
Pengaruh Pembelajaran dengan Metode Gamifikasi Berbantuan *Baamboozle* Untuk Meningkatkan *Engagement* dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKS Ketintang Surabaya

Gandis Aprilia Nagata* & Lifa Farida Panduwinata

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, FEB, Universitas Negeri Surabaya, Jalan Ketintang, Surabaya 60231. Indonesia

*Corresponding Author: gandis.21033@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : June 19th, 2025

Revised : June 27th, 2025

Accepted : July 08th, 2025

Abstract: Rendahnya *Engagement* (keterlibatan) siswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang kurang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana menggunakan pendekatan gamifikasi berbantuan *Baamboozle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-experimental. Survei tanggapan siswa, penilaian pasca tes, lembar observasi, dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Pertanyaan pascates, lembar observasi, dan kuesioner tanggapan siswa merupakan alat belajar. Uji normalitas dan homogenitas, serta uji-t independen untuk pengujian hipotesis, merupakan persyaratan untuk pendekatan analisis data. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran dipengaruhi secara signifikan oleh gamifikasi menggunakan pendekatan berbantuan *Baamboozle*. Analisis lembar observasi mengungkapkan bahwa kelas eksperimen, yang diklasifikasikan sebagai "aktif", memiliki peringkat keaktifan yang lebih besar daripada kelas kontrol, yang diklasifikasikan sebagai "cukup aktif." Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan hasil pembelajaran yang lebih komprehensif.

Keywords: *Baamboozle*, *Engagement*, Gamifikasi, Hasil Belajar, Metode Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terus berkembang dengan cepat telah membawa berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan ini berpotensi meningkatkan mutu pendidikan. Pemanfaatan teknologi juga turut mendorong pengembangan pendidikan abad ke-21, yang menekankan pentingnya penguasaan empat keterampilan utama, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C) (Rosnaeni, 2021). Tantangan teknologi di sisi lain merupakan hal yang kompleks dalam konteks pendidikan saat ini. Suryatni (2021) memaparkan bahwasannya aktivitas pembelajaran bagi siswa mungkin terhambat oleh kurangnya adaptasi teknologi di kelas, baik dari segi perangkat yang digunakan maupun bagaimana guru menggunakan teknologi untuk mengintegrasikannya ke dalam pelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memerlukan pendidik yang berkualitas, terampil dan inovatif sehingga dapat menciptakan

lingkungan belajar yang berkualitas. Nurrita (2018) memaparkan bahwasannya pembelajaran dalam prosesnya tidak terlepas dari metode, media, dan hasil belajar siswa. Di mana permasalahan yang sering dihadapi adalah terkait dengan aktivitas pembelajaran yang kurang (Mustika, 2015). Hal itu merupakan sebuah tantangan yang harus diselesaikan terlebih oleh pendidik.

Kurangnya aktivitas dalam proses pembelajaran sering ditandai dengan rendahnya keterlibatan siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar. Keterlibatan atau *Engagement* mengacu pada tingkat partisipasi dan minat siswa terhadap pembelajaran (Galugu & Baharudin, 2017). Tingkat keterlibatan siswa menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan suatu proses belajar. Keterlibatan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu keterlibatan secara perilaku (*behavioral Engagement*), emosional (*emotional Engagement*), dan kognitif (*cognitive Engagement*) (Fredricks dalam Gladisia et al., 2022). *Behavioral Engagement* memuat peran serta siswa pada pembelajaran dan respon positif

pada pembelajaran, *emotional Engagement* memuat perasaan siswa selama di sekolah, di lain sisi *cognitive Engagement* memuat pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang sudah disampaikan (Miranti et al., 2019). Indikator *Engagement* siswa di antaranya ada partisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas, pencapaian nilai yang tinggi, antusias dalam mempelajari materi yang diberikan, serta kualitas pekerjaan atau tugas siswa. Masalah seperti rendahnya pencapaian akademik, sikap apatis, meningkatnya rasa jenuh, serta minimnya minat siswa saat berada di kelas merupakan dampak dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (*disengagement*). Di lain sisi, *disengagement* (ketidakterlibatan) siswa di kelas digambarkan dengan sifat menarik diri atau tidak memperhatikan selama aktivitas pembelajaran berlangsung, kemampuan memahami materi yang buruk, dan pencapaian nilai yang kurang atau di bawah rata-rata (Finn & Rock dalam Fikrie, 2019).

