
**PENGARUH PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING
(BAAMBOOZLE) SEBAGAI MEDIA EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 128 PEARUNG-
HUMBAHAS**

Elisabeth R L Sinaga¹, Sita Verbina Br. Ginting²

^{1,2} FKIP Bahasa Inggris, Universitas Quality Berastagi

email : elisabethandrew28@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media aplikasi pembelajaran Baamboozle sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa Inggris siswa di SD Negeri 128 Pearung-Humbahas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 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 penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori hasil belajar, telah terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris setelah menerapkan game based learning (Baamboozle) sehingga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa. dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif bahwa sebelum menggunakan media Baamboozle rata-rata nilai siswa masih dalam kategori low interval dan setelah menggunakan media Baamboozle rata-rata nilai siswa berada pada kategori high interval secara signifikan. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil Pretest siswa adalah 38,32 dan nilai rata-rata hasil Posttest siswa adalah 72,32, dimana nilai Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa t-hitung yang diperoleh adalah 29-92 dengan frekuensi $df=28-1=27$, pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% t tabel adalah 1,703. Jadi $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media Baamboozle dalam pembelajaran khususnya dalam mengevaluasi pembelajaran siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 128 Pearung- Humbahas memberikan respon positif terhadap media pembelajaran ini

Kata Kunci: Media Baamboozle, Evaluasi Pembelajaran, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of media application Baamboozle learning as a media for evaluating students' English learning outcomes at SD Negeri 128 Pearung-Humbahas. The sample in this study was class V with a total of 28 students. The research instrument uses observation and tests. Data collection methods use observation sheets, test sheets and documentation. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics. Based on the results of research and data analysis regarding statistical value comparisons and comparisons of learning outcome categories, it has been proven that there is an increase in student learning outcomes in English subjects after implementing game based learning (Baamboozle) so that it can be used as a learning evaluation medium that is able to increase student activity and enthusiasm. and provide a positive response to the learning media. It can be seen from student learning outcomes through descriptive statistical analysis that before using Baamboozle media the average student score is still in the low interval category and after using Baamboozle media the average student score is in the high interval category significantly. It is known that the average score of students' Pretest results is 38.32 and the average score of students' Posttest results is 72.32, where the Posttest score is greater than the Pretest score. Furthermore, based on the results of inferential statistical analysis using the t-test formula, it is known that the t-count obtained is 29-92 with a frequency of $df=28-1=27$, at a significance level of 0.05 or 5% the t table is 1.703. So $t\text{-count} > t\text{table}$ or H_0 is rejected and H_1 is accepted. From the results of these data it can be concluded that by applying the Baamboozle media in learning, especially in evaluating the learning of class V students in the English subject at SD Negeri 128 Pearung-Humbahas, they gave a positive response to this learning media.

Keywords: Baamboozle Media, Learning Evaluation, Learning outcomes

PENDAHULUAN

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).. 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.

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.

Salah satu hal yang memungkinkan siswa bisa terlibat secara aktif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan gamifikasi, yang dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang inovatif. 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 unntuk memfasilitasi komunikasi efektif antara pendidik dan siswa, yang juga dikenal sebagai pemberian masukan. 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 berbagai aspek, termasuk intelektual, emosional, dan berketerampilan psikomotorik” Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah Baamboozle media evaluasi pebeajaran 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, Karen siswa akan lebih mudah memahami berbagai pertanyaan dan materi yang diajarkan jika guru menerapkan komunikasi yang baik serta menyenangkan.

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 elearning 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).

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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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).

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).

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.

8. 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 factor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun berasal dari lingkungan eksternal yang memengaruhi proses pembelajaran.

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.

c. Indikator Hasil Belajar

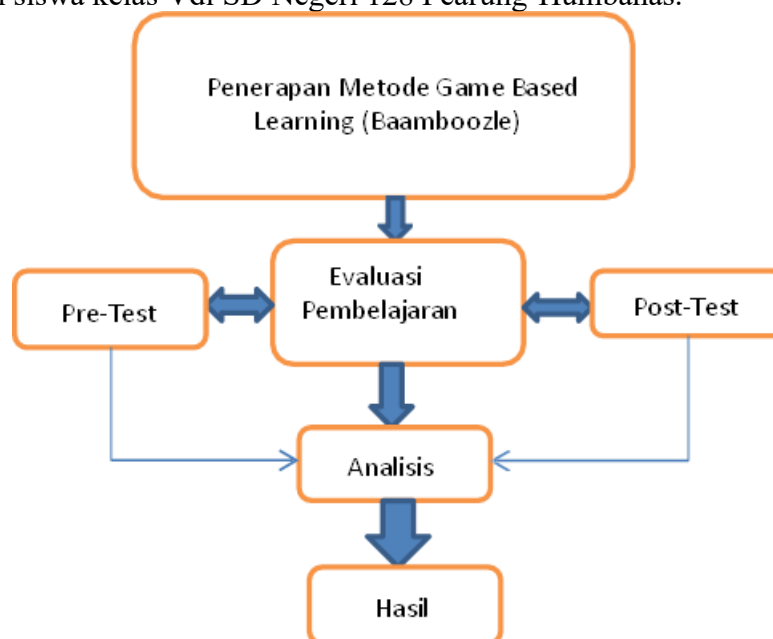
Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta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

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 V di SD Negeri 128 Pearung-Humbahas.



