PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *BAAMBOOZLE* SEBAGAI EVALUASI SISWA KELAS X K MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMAN 1 PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH

GB. SASYA FEBRIANTY
NIM F1091211015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *BAAMBOOZLE* SEBAGAI EVALUASI SISWA KELAS X K MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMAN 1 PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sosiologi

OLEH

GB. SASYA FEBRIANTY
NIM F1091211015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *BAAMBOOZLE* SEBAGAI EVALUASI SISWA KELAS X K MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMAN 1 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

GB. SASYA FEBRIANTY
NIM F1091211015

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1	Pembimbing II
Iwan Ramadhan, M.Pd	**Adhalia Zatalini, M.Pd**
NIP. 1993030420190310132	**NIP. 199405202023212041**

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 19660401191021001

Lulus Ujian: 20 November 2024

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *BAAMBOOZLE* SEBAGAI EVALUASI SISWA KELAS X K MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMAN 1 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

GB. SASYA FEBRIANTY
NIM F1091211015

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 1993030420190310132

Pembimbing II

Adhalia Zatalini, M.Pd
NIP. 199405202023212041

Penguji I

Dr. Imran, M.Kes
NIP. 196511081986031006

Penguji II

Zuri Astari, M.Pd
NIP. 199201212023212035

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi

Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 1993030420190310132

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : GB. Sasya Febrianty

Nim : F1091211015

Jurusan/Prodi : PIIS/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, November 2024
Yang membuat pernyataan



GB. Sasya Febrianty
NIM. F1091211015

MOTTO HIDUP

In the Name Of Jesus Christ

"Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu.

(1 Korintus 10:13)

"Jangan takut akan masa depanmu, Dia yang berjanji Dia juga yang akan menepati tepat pada waktunya"

(Ulangan 31:6)

"Kita tidak perlu menjadi orang yang paling hebat untuk bisa bertahan"

(*The Trauma Code*)

"Menjadi kuat adalah pilihan. Bukan takdir"

(GB. Sasya Febrianty)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, atas kasih sayang dan penyertaan-Nya dalam setiap musim kehidupan penulis, yang tidak ada satupun dapat berhasil tanpa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai tanda bukti kepada diri sendiri, orang tua tercinta, dan sahabat yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, teruntuk:

1. Teristimewa kedua orang tua, Bapak Sasli Rais dan Ibu Sudiyanti. Dua orang yang sangat berharga bagi penulis, yang telah sabar dan tidak banyak memberikan tekanan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah selalu melangitkan doa-doa kepada penulis, memberikan kasih sayang, dukungan serta pengorbanan yang luar biasa kepada penulis, tanpa kalian penulis tidak akan pernah berada dititik ini, sehat selalu dan hiduplah lebih lama semoga selalu membersamai setiap perjalanan dan pencapaian penulis.
2. Adik saya Albina Sherlin Nova yang memiliki peran tak kalah penting bagi penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dan selalu menemani penulis selama proses penyusunan skripsi ini, semoga pencapaian yang penulis raih dapat menjadi inspirasi bagimu.
3. Sahabat saya Mia Zesica, Darlingga Parassati, Maudy Meilinda Iasya, Alfia Syafira, Anindya Zalianty, Nadia Rizki, dan Gabriella Morisca yang selalu membersamai setiap proses penulis dari awal perkuliahan hingga pada selesainya penyusunan skripsi ini. Semoga pertemanan ini selalu terjalin dan kita selalu bisa mengudara bersama. *See you on top.*