Sehingga, *Engagement* siswa yang rendah selama aktivitas pembelajaran akan berdampak langsung pada hasil belajar yang tidak optimal. *Engagement* siswa dalam pembelajaran menjadi faktor yang mendukung hasil belajar. Studi oleh Wang & Degol (2016) menjelaskan bahwa siswa dengan tingkat keterlibatan tinggi dalam kegiatan belajar cenderung meraih prestasi akademik yang lebih baik, memiliki kepercayaan diri yang kuat, serta menjalin hubungan sosial yang lebih positif. Penelitian lain memaparkan bahwasannya keterlibatan siswa memiliki peran sebagai mediasi antara metode pembelajaran yang efektif dan pencapaian hasil belajar (Sinatra et al., 2015). Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan dalam proses pendidikan. Capaian belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hal itu bisa diketahui melalui adanya penilaian hasil belajar. Menurut Black & Wiliam (2018) penilaian hasil belajar yang efektif bisa memberikan umpan balik bagi siswa dan pendidikan untuk memperbaiki strategi pembelajaran. Penilaian hasil belajar memuat penilaian formatif yang bertujuan menganalisis kemajuan belajar siswa selama aktivitas pembelajaran dan penilaian sumatif bertujuan mengevaluasi pencapaian siswa pada periode pembelajaran khusus (Brookhart, 2016). Hasil belajar memuat tiga aspek utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Crumb, 1983). Domain kognitif, siswa memperlihatkan pemahamannya

terkait materi yang disampaikan. Pada domain afektif, memperlihatkan motivasi belajar siswa, dan pada domain psikomotor memperlihatkan kemampuan siswa dalam mengimplementasikan konsep materi pembelajaran.

Guna meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang mampu mendukung siswa dalam meraih hasil belajar secara maksimal. Strategi pembelajaran yang dimaksud merupakan strategi pembelajaran dengan metode yang interaktif dan inovatif. Satu dari sekian metode interaktif yang bisa digunakan adalah metode gamifikasi (Rahardja et al., 2019). Metode ini memadukan unsur-unsur permainan, seperti pemberian poin, lencana, dan papan peringkat, tujuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Almeida et al., 2023). Beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi pendekatan yang populer dalam dunia Pendidikan. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Gamifikasi bisa meningkatkan motivasi siswa melalui kompetisi dan kolaborasi yang dibentuk pada konsep metode ini. Menurut Pratomo (2018) gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang mengimplementasikan unsur-unsur permainan pada konteks non-permainan dengan maksud untuk memotivasi dan meningkatkan *Engagement* penggunaannya. Implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran sudah banyak memperlihatkan hasil positif. Pembelajaran dengan metode gamifikasi bisa meningkatkan motivasi intrinsik siswa, pengalaman belajar yang interaktif dan tidak membosankan. Sailer & Homner (2020) memaparkan bahwasannya gamifikasi dalam pembelajaran membantu siswa meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Selain metode pembelajaran, media pembelajaran merupakan unsur penting dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Kurniawan & Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran bisa memaksimalkan hasil belajar sebab siswa senang, tertarik, dan antusias. Terkait dengan hal itu, media pembelajaran perlu adanya penyesuaian dengan perkembangan zaman, sehingga guru dituntut untuk memilih media yang tepat untuk siswa. Tetapi, saat ini cukup sulit bagi guru dalam menentukan media

pembelajaran yang bisa mendukung pembelajaran serta menarik antusias siswa agar tidak menyebabkan hasil belajar menurun (Kurniawan & Trisharsiwi, 2016). Guru memanfaatkan berbagai alat bantu pembelajaran untuk membantu siswa mendapat informasi baru dan membantu mereka mendapat pemahaman tentang dunia di sekitar mereka. Media pembelajaran bisa membantu siswa menjadi lebih tertarik mempelajari hal-hal baru yang terkait dengan materi yang akan diajarkan guru sehingga pesan bisa tersampaikan secara efektif. Materi pendidikan yang menarik bisa membantu siswa belajar lebih efektif. Topik yang terkait dengan konten pembelajaran harus bisa dipahami oleh siswa melalui pemilihan media pembelajaran. Pendidik harus bisa memilih media pembelajaran yang tidak hanya interaktif dan inovatif, tetapi juga sesuai dan cocok untuk digunakan selaras dengan karakteristik siswa sehingga tercapai tujuan belajar yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dijalankan di SMKS

Ketintang Surabaya, pada program keahlian Manajemen Perkantoran kelas XI, penulis mendapati permasalahan yaitu rendahnya *Engagement* siswa. Hal ini dipengaruhi oleh media dan strategi pengajaran yang digunakan oleh para pendidik. Metode dan media yang digunakan guru bersifat keras dan tidak lazim, dan strategi pengajarannya sebagian besar didasarkan pada sekolah tradisional, yang memandang guru sebagai pusat pembelajaran (berpusat pada guru) dan berbasis keramik. Lontoh & Sihombing (2021) mengemukakan bahwa metode ceramah memiliki banyak kekurangan yaitu siswa lebih pasif disebabkan peran guru mendominasi, di lain sisi proses belajar membosankan sehingga siswa merasa jenuh. Di lain sisi media yang digunakan berpaku pada buku teks dan presentasi sederhana. Rendahnya *Engagement* siswa berdasarkan pemaparan observasi di atas, berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal sebagaimana data hasil penilaian sumatif yang sudah dijalankan. Data hasil penilaian sumatif bisa diperhatikan dalam Tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Pengelolaan Sarana dan Prasarana siswa kelas XI Manajemen Perkantoran SMKS Ketintang Surabaya

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
			Σ	%	Σ	%
XI MP 4	30	75	11	37	19	63
XI MP 5	30	75	10	33	20	67

Data di atas memperlihatkan persentase nilai siswa yang belum tuntas lebih besar dibandingkan dengan siswa yang sudah tuntas. Persentase siswa yang belum tuntas sebanyak 63% untuk kelas XI MP 4 dan 67% untuk kelas XI MP 5 dari nilai standar ketuntasan mata pelajaran produktif yaitu 75. Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar belum maksimal karena sebagian siswa belum menguasai materi yang diajarkan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, mata pelajaran ini mendapat nilai yang rendah. Terkait dengan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan mata kuliah Manajemen Sarana dan Prasarana sebagai topik penelitian. Materi yang diambil merupakan materi rujukan dari guru pengampu mata pelajaran pengelolaan Sarana dan Prasarana. Materi rujukan lebih banyak berupa teori-teori yang membutuhkan pemahaman ekstra yang berpengaruh pada nilai. Permasalahan yang muncul kesimpulannya memerlukan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru

untuk meningkatkan *Engagement* dan hasil belajar siswa. Satu dari sekian platform media pembelajaran berbasis digital teknologi yang bisa digunakan dalam implementasi metode gamifikasi pada pembelajaran adalah *Baamboozle*. Media pembelajaran berbasis *website* digital yang bisa diakses oleh guru untuk membuat kuis interaktif dan permainan yang mengedukasi dengan sejumlah model. “*Baamboozle* digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengetahui partisipasi dan penacapaian siswa dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan” (Murti et al., 2023). Sejumlah menu yang ada di platform *Baamboozle* seperti pemberian skor otomatis, tantangan kelompok, dan visualisasi yang menarik ditampilkan oleh platform. Keberhasilan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran terletak pada konsep utama yaitu menciptakan lingkungan belajar yang bisa berinteraksi dan berkompetisi. Pembelajaran dengan media *Baamboozle* dilakukan dengan

memberikan siswa materi dan kuis interaktif kemudian memberikan poin pada siswa yang bisa menjawab. Akumulasi poin masing-masing siswa akan ditampilkan di papan proyektor.

Adapun research gap yang melatarbelakangi penelitian ini antara lain, penelitian oleh Khoiruddin & Iskandar (2024) menjumpai bahwa hasil belajar bisa ditingkatkan saat media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif diimplementasikan. Di lain sisi, penelitian oleh Yaniaja et al., (2020) juga menyebutkan bahwa “metode gamifikasi bisa meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.” Di lain sisi penelitian lain memperlihatkan bahwasannya gamifikasi tidak berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa, bila elemen gamifikasi dirancang tanpa mempertimbangkan prinsip pedagogis yang komprehensif (Hanus & Fox, 2015). Berdasarkan research gap yang sudah diuraikan, peneliti tertarik mengetahui pengaruh metode pembelajaran gamifikasi berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan *Engagement* dan hasil belajar siswa. Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan satu jenis media gamifikasi tanpa eksplorasi pada variasi media berbasis teknologi atau platform yang digunakan, perbedaan lain, ada pada subjek penelitian yaitu kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKS Ketintang Surabaya, materi yang digunakan dalam penelitian yaitu pengelolaan Sarana dan Prasarana. Terkait dengan hal itu penelitian ini dilandasi dengan keterbaruan yang terletak pada kombinasi penggunaan metode gamifikasi dengan berbantuan *Baamboozle* dalam konteks pendidikan kejuruan, fokus pada mata pelajaran pengelolaan Sarana dan Prasarana, serta analisis pengaruhnya pada *Engagement* dan hasil belajar siswa serta subjek penelitian yang dipilih. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran dengan Metode Gamifikasi Berbantuan *Baamboozle* untuk Meningkatkan *Engagement* dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKS Ketintang Surabaya”.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Furlog & Lovelace dalam (Yuwanto, 2019) memaparkan bahwa penelitian

yang memanipulasi variabel independen dalam kondisi eksperimen untuk mengevaluasi hubungan kausal antara variabel independen dan dependen dikenal sebagai penelitian eksperimental. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-eksperimen). Creswell (2015) menjelaskan penelitian eksperimen yang melibatkan pengelompokan individu tetapi tidak menggunakan pengacakan disebut quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu Post-test Only Control Design with nonequivalent groups. Menurut Hastjarjo (2019) “Post-test Only Control Design with nonequivalent groups tidak menggunakan pre-test sebagai pengukuran, disebabkan berdasarkan asumsi akan membuat subjek menjadi lebih peka sehingga mempengaruhi hasil post-test yang akan diberikan. Peneliti membagi 2 kelompok (kelas) dalam desain penelitian ini. Pertama, merupakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan. Kedua merupakan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.” Penelitian dilakukan sejak Februari hingga selesai di SMKS Ketintang Surabaya. Sampel penelitian terdiri dari 30 mahasiswa dari masing-masing kelas XI MP 4 dan XI MP 5, sedangkan populasi penelitian terdiri dari 171 mahasiswa dari Manajemen Kantor Kelas XI. Post-test untuk mata kuliah eksperimental dan kontrol, serta student engagement survey, merupakan contoh instrumen penelitian berupa soal-soal tes yang digunakan dalam metodologi pengumpulan data penelitian ini. Sedangkan kelompok kontrol (kelas) mendapat pengajaran dengan metode tradisional yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran (teacher centered) dengan pendekatan perkuliahan, kelompok eksperimen (kelas) mendapat pengajaran dengan metode gamifikasi berbantuan media *Baamboozle*. Post-test yang sama kemudian diberikan pada kedua mata kuliah tersebut untuk menguji dampak strategi pembelajaran berbasis media terhadap keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Nilai kedua kelas dirata-rata dan dihitung perbandingan hasil keduanya untuk mengetahui efektivitas perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembelajaran penelitian ditentukan dengan melihat hasil post-test untuk siswa di kelas eksperimen, yang menggunakan taktik gamifikasi yang dibantu oleh *Baamboozle*, atau

kelas kontrol, yang menggunakan metode konvensional menggunakan model perkuliahan dengan bantuan buku teks. Tabel 4.1 menampilkan statistik deskriptif tentang hasil pembelajaran siswa di kedua kelas.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel	30	30
Mean	83	73
Median	85	75
Modus	85 dan 90	80
Standar Deviasi	6,5	10,3
Skor maximum	95	90
Skor Minimum	70	45

Hasil belajar siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi pedoman nilai oleh kemendikbud yaitu sebagaimana disajikan distribusi frekuensi dan persentase tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
93-100	Sangat baik	1	3,3	0	0
84-92	Baik	16	53,5	6	20
75-83	Cukup	11	36,7	11	37
0-74	Kurang	2	6,7	13	43
Jumlah		30	100	30	100

Berdasarkan Tabel 3 bisa diperhatikan bahwa pada kategori baik, frekuensi kelas eksperimen berjumlah 1 di lain sisi pada kelas kontrol berjumlah 0, pada kategori baik frekuensi kelas eksperimen berjumlah 16 dan kelas kontrol berjumlah 6, kategori cukup frekuensi kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki jumlah sama yaitu 11, pada kategori kurang frekuensi kelas eksperimen berjumlah 2 di lain sisi pada kelas kontrol berjumlah 13. Data nilai hasil *Post test* yang sudah terkumpul dihubungkan dengan indikator Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah seperti pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
0-74	Tidak Tuntas	2	7	13	43
75-100	Tuntas	28	93	17	57
	Jumlah	30	100	30	100

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang termasuk kategori tuntas pada kelas eksperimen yaitu 28 atau 93% dan siswa tidak tuntas sebanyak 2 atau 7%, sementara kelas kontrol siswa yang termasuk kategori tuntas yaitu 17 atau 57% dan siswa yang termasuk kategori tidak tuntas berjumlah 13 dengan persentase 43%.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Tests of Normality

	Kolmogrov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.170	30	.027	.939	30	.088
Eksperimen	.172	30	.024	.937	30	.078

Menurut hasil uji normalitas pada Tabel 5 di atas, nilai signifikan kelas eksperimen adalah 0,078 dan kelas kontrol adalah 0,088. Temuan uji normalitas data outcome belajar siswa pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal, dan hasilnya melampaui nilai signifikansi sebesar 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Statistik	Tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol
Sig.	0.360
Uji homogeneity of variance test	Sig. >0.05
Kesimpulan	Homogen

Menurut temuan uji homogenitas Tabel 6, varians data pada kedua kelas mencapai 0,360. Variasi data outcome pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen dianggap homogen jika temuan melampaui ambang signifikansi sebesar 0,05. Selain itu, temuan uji-t menunjukkan

bahwa nilai SIG adalah $0,001 < 0,05$ (berekor 2). Contoh itu, H2 diterima karena kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat bervariasi. Maka bisa dikatakan pembelajaran dengan metode gamifikasi berbantuan Baamboozle mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogrov-Smirnova		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.094	30	.200*	.960	30	.315
Eksperimen	.095	30	.200*	.958	30	.271

Hasil pada Tabel 7, menunjukkan bahwasannya hasil pada kelas eksperimen sebanyak 0,315 dan kelas kontrol sebanyak 0,271. Data itu memperlihatkan perolehan hasil

melebihi nilai signifikansi 0,05 maka hasil uji normalitas data angket peserta didik pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Statistik	Angket <i>Engagement</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol
Sig.	0.337
Uji homogeneity of variance test	Sig. >0.05
Kesimpulan	Homogen

Berdasarkan temuan uji homogenitas yang ditunjukkan pada Tabel 8, varians data pada kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,337. Varians data kuisioner pada kelas kontrol dan eksperimen dianggap homogen bila nilainya melampaui ambang signifikansi sebesar 0,05. Selain itu, temuan uji-t menunjukkan bahwa nilai SIG adalah (berekor 2) $< 0,001 < 0,05$. H1 disetujui karena menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sangat bervariasi. Maka bisa dikatakan pembelajaran dengan metode gamifikasi berbantuan Baamboozle mempengaruhi dalam meningkatkan *Engagement* siswa.

Pembahasan

Menurut temuan penelitian, setelah terapi, ada perbedaan mencolok antara kedua kelompok. Membandingkan kelas eksperimental yang dipelajari menggunakan teknik gamifikasi

berbantuan Baamboozle untuk mengontrol siswa yang belajar menggunakan metode tradisional, yang pertama menunjukkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 83 dengan tingkat penyelesaian 93%, yang lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol sebesar 73 dengan tingkat kelengkapan 57%. Data dari kedua kelompok tersebut homogen dan terdistribusi secara teratur, sesuai dengan temuan uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis uji-t sampel independen menghasilkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa kedua mata kuliah tersebut, oleh karena itu H2 disetujui. Selain itu, temuan uji normalitas dan homogenitas aspek keterlibatan menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen. Menurut H1, terdapat perbedaan substansial dalam keterlibatan mahasiswa antara mata kuliah

eksperimen dan kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji-t $< 0,001 < 0,05$. Hal tersebut didukung dengan penelitian oleh Ainin Shofiyah (2024) gamifikasi meningkatkan kemampuan keaktifan siswa, siswa lebih aktif, percaya diri, bernai bertanya, bisa bekerja sama dengan teman, dan fokus dalam memperhatikan guru. Penggunaan pendekatan gamifikasi berpotensi sangat meningkatkan engagement mahasiswa, menurut penelitian Srimuliyani (2023). Menurut penelitian Setiawan & Panduwinata (2023), “nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, menunjukkan bahwa model investigasi kelompok binaan edugames baamboozle berdampak pada hasil belajar siswa pada pelajaran kepegawaian OTK Kelas XI OTP SMK Negeri 1 Jombang.” Penelitian yang dijalankan oleh Diliana et al., (2024) penggunaan baamboozle sebagai media pembelajaran meningkatkan nilai siswa secara signifikan, dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional, dalam hasil penelitian ini juga menyebutkan bahwa penggunaan baamboozle bisa meningkatkan motivasi siswa untuk belajar mendalami materi yang disampaikan guru.

KESIMPULAN

Tahap persiapan, tahap implementasi, dan tahap penutupan merupakan tiga proses atau tahapan yang membentuk analisis penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik aided gamification Baamboozle. Menurut pemrosesan lembar observasi, penerapan pembelajaran kelas eksperimen menerima persentase nilai rata-rata yang lebih besar daripada kelompok kontrol. Kategori aktif mencakup penerapan pembelajaran kelas eksperimen. Dalam hal hasil belajar siswa, kelas eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Uji hipotesis (uji-t) mengungkapkan perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa gamifikasi menggunakan strategi berbantuan Baamboozle mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa di kelas eksperimen menilai tingkat keterlibatan mereka lebih tinggi daripada siswa di kelompok kontrol. Uji hipotesis (Uji-t) mengungkapkan perbedaan signifikan dalam partisipasi siswa antara mata kuliah eksperimen dan kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa gamifikasi pembelajaran dengan bantuan Baamboozle memengaruhi keterlibatan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Dewi guru Manajemen Perkantoran SMKS Ketintang yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SMKS Ketintang.

REFERENSI

- Ainin Shofiyah, K. A. (2024). Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 8(1), 73–83. <https://miftahul-ulum.or.id/ojs/index.php/jps/article/view/37>
- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, 156(April). <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). Classroom assessment and pedagogy. *Assessment in Education: Principles, Policy and Practice*, 25(6), 551–575. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>
- Brookhart, S. M. (2016). *How to Make Decisions with Different Kinds of Student Assessment Data*.
- Crumb, L. N. (1983). The classification of biographical dictionaries in reference collections using the library of congress classification system. In *Cataloging and Classification Quarterly* (Vol. 3, Issue 1). https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03
- Fikrie, et al. (2019). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikologi, April*, 103–110.
- Galugu, N. S., & Baharudin. (2017). Hubungan Antara Dukungan Sosial, Motivasi Berprestasi dan Keterlibatan Siswa Di Sekolah. *Journal of Islamic Education Management*, 3(2), 53–64.
- Gladisia, N., Laily, N., & Puspitaningrum, N. S. E. (2022). Gambaran Student Engagement dalam Pembelajaran di Era New Normal.

- Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 9(1), 26–46.
<https://doi.org/10.35891/jip.v9i1.2763>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers and Education*, 80, 152–161.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). *Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Materi Sistem AC*. 7(November), 194–214.
- Kurniawan, & Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial I siswa Kelas V SD Sekecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahunajaran2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 21–26.
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran terhadap Minat Belajar Mahasiswa*. 1–16.
<https://www.gurusukses.com/metode-ceramah-sebagai-metode-pembelajaran-paling-populer>.
- Miranti, F. C., SUwarni, E., & Rahmawati, Y. M. (2019). Pengaruh Dukungan Sosial Orangtua Terhadap Student Engagement pada Siswa Remaja di SMK XYZ. *Hatching Results for Elementary School Counseling: Implementing Core Curriculum and Other Tier One Activities*.
<https://doi.org/10.4135/9781506389684.n6>
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73.
<https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3, 171–187.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *THE Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63.
<https://doi.org/10.17509/thej.v8i2.13740>
- Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamifikasi Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 67.
<https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sinatra, G. M., Heddy, B. C., & Lombardi, D. (2015). The Challenges of Defining and Measuring Student Engagement in Science. *Educational Psychologist*, 50(1).
<https://doi.org/10.1080/00461520.2014.1002924>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 29–35.
- Suryatni, L. (2021). Teknologi pendidikan sebagai pelaksanaan sistem informasi dalam perkuliahan online di masa pandemi covid-19. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(1), 31–46.
- Wang, M. Te, & Degol, J. L. (2016). School Climate: a Review of the Construct, Measurement, and Impact on Student Outcomes. *Educational Psychology Review*, 28(2), 315–352.
<https://doi.org/10.1007/s10648-015-9319-1>
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
<https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>