

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN SIKAP BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Oleh

BELA CANTIKA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Baamboozle* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap belajar siswa pada mata pelajaran Informatika materi Analisis Data. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Bandar Lampung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan sampel terdiri dari 33 siswa kelas eksperimen dan 33 siswa kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan siswa, serta angket dan observasi untuk mengukur sikap belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 51,97 menjadi 80,91, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 54,24 menjadi 72,12. Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 0,6212 (kategori tinggi) dan kelas kontrol sebesar 0,4253 (kategori sedang). Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,007 (< 0,05), sehingga terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil rekapitulasi sikap belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai akhir 80,88 (baik) dan kelas kontrol 74,41 (baik), sehingga penerapan GBL berbantuan *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap sikap belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GBL berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kata Kunci: *baamboozle*, *game based learning*, informatika, pengetahuan, sikap belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE GAME BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY BAAMBOOZLE MEDIA ON IMPROVING STUDENTS' KNOWLEDGE AND LEARNING ATTITUDES IN INFORMATICS SUBJECT

By

BELA CANTIKA

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Baamboozle media on improving students' knowledge and learning attitudes in Informatics subject, particularly on the topic of Data Analysis. The study was conducted at SMP Negeri 25 Bandarlampung in the first semester of the 2025/2026 academic year. The sample consisted of 33 students in the experimental class and 33 students in the control class. This research employed a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. Data were collected through pretest and posttest to measure students' knowledge, as well as questionnaires and teacher observations to assess learning attitudes. The results showed that the mean knowledge score in the experimental class increased from 51.97 to 80.91, while the control class improved from 54.24 to 72.12. The N-Gain analysis indicated that the experimental class achieved an Average score of 0.6212 (high category), whereas the control class obtained 0.4253 (medium category). Hypothesis testing using the Independent Sample T-Test revealed a sig. (2-tailed) value of 0.007 (< 0.05), indicating a significant difference in knowledge improvement between the two classes. In addition, the learning attitude results showed that the experimental class obtained a final score of 80.88 (good) and the control class scored 74.41 (good), suggesting that the GBL model assisted by Baamboozle positively influenced students' learning attitudes. Therefore, it can be concluded that the Game Based Learning model assisted by Baamboozle media significantly affects students' knowledge and learning attitudes in Informatics learning.

Keywords: *baamboozle, game based learning, informatics, knowledge, learning attitudes.*