4. Sahabat-sahabat Minorku Vinnie Laourencia, Melsa Viona, dan Mikha Aryanti yang telah banyak membantu dan membersamai setiap proses perkuliahan. Terimakasih atas segala bantuan, waktu, dukungan dan kebaikan yang diberikan selama ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN sekaligus pembimbing pertama saya Bapak Iwan Ramadhan, M.Pd dan dosen pembimbing kedua saya Ibu Adhalia Zatalini, M.Pd. Terimakasih untuk segala pembelajaran, bantuan dan motivasi yang diberikan baik saat perkuliahan maupun selama bimbingan yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Rasa hormat dan bangga, bisa berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Bapak dan Ibu.
6. Bapak Tri Wijaya, M.Pd yang telah bersedia menjadi guru pembimbing selama saya melaksanakan penelitian. Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, motivasi dan ilmu yang telah diberikan kepada saya, semoga selalu menjadi bekal berharga dalam perjalanan hidup saya.
7. Terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa Pendidikan Sosiologi angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari kesuksesan kita semua.
8. Dan terakhir terimakasih untuk diri sendiri, GB. Sasya Febrianty karena telah mampu bekerja keras dan berjuang sejauh ini, yang tidak memilih menyerah, mampu mengendalikan diri dari tekanan luar dan selalu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan. Terimakasih diriku semoga tetap kuat dan selamat memasuki permulaan hidup baru.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* pada mata pelajaran sosiologi di kelas X K SMAN 1 Pontianak. Pembelajaran model *game based learning* ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi melalui pendekatan yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk menggabungkan unsur edukasi dengan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang berfokus pada evaluasi penggunaan *baamboozle* selama proses pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari guru sosiologi yang mengajar di kelas X K yaitu Bapak TW dan lima orang peserta didik yang menjadi subjek penelitian yaitu FA, MA, KR, NF, dan DT. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis hasil evaluasi peserta didik setelah pelaksanaan *baamboozle* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *baamboozle* sebagai media evaluasi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya lebih aktif, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan, terutama pada saat pelaksanaan evaluasi berbasis permainan interaktif dilakukan. Penggunaan pembelajaran berbasis *game* terbukti efektif dalam mengembangkan evaluasi, serta memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran sosiologi di kelas X K SMAN 1 Pontianak.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Evaluasi, *Game based learning* Pelaksanaan Pembelajaran, dan Sosiologi

ABSTRACT

This study aims to evaluate the implementation of game-based learning model using baamboozle media in sociology subjects in class X K SMAN 1 Pontianak. This game-based learning model is expected to increase students' active involvement and deepen students' understanding of the material through an interactive, innovative, and fun approach. This learning model aims to combine educational elements with game elements to create a more interesting learning atmosphere, thus encouraging students to participate more actively in learning activities. This research uses a qualitative approach with a descriptive research type, which focuses on evaluating the use of baamboozle during the learning process. The data sources in this study consisted of sociology teachers who taught in class X K, namely Mr. TW and five students who became research subjects, namely FA, MA, KR, NF, and DT. Data collection was carried out through direct observation in the classroom, interviews with teachers and students, and analysis of student evaluation results after the implementation of baamboozle as a learning medium. The results showed that the use of baamboozle as an evaluation media increased learners' involvement in the learning process. Learners were not only more active, but also showed a deeper understanding of the material taught, especially when the interactive game-based evaluation was conducted. The use of game-based learning proved to be effective in developing evaluations, as well as making a positive contribution in improving the achievement of students' learning outcomes, especially in sociology subjects in class X K SMAN 1 Pontianak.

Keywords: *Baamboozle, Evaluation, Game based learning, Learning Implementation, and Sociology*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan, dan kasih setia yang besar kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **"Pelaksanaan Pembelajaran Model *Game Base Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* Sebagai Evaluasi Siswa Kelas X K Mata Pelajaran Sosiologi SMAN 1 Pontianak".** Skripsi ini diajukan bertujuan untuk tugas akhir peneliti yakni penyusunan Skripsi pada Program Studi Pendidikan Sosiolog Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Poontianak.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku Pembimbing Pertama sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran, bantuan dan dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Adhalia Zatalini, M.Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. Sekaligus Penguji Pertama yang telah memberikan masukan, kritik, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Zuri Astari, M.Pd selaku Penguji Kedua yang telah memberikan masukan, kritik, saran dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Tri Wijaya, M.Pd selaku guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi di kelas X K SMAN 1 Pontianak.
6. Indang Maryanti, S.Sos., M.Si selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Pontianak, yang telah memberikan izin riset penelitian.

7. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Stella Prancisca, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Akademik dan Administrasi PIIS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Kedua Orang Tuaku dan Keluarga Besar yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
11. Keluarga Besar Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak khususnya Angkatan 2021 serta pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia Pendidikan mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Model *Game Base Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* Sebagai Evaluasi Pada Siswa Kelas X K Mata Pelajaran Sosiologi SMAN 1 Pontianak. Peneliti menyadari penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari isi ataupun penyajiannya. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Pontianak, November 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI vi
HALAMAN MOTO HIDUP vii
HALAMAN PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK x
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xvii
DAFTAR GAMBAR xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Pertanyaan Penelitian 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Hasil Penelitian 9
1. Manfaat Teoritis 9
2. Manfaat Praktis 10
E. Ruang Lingkup Penelitian 11
1. Fokus Penelitian 11
2. Operasional Konsep 12
BAB II 14
A. Model Pembelajaran 14
1. Pengertian Model Pembelajaran 14
2. Fungsi Model Pembelajaran 15

3. Manfaat Model Pembelajaran 16
4. Pengertian Pembelajaran Model *Game Based Learning* 17
5. Tahap-tahap (sintax) *Game Based Learning* 18
6. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning* 19
B. Perencanaan Pembelajaran 20
C. Pelaksanaan Pembelajaran 21
D. Evaluasi 24
1. Pengertian Evaluasi 24
2. Tujuan Evaluasi 25
3. Jenis-jenis Evaluasi 27
E. Media Pembelajaran 29
1. Pengertian Media Pembelajaran 29
2. Fungsi Media Pembelajaran 31
3. Manfaat Media Pembelajaran 32
4. Media Baamboozle 34
5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle* 35
F. Pembelajaran Sosiologi 36
G. Penelitian Terdahulu 37
BAB III METODE PENELITIAN 39
A. Pendekatan Penelitian 39
B. Lokasi Penelitian 39
C. Instrumen Penelitian 40
D. Sumber Data 41
1. Sumber Data Primer 41
2. Sumber Data Sekunder 42

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data 42
1. Teknik Pengumpulan Data 42
2. Alat Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisis Data 46
1. Pengumpulan Data *(Data Collection)* 46
2. Reduksi Data 46
3. Penyajian Data 47
4. Penarikan Kesimpulan *(Varification)* 47
F. Pengujian Keabsahan Data 48
1. Perpanjangan Pengamatan 48
2. Meningkatkan Ketekunan Pengamatan 49
3. Triangulasi 49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50
A. Hasil Penelitian 50
1. Penyajian Data 50
2. Data Umum 50
3. Data Khusus 56
B. Pembahasan Penelitian 93
1. Perencanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak. 93
2. Pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak. 96

3. Hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak. 102

BAB V PENUTUP 102

A. Kesimpulan..... 102

B. Saran 104

DAFTAR PUSTAKA 105

LAMPIRAN 92

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Nilai Hasil Evaluasi Formatif Pertemuan Pertama Kelas X K 5

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 38

Tabel 4.1 Data Peserta Didik SMAN 1 Pontianak 52

Tabel 4.2 Identitas SMAN 1 Pontianak 52

Tabel 4.3 Tujuan SMAN 1 Pontianak 54

Tabel 4.4 Data Informan SMAN 1 Pontianak 55

Tabel 4.5 Kriteria Ketuntasan Evaluasi 75

Tabel 4.6 Nilai Hasil Evaluasi Formatif Pertemuan Kedua Kelas X K 76

Tabel 4.7 Nilai Hasil Evaluasi Formatif Pertemuan Ketiga Kelas X K 77

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Foto SMAN 1 Pontianak 50

Gambar 4.2 Modul ajar Game Based Learning 58

Gambar 4.3 Tampilan Cara Membuka Baamboozle 60

Gambar 4.4 Tampilan Untuk Mendaftar Akun Baamboozle 61

Gambar 4.5 Tampilan Laman Utama Baamboozle 62

Gambar 4.6 Tampilan Laman Membuat Soal 63

Gambar 4.7 Tampilan Folder Soal 65

Gambar 4.8 Guru Menentukan Dan Memberi Materi Pembelajaran Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* 66

Gambar 4.9 saranan pendukung Pembelajaran Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* 68

Gambar 4.10 guru menjelaskan langhkah-langkah Pembelajaran Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* 69

Gambar 4.11 guru menjelaskan maksud, tujuan, waktu, dan peraturan Pembelajaran Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* 70

Gambar 4.12 pelaksanaan evaluasi Pembelajaran Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* 72

