

ABSTRAK

SRI WAHYUNI : Pengaruh Media *Baamboozle* Sebagai *Game* Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa. **Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Malikusslaeh, 2026.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif terhadap hasil belajar siswa pada materi asam basa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* desain *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Lhokseumawe. Sampel terdiri atas 30 siswa kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen dan 29 siswa kelas XI-3 sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kedua kelas menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), namun media pembelajaran yang digunakan berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif, sedangkan kelas kontrol menggunakan media *PowerPoint*. Data hasil belajar kognitif dikumpulkan melalui instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest*, sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotorik diukur menggunakan lembar observasi. Analisis data dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* dengan SPSS versi 25 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) pada hasil belajar kognitif, 0,000 ($<0,05$) pada hasil belajar afektif, dan 0,000 ($<0,05$) pada hasil belajar psikomotorik. Dengan demikian, penggunaan media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada materi asam basa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* sebagai *game* edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi asam basa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kata kunci: *Baamboozle*, *game* edukatif, hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif, hasil belajar psikomotorik.

ABSTRACT

SRI WAHYUNI: *The Effect of Baamboozle as an Educational Game on Students' Learning Outcomes.* **Chemistry Education Study Program, Fkip, Malikussaleh University, 2026.**

This study aimed to determine the effect of using Baamboozle as an educational game on students' learning outcomes in the acid-base topic. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent pretest-posttest control group design. The population consisted of all eleventh-grade students at SMA Negeri 2 Lhokseumawe. The sample comprised 30 students from class XI-1 as the experimental class and 29 students from class XI-3 as the control class, selected using the purposive sampling technique. Both classes were taught using the Problem Based Learning (PBL) model; however, different learning media were applied. The experimental class used Baamboozle as an educational game, while the control class used PowerPoint as the learning media. Cognitive learning outcomes were measured using pretests and posttests, whereas affective and psychomotor learning outcomes were assessed using observation sheets. Data were analyzed using the Independent Samples t-test with SPSS version 25 at a significance level of 0.05. The results showed significance values of 0.000 (<0.05) for cognitive learning outcomes, 0.000 (<0.05) for affective learning outcomes, and 0.000 (<0.05) for psychomotor learning outcomes. Therefore, the use of Baamboozle as an educational game had a significant effect on students' cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes in the acid-base topic. These findings indicate that the implementation of Baamboozle as an educational game can improve students' learning outcomes by creating a more interactive and engaging learning environment that encourages active student participation throughout the learning process.

Keywords: Baamboozle, educational game, cognitive learning outcomes, affective learning outcomes, psychomotor learning outcomes.