

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 1 ALALAK**



SKRIPSI

Oleh:

NORHIDAYAH

2110113320004

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli 2025

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 1 ALALAK**

Oleh:

**NORHIDAYAH
2110113320004**

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Ekonomi**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Juli 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Norhidayah
NIM : 2110113320004
Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI *BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 1 ALALAK” ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Norhidayah

NIM 2110113320004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Norhidayah
NIM : 2110113320004
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Game* Edukasi
Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Alalak

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 08 Juli 2025

Pembimbing,

Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.
NIP. 19621213 198811 1 001


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Bamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Alalak.

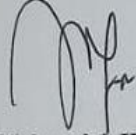
Yang disusun oleh: Norhidayah, NIM : 2110113320004, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 08 Juli 2025.

Pembimbing


Dewan Penguji


Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.
NIP. 19621213 198811 1 001

Penguji I


Mahmudah Hasanah, M.Pd
NIP. 19790321 200501 2 002

Penguji II


Syaripudin Bahar, S.Pd., M.A.B.
NIP. 19930620 202421 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ekonomi


Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Norhidayah, 2025. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Alalak. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Alalak dan mengidentifikasi peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media *game* edukasi *baamboozle* pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Alalak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Alalak. Sampel pada penelitian ini yakni kelas X-1 sebagai kelas kontrol dan kelas X-7 sebagai kelas eksperimen dengan materi yang diajarkan saat penelitian adalah otoritas jasa keuangan (OJK) dan literasi keuangan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa angka-angka yang berasal dari dokumen hasil *pretest*, hasil *posttest*, dan hasil angket. Data terlebih dahulu diuji dengan uji normalitas. Kemudian diuji menggunakan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) terdapat pengaruh positif penerapan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Alalak (2) terdapat peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Alalak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, Baamboozle, Hasil Belajar

ABSTRACT

Norhidayah, 2025. *The Effect of the Application of Baamboozle Educational Game Learning Media on Student Learning Outcomes in the Economics Subject of Grade X at SMA Negeri 1 Alalak. Thesis, Department of Economic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University Banjarmasin. (Supervisor: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si).*

This study aims to analyze the effect of the application of Baamboozle educational game learning media on student learning outcomes in the subject of economics class X at SMA Negeri 1 Alalak and identify the average increase in pretest and posttest by using Baamboozle educational game media in class X students at SMA Negeri 1 Alalak. This study uses a quantitative method with a Quasi Experimental design. The population in this study were all class X students at SMA Negeri 1 Alalak. The sample in this study was class X-1 as the control class and class X-7 as the experimental class with the material taught during the study was the financial services authority (OJK) and financial literacy. The sampling technique used was purposive sampling. The data collected in this study were numbers derived from documents of pretest results, posttest results, and questionnaire results. The data were first tested with a normality test. Then tested using a hypothesis test. The results of this study indicate (1) there is a positive influence of the application of the Baamboozle educational game learning media on student learning outcomes in the subject of economics for class X at SMA Negeri 1 Alalak (2) there is an increase in the average pretest and posttest using the Baamboozle educational game learning media in the subject of economics for class X at SMA Negeri 1 Alalak.

Keywords: *Learning Media, Educational Games, Baamboozle, Learning Outcomes*

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat
(siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(Q.S. Al-Baqarah : 286)

“Setiap Tetes Keringat Orang Tuaku Adalah Ribuan Langkahku Untuk Terus
Maju”

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada tuhan yang maha esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampung dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Terimakasih kepada Allah Swt. karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji Syukur yang tak terhingga kepada Allah Swt. yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Kedua orang tua saya, Ayah dan Ibu. Alhamdulillah, sampainya saya pada tahap ini adalah berkat do'a, dukungan serta motivasi yang terus diberikan oleh keduanya. Ayah dan ibu yang selalu memberikan yang terbaik dan tidak pernah menuntut apapun kepada saya selain bertanggung jawab dan menyelesaikan apa yang telah saya mulai. Untuk sebuah pencapaian yang saya raih dengan segala usaha ini sampai saya meraih gelar sarjana. Semoga menjadi suatu kebanggaan bagi Ayah dan ibu yang telah mendidik dan memberikan kasih sayang tak terhingga sepanjang hidup saya dan semoga Ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
3. Kepada saudara saya Aulia Rahman yang selalu memberikan semangat dan bantuan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri Norhidayah, karena telah mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terima kasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap proses ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat, petunjuk, dan hidayah-Nya dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Alalak”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan bagi mahasiswa FKIP ULM Banjarmasin dalam memperoleh gelar sarjana.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Ekonomi, jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT Banjarmasin. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahannya dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr, Ahmad, S.E, M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, M.Kes., AIFON selaku Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Bapak Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Mahmudah Hasanah, M.Pd. selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat kepada penulis.
6. Bapak Syaripudin Bahar, S.Pd., M.A.B. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat kepada penulis.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, nasehat, dan Pelajaran pada saat perkuliahan.
8. Bapak H. Rasyidi, S.Pd., M.M., selaku Kepala SMA Negeri 1 Alalak yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada peneliti dalam penelitian ini, juga memberikan tempat pengambilan data dalam penelitian ini.
9. Titien Andayani, S.E selaku guru ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Alalak yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian ini.
10. Siswa kelas X SMA Negeri 1 Alalak yang telah bersedia untuk berpartisipasi meluangkan waktunya menjadi responden pada penelitian ini.
11. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan penulis Marisa, Mustika Rani, Lilis Nur Hasanah, Jauhar Lathifah Syahda, yang selalu memberikan semangat, dukungan tiada henti dan bantuan dalam segala hal selama menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman bimbingan Amalia Wahyuni Putri, Nazwa Nabela, Daniel Aditya Putra yang selalu memberi semangat, dukungan, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kalian semua.

Peneliti menyadari bahwa penulisan dalam skripsi ini terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan ke depannya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Banjarmasin, 6 Juli 2025

Norhidayah

2110113320004

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Teoritis	9
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	51
D. Hipotesis.....	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	56
B. Desain Penelitian.....	56
C. Populasi Dan Sampel	57

D. Definisi Operasional Variabel.....	58
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	59
F. Teknik Pengumpulan Data.....	60
G. Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	63
H. Teknik Analisis Data.....	73
I. Prosedur Penelitian.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Gambaran Umum.....	77
B. Hasil Penelitian.....	80
C. Hasil Uji Hipotesis.....	85
BAB V KESIMPULAN.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Desain Eksperimen	57
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa di SMA Negeri 1 Alalak	57
Tabel 3. 3 Tabel sampel	60
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Pretest-Posttest	61
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket	61
Tabel 3. 6 Instrumen Penelitian Angket Setelah Valid	62
Tabel 3. 7 Skala Likert	63
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Tes	64
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Angket	66
Tabel 3. 10 Koefisien Reliabilitas	68
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas Tes Soal Pretest dan Posttest	68
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Variabel X Media Game Edukasi Baamboozle	68
Tabel 3. 13 Uji Reliabilitas Kuesioner Variabel Y Hasil Belajar	69
Tabel 3. 14 Kriteria Taraf Kesukaran	69
Tabel 3. 15 Hasil Uji Taraf Kesukaran	70
Tabel 3. 16 kriteria Daya Pembeda	71
Tabel 3. 17 Hasil Uji Daya Pembeda	72
Tabel 3. 18 Hasil Uji Normalitas Test Pada Kelas Kontrol Dan Eksperimen	73
Tabel 3. 19 Hasil Uji Normalitas Instrumen Kuesioner	74
Tabel 3. 20 Interval Koefisien Regresi	75
Tabel 4. 1 Profil SMA Negeri 1 Alalak	77
Tabel 4. 2 Data Responden Tahun Ajaran 2025/2026	78
Tabel 4. 3 Hasil <i>Pretest</i>	84
Tabel 4. 4 Hasil <i>Posttest</i>	84
Tabel 4. 5 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada kelas Eksperimen dan Kontrol	84
Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana (Model Summary)	85

Tabel 4. 7 Hasil uji Regresi Linier Sederhana (Anova).....	85
Tabel 4. 8 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana (Coefficients)	86
Tabel 4. 9 Hasil Uji Independent Sampel T Test	86
Tabel 4. 10 Hasil Uji Independent Sampel T Kuesioner	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Halaman utama web Baamboozle	23
Gambar 2. 2 Folder soal baru	23
Gambar 2. 3 Tampilan Folder Game Baamboozle.....	23
Gambar 2. 4 Tampilan Cover Depan Game Baamboozle.....	24
Gambar 2. 5 Folder untuk membuat soal secara mandiri.....	24
Gambar 2. 6 Menentukan kelompok bermain	24
Gambar 2. 7 Kolom pertanyaan yang akan dimainkan	25
Gambar 2. 8 Tampilan zoom in soal kuis baamboozle	25
Gambar 2. 9 Tampilan kelompok pemenang bermain kuis baamboozle	25

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Izin Melakukan Penelitian Di Sekolah.....	101
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.....	102
Lampiran 3: Surat Izin Telah Melakukan Penelitian Di Sekolah	103
Lampiran 4: Lembar Bimbingan.....	104
Lampiran 5: Data Awal Mengenai Hasil Belajar Siswa Kelas X	105
Lampiran 6: Instrumen Sebelum Validitas	107
Lampiran 7: Instrumen Angket	115
Lampiran 8: Instrumen Wawancara	120
Lampiran 9: Karakteristik Responden	123
Lampiran 10: Hasil Uji Validitas	125
Lampiran 11: Respon Siswa Kuesioner Penelitian	147
Lampiran 12: Modul	149
Lampiran 13: Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	177
Lampiran 14: Hasil Jawaban Siswa <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	186
Lampiran 15: Tampilan Materi Pembelajaran pada PowerPoint	206
Lampiran 16: Angket Penelitian	209
Lampiran 17: Uji Prasyarat dan Hipotesis	212
Lampiran 18: Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Saat Pembelajaran Di Kelas.....	215
Lampiran 19: Data Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	229
Lampiran 20: Dokumentasi selama penelitian.....	231
Lampiran 21: Foto Kelas Kontrol (X-1)	232
Lampiran 22: Foto Kelas Eksperimen (X-7).....	233