murti
Nomor Pokok	: 105311105119
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jenjang	: S1
Institusi	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Tempat/Tanggal Lahir	: Bontomanai / 1999-03-19
Alamat	: Jl. Kebun Bakti, RT 004, Desa Bunyu Barat, Kec. Bunyu, Kab. Bulungan, Prov. Kalimantan Utara
Jenis Penelitian	: Proposal Skripsi
Judul Penelitian	: Pengaruh Penerapan Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba.
Lokasi Penelitian	: Jl Pendidikan No. D. 120. Desa Bontomanai, Kec. Rilau Ale, Kab. Bulukumba
Pendamping	: Drs. H Mudeing Jaiz, M.Pd.
Instansi Penelitian	: SMP Negeri 40 Bulukumba
Lama Penelitian	: tanggal 05 Juli 2023 s/d 05 Agustus 2023

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami mengizinkan yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mematuhi semua Peraturan Perundang - Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat - istiadat yang berlaku pada masyarakat setempat;
2. Tidak mengganggu keamanan/ketertiban masyarakat setempat
3. Melaporkan hasil pelaksanaan penelitian/pengambilan data serta menyerahkan 1(satu) eksampar hasilnya kepada Bupati Bulukumba Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Bulukumba;
4. Surat izin ini akan dicabut atau dianggap tidak berlaku apabila yang bersangkutan tidak memenuhi ketentuan sebagaimana tersebut di atas, atau sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan kegiatan penelitian/pengumpulan data dimaksud belum selesai.

Dikeluarkan di : Bulukumba
Pada Tanggal : 26 Juli 2023



Kepala Dinas DPMPTSPTK

Dra. Hj. Umrah Aswani, MM
Pangkat : Pembina Utama Muda-IV/c
Nip : 19670304 199303 2 010



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN



**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENDIDIKAN
UPT.SPF. SMP NEGERI 40 BULUKUMBA**



Alamat : Jln. Pendidikan No D 120 Bontomanai, Kec. Rilau Ale, Kab. Bulukumba
NSS/NPSN : 201191102015 / 40313818, Email smpneg.40bulukumba@gmail.com
Website : smpn40bulukumba.sch.id

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 09.792/413.0/SMP.40/ST/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SPF SMP Negeri 40 Bulukumba menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : MAULANA MURTI
NIM : 105311105119
Jurusan : Teknologi Pendidikan

Benar mahasiswa tersebut di atas kami memberikan izin untuk mengadakan penelitian pada UPT SPF SMP Negeri 40 Bulukumba untuk bahan penyusunan skripsi bagi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian Surat Izin Penelitian ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bulukumba, 25 Juni 2023

Kepala Sekolah



IDAN BARYANI, S.Pd., M.Pd.
NIP: 19650511198803 2 015



PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENDIDIKAN
UPT.SPF. SMP NEGERI 40 BULUKUMBA



Alamat : Jln. Pendidikan No D 120 Bontomanai, Kec. Rilau Ale, Kab. Bulukumba
NSS/NPSN : 201191102015 / 40313818, Email smpneg.40bulukumba@gmail.com
Website : smpn40bulukumba.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 09 . 292 / 413 . a / SMP 40 / VII / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT. SPF. SMP Negeri 40 Bulukumba menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : MAULANA MURTI
NIM : 105311105119
Jurusan : Teknologi Pendidikan

Mahasiswa tersebut benar melakukan kegiatan penelitian di UPT SPF SMP Negeri 40 Bulukumba pada tanggal 05 Juni 2023 sampai 05 Agustus 2023 dengan judul penelitian **“Pengaruh Penerapan Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Di SMP Negeri 40 Bulukumba”**.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bulukumba, 05 Agustus 2023

Kepala Sekolah



IDAN BRYANMS Pd., M.Pd.
NIP: 19630511 198803 2 015



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Maulana Murti
NIM : 105311105119
Pembimbing I : Dr. H. Mudeing Jais. M.Pd
Pembimbing II : Firdaus R, S.Pd., M.Pd.
Judul : "Pengaruh Penerapan *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Di SMP Negeri 40 Bulukumba".
Lokasi Penelitian : UPT. SPF SMP Negeri 40 Bulukumba, Jln. Pendidikan No D 120 Bontomanai, Kec. Rilau Ale, Kab. Bulukumba, Prov. Sulawesi Selatan

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Pemberian surat penelitian di sekolah	Sabtu 22/07/2023	
2	Konsultasi dengan guru pamong	Selasa 25/07/2023	
3	Pertemuan pertama dengan siswa, perkenalan diri serta membahas materi Bahasa Inggris dan memberikan pretest sebelum menggunakan media Baamboozle	Rabu 26/07/2023	
4	Pertemuan kedua dengan siswa membahas materi Bahasa Inggris dan memberikan postest dengan menggunakan media Baamboozle	Rabu 02/08/2023	
5	Mengambil surat keterangan selesai penelitian	Sabtu 05/08/2023	

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Bulukumba, 04 Agustus 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



IRDAH KURNIA, S.Pd., M.Pd.