Gambar 1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya:

1. 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 Baamboozle. 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.

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 SD Negeri 128 Pearung-Humbahas.
2. Hipotesis Nihil (H0) : Tidak ada Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SD Negeri 128 Pearung-Humbahas. Kriteria pengujian hipotesis terletak pada penentuan apakah hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan perbandingan hasil analisis data.

METODE 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 variable independen dan mengukur dampaknya pada variable 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 variable 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 Baamboozle pada evaluasi pembelajaran.

Populasi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 128 Pearung-Humbahas yang terdiri yang berjumlah 40 siswa. Sampel Pengambilan sampel dalam penelitian ini, diambil dengan teknik pengambilan sampel secara purposif. Sampel yang diambil ialah siswa kelas V yang berjumlah 40 orang siswa, karena selain sudah

ditentukan oleh pihak sekolah, guru yang bersedia untuk kelasnya dijadikan penelitian ialah guru wali kelas V. Peneliti melakukan pengundian dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Didapatlah kelas VA sebagai kelas kotrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen.

Setelah proses menentukan subjek penelitian sebuah penelitian harus direncanakan secara terprogram. Oleh karena itu peneliti menyusun tahaptahap penelitian sebagai desain penelitian sebagai berikut. 1. Melakukan observasi awal dan mengajukan perijinan ke sekolah. 2. Pembuatan instrument, validitas isi (konsultasi dengan expert judgement) 3. Mengadakan koordinasi dengan guru kelas V di SD Negeri 128 Pearung-Humbahas 4. Mengadakan pretest pada seluruh populasi yaitu kelas V sebelum perlakuan sebagai kondisi awal yang akan dicari signifikasi pengaruh penggunaan model pembelajaran active learning teknik jigsaw. 5. Melakukan kegiatan penelitian 6. Melaksanakan posttest setelah kegiatan penelitian 7. Melakukan analisis data. 8. Membuat kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 April 2025 sampai tanggal 2 Mei 2025 di SD Negeri 128 Pearung-Humbahas. Penelitian dilakukan di kelas V sebagai sampel penelitian dengan jumlah siswa 28 orang. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 28 siswa yang ada di kelas V SD Negeri 128 Pearung-Humbahas telah diperoleh data-data berikut:

Hasil Analisis Deskriptif

Sesuai hasil dari data yang peneliti peroleh, informasi mengenai data yang telah diperoleh dapat dijabarkan dalam bentuk analisis data yang menjelaskan asil dari rangkuman pembelajaran siswa secara deskriptif di kelas V SD Negeri 128 Pearung-Humbahas dengan menerapkan media Baamboozle 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.

Pengolahan Data Pretest

Hasil belajar siswa dalam kategori ini dapat diamati melalui nilai pre-test yang diukur sebelum peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan Baamboozle pada siswa kelas V SD Negeri 128 Pearung-Humbahas 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 V SD Negeri 128 Pearung-Humbahas.

Tabel 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

Sebelum adanya perlakuan dapat diperoleh hasil belajar maksimal siswa yaitu:

Tabel 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

Pengolahan Data Posttest

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

Tabel 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

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

Tabel 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

Perbandingan Data Pretest dan Posttest Berikut perbandingan data hasil belajar siswa antara pretest dan posttest, yaitu:

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

Kategori	Nilai Statistik	
	Pre-test	Post-Test
Jumlah sampel	28	28
Nilai tinggi	70	95
Nilai rendah	24	60
Nilai mean	30	70
Standar deviasi	13.43	10.31

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

a. Uji Normalitas

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

Jika $PValue \geq \alpha = 0,05$ distribusinya normal

Jika $PValue < \alpha = 0,05$ 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 $PValue > \alpha$ yaitu $0,276 > 0,05$ skor mean. Sedangkan hasil dari post-test dengan nilai $PValue > \alpha$ yaitu $0,160 > 0,05$ skor mean. Oleh karena itu, hasil dari data pre-test dan post-test distribusinya normal.

b. Uji 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, penguji 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 thitung 29.92 berdasarkan hasil t-hitng 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 V SD Negeri 128 Pearung-Humbahas.

Tabel 6. Hasil Analisis Skor Pretest dan Posttest

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d=X2-X1	d2
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	40	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

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.

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:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{(N-1)}}} \\ t &= \frac{34}{\sqrt{\frac{0.976}{(28-1)}}} \\ t &= \frac{34}{\sqrt{\frac{30.67}{27}}} \\ t &= \frac{34}{1.136} \\ t &= 29,92 \end{aligned}$$

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 V SD Negeri 128 Pearung-Humbahas dengan menerapkan media Baamboozle 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 V SD Negeri 128 Pearung-

Humbahas dalam materi pembelajaran Asking Attantion.

KESIMPULAN

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.

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.