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi 111
Lampiran 2 Hasil Observasi 113
Lampiran 3 Kisi-kisi Wawancara 117
Lampiran 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru 119
Lampiran 5 Hasil Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Sosiologi 121
Lampiran 6 Panduan Wawancara Peserta Didik Kelas X K 114
Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas X K 126
Lampiran 8 Validasi Data Informan 143
Lampiran 9 Modul Ajar 144
Lampiran 10 Soal Evaluasi Benar/Salah 150
Lampiran 11 Dokumentasi Observasi 153
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara 155
Lampiran 12 Nilai Peserta Didik Kelas X K SMAN 1 Pontianak 156
Lampiran 11 Surat Bantuan Pra-Riset 157
Lampiran 12 Surat Balasan Pra-Riset 158
Lampiran 13 SK Pembimbing Skripsi 159
Lampiran 14 SK Pembimbing Artikel 160
Lampiran 15 Surat Tugas 161
Lampiran 16 Surat Riset 162
Lampiran 17 Surat Balasan Riset 163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bukan hal asing bagi kita semua, karena pendidikan sudah menjadi hal yang utama dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang mampu mendukung dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan *problem* kehidupan yang dihadapinya. Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 dipaparkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Purwanto 2014).

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia. Dengan kata lain, kualitas seseorang sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan juga merupakan salah satu unsur penting bagi pembangunan suatu bangsa, sehingga menjadi bidang terpenting dalam kehidupan manusia. Salah satu masalah dalam dunia pendidikan yang paling mendasar adalah proses pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kehilangan minat belajar dan mempengaruhi pemahaman konsep. Menurut Anderson dan Krathwohl, pada tataran kognitif penguasaan pemahaman konseptual harus memberikan

landasan yang kokoh bagi peserta didik, karena pemahaman konseptual diketahui merupakan tataran pembelajaran yang paling mendasar (Mohamed, Ali, & Nasir, 2021).

Selain itu dengan kondisi teknologi yang semakin massif dapat dimanfaatkan oleh siapapun termasuk dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi serta media yang digunakan oleh seorang pendidik, tidak untuk menggantikan peran pendidik melainkan untuk menambah dan membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran (Hasan, et al., 2021). Penggunaan model dan media hendaknya menunjang pengembangan diri secara lebih efektif tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan saja, namun juga dapat menunjang aspek psikologis peserta didik. Oleh karena itu, pendidik berkewajiban untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran menarik dan menyenangkan (Hamid, Sentrvo, dan Hasan 2020).

Di era digital ini, salah satu teknologi informasi yang mampu dipergunakan menjadi model pembelajaran ialah *Game Based Learning*. Pendekatan pembelajaran berbasis *game* digital atau *Game Based Learning* mampu menjadi alternatif menarik untuk membangun lingkungan belajar yang menyenangkan. Dukungan unsur-unsur multimedia seperti gambar, teks, suara, video serta animasi semakin menarik sehingga mampu menghasilkan visualisasi maksimal. *Game based learning* dirancang untuk menyeimbangkan materi pembelajaran dengan *game play*. Pembelajaran berbasis *game* ini mendeskripsikan suatu pendekatan pada pedagogi, dimana

peserta didik mengeksplorasi aspek-aspek yang relevan dari sebuah *game* pada konteks permainan yang didesain oleh guru (Prasetyo 2019).

Game Based Learning (GBL) semakin mendapat perhatian sebagai model yang efektif dalam pendidikan modern. Menurut Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014), *game* berbasis pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menyediakan umpan balik instan dan tantangan yang relevan. Mereka menekankan bahwa elemen-elemen permainan seperti sistem *point* dan *leaderboard* dapat memicu motivasi intrinsik dan meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian dan dapat diterapkan dalam model *game based learning* adalah *Bamboozle*, sebuah *platform* pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan. *Baamboozle* merupakan sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan *edugames* yang menyerupai lomba cerdas cermat.

Penggunaan media digital sangat dibutuhkan karena hampir di setiap bidang kehidupan sudah menggunakan teknologi yang canggih dan penggunaan teknologi pada pendidikan menjadi terobosan yang baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran diperlukan evaluasi untuk mengetahui seberapa efektif proses pembelajaran yang telah diterapkan kepada peserta didik. *Platform* seperti *Baamboozle*, yang menyediakan kuis berbasis *game* dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam evaluasi pembelajaran. Huang dan Soman (2020) menunjukkan bahwa penggunaan

teknologi berbasis *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses evaluasi lebih dinamis dan menarik.