197406062007012036

1. 2 DOKUMENTASI



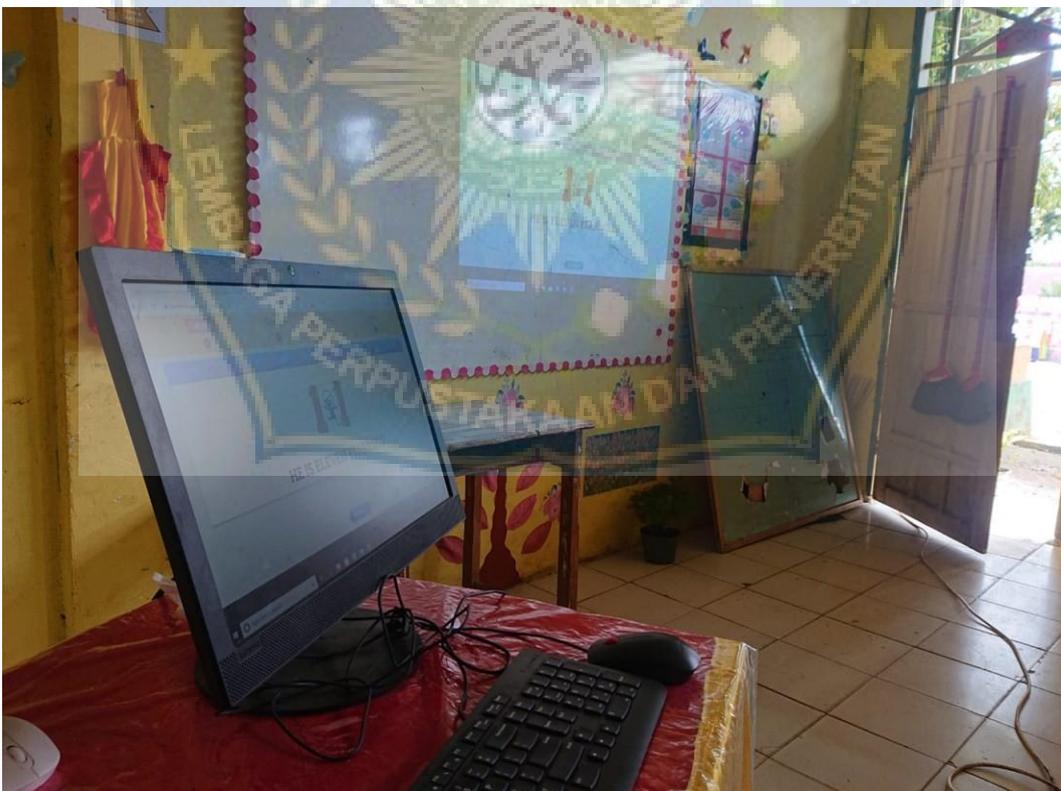
Gambar 1: Perkenalan Terhadap Guru Dan Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 40 Bulukumba



Gambar 2: pengenalan Media *Baamboozle* terhadap siswa Kelas VIII E SMP Negeri 40 Bulukumba



Gambar 3: Pelaksanaan *Pretest*



Gambar 4: Pemberian Materi Menggunakan Media *Baamboozle*



Gambar 5: Pelaksanaan *Posttest* Menggunakan Media *Bamboozle*



Gambar 5: Pelaksanaan *Posttest* Menggunakan Media *Bamboozle*

Soal Pretest

Choose the correct answer!

- Read the dialog and choose the best answer to complete the blank.
 Adit : I think Heru is the nicest student in our class? What do you think?
 Jarwo :He is always helpful
 A. I don't think so.
 B. I don't agree.
 C. Impossible.
 D. I think so.
- Read the dialog and choose the best answer to complete the blank.
 Ghania : Shall we have a picnic to Pangandaran beach this weekend?
 Aisyah : . . . It will be fun.
 A. Oh, I disagree.
 B. I'm sorry I can't.
 C. That would be great.
 D. What a tiring journey.
- Read the dialog and choose the best answer to complete the blank.
 Mr. Mukti : What do you think of our new house, dear?
 Ghania : . . . I don't have any place to put my stuff.
 A. It is the best place I believe.
 B. I think it's too small.
 C. It is beautiful I think.
 D. I think it is lovely.
- Read the dialog and choose the best answer to complete the blank.
 Adriano : What do you think of our new classmate, Angga?
 Ghania : He is a really . . . student
 Adriano : I think so. He makes friends easily. Nearly all of our friends know him well in just a month.
 A. shy
 B. sociable
 C. talkative
 D. stubborn
- Read the dialog and choose the best answer to complete the blank.
 Nunun : You look very happy, Dini. What's happened?
 Dini : Guess what? I got a hundred in the last English test.
 Nunun : . . . Congratulations on your achievement.
 Dini : Thanks.
 A. I don't believe it.
 B. What happened?
 C. That's too bad.
 D. Fantastic!
- Read the dialog and choose the best answer to complete the blank.
 Billy : Did you see what the fireman did?

11. the pan, Johnny! It's hot.

- A. Touch
- B. Don't touch
- C. Put
- D. Don't put

13. Please.....on the available place.

- A. eat and drinks
- B. eating and drinking
- C. eat and drink
- D. ate and drank

14. Can you bring an umbrella today?"

“

- a. Yes, I will.
- b. Yes, I cannot.
- c. Yes, I can.
- d. No, I will not.

15. Bobby, your shoes are dirty.

Aldo : Alright

- A. Clean your shoes.
- B. Sweep the floor.
- C. Clean the wall
- D. Get the socks.

16. Alan : Please take out the trash.

Boy..... I don't want to make the room stinky.

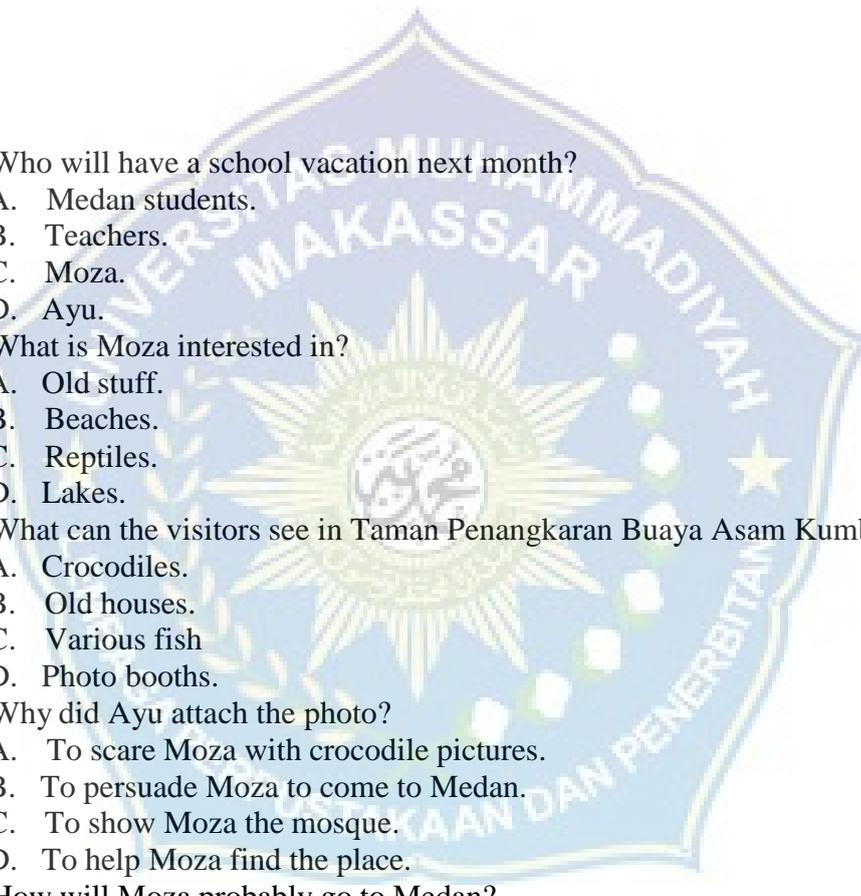
- A. I don't want to.
- B. That's wrong.
- C. I put it here.
- D. Alright.

The following text is for questions 16 to 20.

Dear Moza,

I'm happy to know that you are going to have your school vacation next month. I think you should come here. I'll take you to some interesting places in Medan. You are interested in historical places, aren't you? There are many amazing places here. We'll go to Maimun Palace, Shri Mariamman Temple, and the Great Mosque. And I think you should also visit the crocodile breeding place! You will see crocodiles roaming around a large lake. You will like this place, Taman Penangkaran Buaya Asam Kumbang. I attach a photo. So, fly to Medan, Moza. I'm waiting.

Big hug,
Ayu

- 
16. Who will have a school vacation next month?
- Medan students.
 - Teachers.
 - Moza.
 - Ayu.
17. What is Moza interested in?
- Old stuff.
 - Beaches.
 - Reptiles.
 - Lakes.
18. What can the visitors see in Taman Penangkaran Buaya Asam Kumbang?
- Crocodiles.
 - Old houses.
 - Various fish
 - Photo booths.
19. Why did Ayu attach the photo?
- To scare Moza with crocodile pictures.
 - To persuade Moza to come to Medan.
 - To show Moza the mosque.
 - To help Moza find the place.
20. How will Moza probably go to Medan?
- By private car.
 - By plane.
 - By ship.
 - By bus.

Gambar : Media *Bamboozle* pada saat pemberian *Posttest*

The image displays three sequential screenshots of the Bamboozle game interface. The top screenshot shows a 4x6 grid of blue buttons numbered 1 through 24. The second screenshot shows a question card with a world map and the text "No, she isn't. She is from Italy." The third screenshot shows a question card with a birthday cake icon and the text "Her birthday is in October." Each screenshot includes a team score bar at the top and a "Check" button at the bottom of the question card.

Team 1 Team 2 Team 3 Team 4

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24

15

No, she isn't. She is from Italy.

Check

10

october

Her birthday is in October.

Check

Hasil Belajar Siswa dari *Pretest* ke *Posttest*

NO	NAMA	PRETEST	PRETEST
1	MUHAMMAD ALDI ISMAIL	25	60
2	QUEEN FATKHURROBBI	50	80
3	AKBAR	30	70
4	FADIL ARDIANSYA	25	60
5	SUCIRAMADANI	60	85
6	ADRIAN	25	65
7	ADITYA	35	75
8	RAHMAT	30	60
9	ARYA	33	70
10	ALFIAN	30	65
11	FIKRAN ADLY RAMADHANI	30	60
12	RAHMAT WAHYUDI	45	80
13	AL QURAYTUL MUNIRA	30	60
14	SYAIRAH	50	85
15	A. SITI NUR AISYAH	70	95
16	KINARYOSI APRILIA RESA	30	65
17	FITRIYANI	30	70
18	MELI	50	85
19	SUCI	30	65
20	NURUL MIHRA	30	75
21	DWISYAFIRA	35	60
22	PUTRI NUN	35	75
23	AIDA RAMADANI	65	90
24	ATIKA OKTARIA	25	65
25	M.DELVING	45	80
26	NURUL ANISA	35	70
27	RISKY HIDAYATULLAH	65	85
28	WILDA OKTAVIANI	30	70
JUMLAH		1.073	2.025

Hasil Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	d= X2-X1	d ²
1	25	60	35	1225
2	50	80	30	900
3	30	70	40	1600
4	25	60	35	1225
5	60	85	25	625
6	25	65	40	1600
7	35	75	40	1600
8	30	60	30	900
9	33	70	37	1369
10	30	65	35	1225
11	30	60	30	900
12	45	80	35	1225
13	30	60	30	900
14	50	85	35	1225
15	70	95	25	625
16	30	65	35	1225
17	30	70	40	1600
18	50	85	35	1225
19	30	65	35	1225
20	30	75	45	2025
21	35	60	25	625
22	35	75	40	1600
23	65	90	25	625
24	25	65	40	1600
25	45	80	35	1225
26	35	70	35	1225
27	65	85	20	400
28	30	70	40	1600
Jumlah	1073	2025	952	33.344

Tabel Nilai Kritis Uji Kolmogorov-Smirnov

n	$\alpha = 0,20$	$\alpha = 0,10$	$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,02$	$\alpha = 0,01$
1	0,900	0,950	0,975	0,990	0,995
2	0,684	0,776	0,842	0,900	0,929
3	0,565	0,636	0,708	0,785	0,829
4	0,493	0,565	0,624	0,689	0,734
5	0,447	0,509	0,563	0,627	0,669
6	0,410	0,468	0,519	0,577	0,617
7	0,381	0,436	0,483	0,538	0,576
8	0,359	0,410	0,454	0,507	0,542
9	0,339	0,387	0,430	0,480	0,513
10	0,323	0,369	0,409	0,457	0,486
11	0,308	0,352	0,391	0,437	0,468
12	0,296	0,338	0,375	0,419	0,449
13	0,285	0,325	0,361	0,404	0,432
14	0,275	0,314	0,349	0,390	0,418
15	0,266	0,304	0,338	0,377	0,404
16	0,258	0,295	0,327	0,366	0,392
17	0,250	0,286	0,318	0,355	0,381
18	0,244	0,279	0,309	0,346	0,371
19	0,237	0,271	0,301	0,337	0,361
20	0,232	0,265	0,294	0,329	0,352
21	0,226	0,259	0,287	0,321	0,344
22	0,221	0,253	0,281	0,314	0,337
23	0,216	0,247	0,275	0,307	0,330
24	0,212	0,242	0,269	0,301	0,323
25	0,208	0,238	0,264	0,295	0,317
26	0,204	0,233	0,259	0,290	0,311
27	0,200	0,229	0,254	0,284	0,305
28	0,197	0,225	0,250	0,279	0,300
29	0,193	0,221	0,246	0,275	0,295
30	0,190	0,218	0,242	0,270	0,290
35	0,177	0,202	0,224	0,251	0,269
40	0,165	0,189	0,210	0,235	0,252
45	0,156	0,179	0,198	0,222	0,238
50	0,148	0,170	0,188	0,211	0,226
55	0,142	0,162	0,180	0,201	0,216
60	0,136	0,155	0,172	0,193	0,207
65	0,131	0,149	0,166	0,185	0,199
70	0,126	0,144	0,160	0,179	0,192
75	0,122	0,139	0,154	0,173	0,185
80	0,118	0,135	0,150	0,167	0,179
85	0,114	0,131	0,145	0,162	0,174
90	0,111	0,127	0,141	0,158	0,169
95	0,108	0,124	0,137	0,154	0,165
100	0,106	0,121	0,134	0,150	0,161

Pendekatan

n	$1,07/\sqrt{n}$	$1,22/\sqrt{n}$	$1,35/\sqrt{n}$	$1,52/\sqrt{n}$	$1,63/\sqrt{n}$
200	0,076	0,086	0,096	0,107	0,115



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Maulana Murti
Nim : 105311105119
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	15 %	25 %
3	Bab 3	2 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 27 Oktober 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nuzuliah, S.Klm., M.I.P.
NIM. 964 591

Bab I Maulana Murti 105311105119

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

turnitin

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.upi.edu

Internet Source

4%

2

id.scribd.com

Internet Source

3%

3

zombiedoc.com

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



Bab II Maulana Murti 105311105119

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iiq.ac.id Internet Source	2%
2	repository.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%
5	nuzlimuhammad.blogspot.com Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
8	kikyputriani.wordpress.com Internet Source	1%
9	123dok.com Internet Source	<1%

Bab III Maulana Murti 105311105119

ORIGINALITY REPORT

2%



2%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

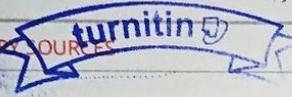
0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches 2%

Exclude bibliography Off



Bab IV Maulana Murti 105311105119

ORIGINALITY REPORT

8%



SIMILARITY INDEX INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1

asianpublisher.id

Internet Source

4%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

3

ejurnal.ung.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2

Exclude bibliography

Off



Bab V Maulana Murti 105311105119

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.um.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches **< 2%**



RIWAYAT HIDUP



Maulana Murti. Lahir pada tanggal 19 Maret 1999 di Desa Bontomanai, Kec. Rilau Ale, Kab. Bulukumba. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara, anak dari pasangan ayahanda Mukhtar Madmar dan Ibunda Sumarti Dg Te'ne. Pendidikan pertama diawali pada tahun 2005 di SD Negeri

98 Bontomanai dan lulus pada tahun 2011. Kemudian lanjut di SMP Negeri 40 Bulukumba dan lulus pada tahun 2014. pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 40 Bulukumba dan lulus pada tahun 2017. Setelah lulus dari SMA penulis tidak langsung melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dikarenakan mengikuti test seleksi CABA TNI AL selama 2 tahun namun tidak lulus setelah beberapa kali mendaftar. Di tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil program studi Teknologi Pendidikan.