Secara konvensional evaluasi pembelajaran dilakukan secara tes tertulis yang akan membuat peserta didik merasa mudah bosan, kurang antusias dalam mengerjakan evaluasinya, dan tidak membangkitkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik. Salah satu terobosan dan alternatif utama yang dapat dilalukan oleh pendidik adalah dengan menggunakan media pembelajaran, untuk evaluasi pembelajaran yang menarik serta dapat juga mengatasi kebosanan peserta didik yaitu dengan menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis permainan. Evaluasi hasil belajar pada dasarnya merupakan subbidang evaluasi pendidikan. Penilaian hasil belajar tidak hanya mengevaluasi hasil tetapi juga proses belajar mengajar. Evaluasi hasil pembelajaran, tidak hanya fokus pada penilaian di kelas tetapi juga kegiatan pembelajaran yang berlangsung dimanapun (Matondang et al., 2019).

Dalam sistem pendidikan terdapat lima komponen penting dari pengajaran, diantaranya materi, media, model, tujuan dan evaluasi pembelajaran. Semua kompenen ini saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain, sehingga pemilihan metode pembelajaran dapat mempengaruhi pemilihan penggunaan media yang tepat dengan tetap memperhatikan tiga komponen seperti materi, tujuan dan evaluasi. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa beberapa fungsi utama dari media pembelajaran

merupakan alat bantu mengajar yang memiliki pengaruh, motivasi, keadaan, dan lingkungan belajar.

Media pembelajaran inovasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi sangat membantu guru dalam proses pembelajaran terkhusus untuk melakukan evaluasi penilaian pembelajaran. Begitu pula yang terjadi di SMAN 1 Pontianak guru kerap memberikan evaluasi kepada peserta didik secara konvensional yaitu dengan evaluasi tertulis dan jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi merasa mudah bosan dan jenuh kemudian akan mempengaruhi hasil evaluasi peserta didik.

Salah seorang guru mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Pontianak yang pernah menggunakan media pembelajaran *baamboozle* mendapati evaluasi yang lebih baik karena stigma pembelajaran membosankan tidak dirasakan oleh peserta didik, karena peserta didik dibawa pada pembelajaran yang berbasis *game* sehingga membuat peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk memahami materi pada saat pelaksanaan evaluasi.

Tabel 1.1 : Nilai Hasil Evaluasi Formatif Pertemuan Pertama Kelas X K

NO	Nama Siswa	Nilai
1.	Affan Juan Hutama	100
2.	Andrea Hanalydhia Mazaya M.L	90
3.	Anjani	80
4.	Diva Damayanti	78
5.	Dyra Tristany Kuntoro	90
6.	Farras Arkan Alfisahri	96
7.	Fatih Akbar Perdana	77
8.	Ghaisani Maulita Arfi	89

9.	Ghaziyah Zhafirah Sakhi	90
10.	Haura Rafif Lutfiah	100
11.	I Kadek Xavier Ilham Hakim	100
12.	Jasmine Ghaitsaa Pratama	100
13.	Khanaya Taqwa Rezky	90
14.	Khansa Anindita Celestyn Putri	90
15.	Khofifah Dwi Maharani	85
16.	Kirana Raqni Absharina Asri	76
17.	Luthfi Hisyam	89
18.	Muhammad Ardy Hansa	78
19.	Muhammad Feray Fly Arkenzhi	76
20.	Mutiara Andini Arifin	90
21.	Nadilla Fitri Octavia	88
22.	Nadya Sayla	90
23.	Nakhla Septiasya Muliadiasti	100
24.	Pradesta Firly Florenza Bahari	76
25.	Qairatu fitria	90
26.	Raden Aidyna Namira Wijaksono	77
27.	Rafa Inzaldhi Farras Sugiana	70
28.	Rehan Syah Farel	85
29.	Ressa Maudita Anggraini	90
30.	Rifqi Fauzan Kamil	85
31.	Rizky Akbar	80
32.	Sami Yusuf Siddik	90
33.	Serly Rahmadhani Putri	100
34.	Surya Al Fariq Akbr	85
35.	Syasya Putri Pratamy	90
36.	Uray Nabila Rizky Qintara	76

Sumber: Wali Kelas X K SMAN 1 Pontianak Tahun 2024

Dalam data tabel 1.1 hasil pra riset dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik di kelas X K berjumlah 36 orang. Berdasarkan pra-riset yang telah peneliti lakukan dikelas X K peneliti memilih kelas X K yang diajar oleh Bapak TW didasarkan beberapa pertimbangan yang kuat yaitu karakteristik peserta didik yang relevan dengan topik penelitian, seperti kekampuan akademik atau minat yang sesuai, kondisi kelas X K yang terkendali, peserta

didik yang mampu beradaptasi dengan model dan media baru. Selanjutnya kelas X merupakan tahap transisi dari Sekolah Menengah Pertama menuju Sekolah Menengah Atas, dimana pada *fase* ini peserta didik mengalami perubahan pola pikir dan metode pembelajaran, sehingga penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif sangat relevan untuk penyesuaian serta kebutuhan pembelajaran peserta didik. Dengan adanya tantangan baru dapat menjadi alteratif yang menyenangkan sekaligus efektif untuk membangun keterampilan kognitif peserta didik.

Penggunaan media *baamboozle* yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mengkombinasikan unsur permainan dengan evaluasi dan peserta didik cenderung tertarik pada aktivitas interaktif dan berbasis teknologi. *Game based learning* dengan media *baamboozle* memungkinkan peserta didik belajar tanpa merasa terbebani, sehingga proses evaluasi tidak hanya sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan. Media *baamboozle* dipilih karena sifatnya yang fleksibel dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun peserta didik, dengan memanfaatkan media ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui permainan yang menantang.

Terakhir, dengan penggunaan *game based learning* menggunakan media *baamboozle* di kelas X K diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Interaktivitas dan kompetisi yang disajikan oleh baamboozle dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting terutama di kelas

X, di mana siswa masih berada dalam *fase* adaptasi dengan metode pembelajaran di SMA. Dengan demikian, penggunaan model *game based learning* dengan media *Baamboozle* dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pelaksanaan Pembelajaran Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* Sebagai Evaluasi Siswa Kelas X SMAN 1 Pontianak.

Berdasarkan rumusan masalah, maka sub bab masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak?
3. Bagaimana hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan secara khusus penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Perencanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak.
2. Pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak.
3. Hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K I mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dipandang sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khusus bidang Pendidikan Sosiologi yaitu dalam mata kuliah Inovasi Media dan Teknologi Pembelajaran dan memperluas wawasan terkait media *baamboozle*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini dapat dilihat dari dua aspek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Bagi Peserta Didik

Pada penelitian ini media *baamboozle* dapat menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini menambah dan memberikan informasi serta dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru mata pelajaran sosiologi mengenai pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah terkait Pelaksanaan Pembelajaran Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* Sebagai Evalasi Siswa Kelas X SMAN 1 Pontianak.

d. Bagi Universitas

Penelitian ini menjadi bahan referensi dan bahan kajian pustakan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Sosiologi sehingga digunakan sebagai bahan acuan ataupun literatr bagu penelitian selanjutnya yang memiliki objek yang sama.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mengacu pada penjelasan dan gambaran yang terperinci mengenai fokus penelitian yang akan dipelajari serta batasan-batasan yang akan ditetapkan, dengan tujuan menghindari kesalahpahaman atau miskonsepsi terhadap isu dan judul penelitian.

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berdasarkan latar belakang dan bentuk dari penelitian kualitatif. Fokus penelitian mengarah pada tujuan utama peelitian kualitatif. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana informasi yang relevan dan tidak relevan. Fokus penelitian ini adalah pada:

a. Perencanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak.
b. Pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak.
c. Hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* sebagai evaluasi siswa kelas X K mata pelajaran sosiologi SMAN 1 Pontianak.

2. Operasional Konsep

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang ada didalam judul penelitian ini sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Pembelajaran *Game Based Learning*

Model pembelajaran *game based learning* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang menghubungkan beberapa komponen yang mendidik, menyenangkan, dan berbasis permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, dan aktif.

Model pembelajaran berbasis permainan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk belajar namun dengan pendekatan permainan.

b. Media *Baamboozle* Sebagai Evaluasi Hasil Belajar

Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah konsep media *baamboozle* itu sendiri adalah penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran oleh guru dengan menggunakan kuis sebagai permainannya yang dapat dibuat sendiri atau kuis yang telah tersedia atau yang telah dibuat oleh pengguna lain sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan dalam pembelajaran sosiologi pada saat melakukan evaluasi pembelajaran.

Penggunaan model *game based learning* menggunakan media *baamboozle* dalam evaluasi hasil belajar. Proses evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh guru ditandai dengan proses mengukur, menilai, dan memberi keputusan terhadap hasil evaluasi serta mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan.