

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam proses pembelajaran di kelas, pemilihan dan penerapan model pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang berlangsung. Model pembelajaran yang dirancang secara tepat tidak hanya berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Melalui model pembelajaran yang sesuai, siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga proses pemahaman terhadap materi dapat berlangsung dengan lebih optimal (Purnomo et al., 2022: 62). Keberhasilan penerapan model tersebut tercermin pada hasil belajar kognitif siswa khususnya dalam memahami dan menguasai konsep pembelajaran.

Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memahami dan menguasai suatu konsep pembelajaran, yang kemudian diukur melalui pelaksanaan tes (Nurlindayani, 2021: 55). Kemampuan kognitif setiap peserta didik berbeda-beda sehingga hasil belajar yang dicapai juga bervariasi. Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya peran pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Selain itu, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai turut mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar kognitif yang baik menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Untuk mencapai hasil belajar kognitif yang optimal, pendidik perlu berinovasi dan menciptakan suasana belajar yang mendukung serta menyenangkan. Salah satu elemen penting dalam proses pengajaran adalah model pembelajaran, yang berfungsi untuk membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar hasil belajar kognitif dapat tercapai secara maksimal.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa masa kini, yaitu pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai adalah *Game Based Learning* (GBL). GBL adalah suatu kegiatan pembelajaran yang didesain dengan menggunakan aplikasi permainan atau game untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Permana, 2022: 4).

Dalam pelaksanaannya, model GBL sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran. Menurut Saleh, Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Salah satu media digital yang relevan dan populer untuk mendukung GBL adalah Baamboozle, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan kuis interaktif.

Media Baamboozle adalah media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan dalam proses belajar. Media ini menyediakan berbagai fitur yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, pada era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu memperluas wawasan peserta didik mengenai pentingnya menguasai teknologi agar mampu mengikuti perkembangan zaman (Khoiro et al., 2023: 1).

Penerapan model pembelajaran GBL berbasis media Baamboozle pada materi asuransi syariah diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian memberikan penjelasan awal materi asuransi syariah untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang konsep dasar dan prinsip asuransi. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan baamboozle, membagi peserta didik ke dalam lima kelompok, dan melaksanakan permainan secara berkelompok. Pada akhir kegiatan, guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan skor tertinggi, melakukan evaluasi melalui tes pilihan ganda, serta melaksanakan refleksi dengan menyimpulkan materi dan mengaitkannya dengan penerapan Asuransi Syariah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X-3 SMAN 21 Bandung pada bulan November 2025 diketahui bahwa guru PAI-BP telah menerapkan model pembelajaran GBL berbasis media Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Secara umum, aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung tergolong baik, terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model GBL berbasis media baamboozle menunjukkan kecenderungan positif. Nampak gejala keaktifan positif di antaranya siswa aktif memperhatikan materi dan soal yang disajikan, menyimak penjelasan guru, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, mencatat informasi penting, membuat *mind mapping*, berpartisipasi dalam permainan, berpikir dengan cepat dalam menentukan jawaban, serta menunjukkan antusiasme, rasa senang, dan percaya diri selama mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif baik secara fisik, mental, maupun emosional dalam setiap tahapan pembelajaran menggunakan model *GBL* berbasis media Baamboozle.

Di sisi lain, hasil tes kognitif yang diperoleh sebagian siswa masih berada pada kategori rendah dan belum mencapai KKM sebesar 75. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang memperoleh nilai sempurna (100), namun sekitar 30% siswa masih memiliki nilai di bawah 75. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara aktivitas belajar yang tampak di kelas dengan pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa meskipun model *GBL* berbasis media Baamboozle memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, namun belum sepenuhnya memberikan dampak yang merata bagi seluruh siswa. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran *GBL* berbasis media Baamboozle serta hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji hubungan antara aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *GBL* berbasis media

Baamboozle dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul: “Aktivitas Siswa Mengikuti Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media Baamboozle Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Materi Asuransi Syariah (Penelitian pada Siswa kelas X-3 SMAN 21 Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media Baamboozle pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media Baamboozle dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media Baamboozle pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung.
2. Hasil belajar kognitif siswa pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung.
3. Hubungan antara aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media Baamboozle dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.
- b. Memperkaya kajian terkait strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.
- c. Menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk menggali lebih dalam penerapan GBL pada berbagai jenjang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, diantaranya:

a. Bagi siswa

- 1) Membantu siswa meningkatkan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran.
- 2) Mempermudah pemahaman materi melalui metode yang bersifat interaktif.
- 3) Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari kegiatan belajar.

b. Bagi Pendidik

- 1) Mendukung terciptanya proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- 2) Memperkuat efektivitas penyampaian materi melalui pendekatan yang lebih menarik.
- 3) Mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran agar selaras dengan perkembangan modern.

c. Bagi Sekolah

- 1) Membantu lembaga tampil sebagai institusi yang mampu mengikuti perkembangan teknologi dan metode pembelajaran modern.
- 2) Menjadi landasan dalam merancang kurikulum serta media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai kebutuhan.
- 3) Menjadi contoh praktik pendidikan yang dapat dijadikan acuan atau diterapkan oleh lembaga lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan seluruh bentuk keterlibatan peserta didik, baik secara fisik, mental, maupun emosional selama proses belajar berlangsung. Aktivitas ini merupakan cerminan dari bagaimana siswa berinteraksi dengan materi, guru, media, serta suasana kelas. Aktivitas siswa dapat berupa mendengarkan, mengamati, menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan, berdiskusi, maupun memberikan respon terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Darmansyah et al., 2013: 3).

Adapun indikator yang digunakan dalam mengukur tingkat aktivitas siswa diantaranya (Astuti, 2022: 15). 1) *Visual activities*, meliputi membaca dan mengamati. 2) *Oral activities*, meliputi bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. 3) *Listening activities*, yaitu mendengarkan penjelasan guru maupun teman. 4) *Writing activities*, meliputi mencatat, menulis, dan membuat rangkuman. 5) *Drawing activities*, berupa membuat gambar, grafik, atau diagram. 6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. 7) *Mental activities*, meliputi mengingat, menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. 8) *Emotional activities*, meliputi menunjukkan minat, antusiasme, semangat, dan rasa percaya diri selama pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah GBL berbasis media Baamboozle. Media Baamboozle merupakan salah satu platform digital pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan. Proses pelaksanaan model GBL berbasis media Baamboozle diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian memberikan penjelasan awal materi asuransi syariah. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan Baamboozle, dan melaksanakan permainan secara berkelompok. Pada akhir kegiatan, guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan skor tertinggi, melakukan evaluasi melalui tes pilihan ganda, serta melaksanakan refleksi dengan menyimpulkan materi dan mengaitkannya dengan penerapan Asuransi Syariah.

Hasil belajar kognitif merupakan hasil pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berpikir siswa, termasuk kemampuan mengingat, memahami,

menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi pelajaran (Ahmad, 2018). Pada penelitian ini, hasil belajar kognitif diukur berdasarkan nilai tes yang diberikan. Adapun indikator hasil belajar kognitif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Taksonomi Bloom revisi yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl, yaitu mengingat (*remember* – C1), memahami (*understand* – C2), menerapkan (*apply* – C3), menganalisis (*analyze* – C4), mengevaluasi (*evaluate* – C5), dan menciptakan (*create* – C6) (Maria & Maulana, 2023: 2).

Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh beberapa faktor, mulai dari faktor internal seperti kemampuan intelektual, motivasi, minat, perhatian, kesiapan belajar, serta kondisi fisik siswa; faktor eksternal seperti kualitas pengajaran, metode dan media yang digunakan guru, dukungan keluarga, fasilitas belajar, dan lingkungan sekolah; hingga faktor proses belajar berupa strategi dan cara siswa mengolah informasi serta memahami materi pelajaran. Ketiga kelompok faktor tersebut saling berinteraksi dan bersama-sama menentukan tinggi rendahnya pencapaian hasil belajar kognitif siswa (Slameto, 2010: 5).

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi aktivitas siswa dalam pembelajaran GBL berbasis Baamboozle, semakin besar peluang tercapainya hasil belajar kognitif yang lebih baik. Dengan demikian, aktivitas siswa dalam pembelajaran GBL berbasis Baamboozle merupakan aspek penting yang berpotensi berhubungan dengan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Rahmi dkk. yang menyimpulkan bahwa terdapat korelasi antara aktivitas belajar dengan hasil belajar kognitif siswa (Rahmi et al., 2025: 10). Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir mengenai “Aktivitas Siswa Mengikuti Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media Baamboozle Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif mereka pada Materi Asuransi Syariah (Penelitian pada siswa kelas X-3 SMAN 21 Bandung)” adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diselidiki. Hipotesis ini merupakan dugaan awal yang kebenarannya belum teruji sehingga memerlukan penelitian lebih lanjut. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis, peneliti perlu melakukan proses pengumpulan serta analisis data yang relevan. Pengujian dapat dilakukan melalui observasi, angket, tes, maupun teknik lainnya, bergantung pada karakteristik masalah penelitian. Dengan penelitian yang sistematis, terarah, dan terencana, peneliti dapat memperoleh bukti empiris yang kuat untuk mendukung atau menolak hipotesis yang diajukan. Hasil pengujian hipotesis tidak hanya menjawab pertanyaan penelitian, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu aktivitas siswa dalam mengikuti model pembelajaran GBL berbasis media Baamboozle (variabel X) serta hasil belajar kognitif siswa pada materi asuransi syariah (variabel Y). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membuktikan apakah terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

Hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa semakin tinggi aktivitas siswa dalam mengikuti model pembelajaran GBL berbasis Baamboozle, maka semakin tinggi pula hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah. Sebaliknya, apabila aktivitas siswa rendah, maka hasil belajar kognitif cenderung menurun.

Ha: Diduga terdapat hubungan antara aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis Baamboozle dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah.

Hipotesis yang telah dirumuskan ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya korelasi antara aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis Baamboozle dengan hasil belajar kognitif mereka. Dengan pendekatan kuantitatif, peneliti dapat menggunakan teknik analisis statistik untuk mengukur hubungan antara kedua variabel tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Model pembelajaran GBL berbasis media Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Gusti Arinda Putri Mahendra (2025): “Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Games Based Learning (GBL) Tipe *Board Challenge* Dan Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis ”.

Kesimpulannya bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap penerapan model Games Based Learning (GBL) tipe Board Challenge dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI MAN 2 Kota Bandung, meskipun kekuatan hubungan tersebut tergolong lemah. Respon siswa berada pada kategori positif, hasil belajar kognitif siswa termasuk kategori sangat baik, dan kontribusi respon siswa dalam menjelaskan variasi hasil belajar kognitif sebesar 8,2%, sehingga penerapan model GBL tipe *Board Challenge* tetap memiliki peran dalam mendukung pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

Persamaan penelitian Gusti Arinda dengan penelitian penulis adalah mengkaji hasil belajar kognitif siswa. Adapun perbedaannya terletak pada variabel bebas yang diteliti, di mana penelitian Gusti Arinda memfokuskan pada respon siswa terhadap penerapan GBL tipe *Board Challenge*, sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada aktivitas siswa dalam mengikuti model pembelajaran GBL berbasis media Baamboozle pada materi Asuransi Syariah.

2. Skripsi Dela Sentia (2025): “Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga Edukatif Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak ”.

Kesimpulannya bahwa tanggapan siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif tergolong positif, hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak berada pada kategori sangat baik, serta terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kedua variabel tersebut Tanggapan siswa memberikan pengaruh sebesar 10% terhadap hasil belajar kognitif, sedangkan 90% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Persamaan penelitian Dela Sentia dengan penelitian penulis adalah mengkaji model *Game Based Learning* dan hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada fokus penelitian, Dela Sentia meneliti tanggapan siswa terhadap penerapan GBL berbasis media ular tangga edukatif, sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada aktivitas siswa dalam mengikuti model GBL berbasis media Baamboozle pada materi Asuransi Syariah.

3. Skripsi Mochamad Bahrul Ikhsan (2021): “Korelasi Antara Pembelajaran Daring Google Classroom (GCR) Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa: Studi Kasus Di Kelas VII Smp Islam Mumtaza ”.

Kesimpulannya bahwa terdapat korelasi negatif antara pembelajaran daring Google Classroom (GCR) dengan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Islam Mumtaza. Korelasi tersebut signifikan dengan nilai signifikansi 0,048 ($< 0,05$), namun kekuatan hubungannya tergolong sangat lemah dengan koefisien korelasi sebesar $-0,271$, sehingga menunjukkan hubungan kedua variabel tidak searah.

Persamaan penelitian Mochamad Bahrul Ikhsan dengan penelitian penulis adalah mengkaji hasil belajar kognitif siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada variabel bebas yang diteliti. Penelitian Mochamad Bahrul Ikhsan memfokuskan pada pembelajaran daring menggunakan Google Classroom sebagai variabel bebas, sedangkan penelitian penulis mengkaji aktivitas siswa dalam mengikuti model GBL berbasis media Baamboozle, sehingga perbedaan utama terletak pada pendekatan pembelajaran.

4. Skripsi Muthiah Mujahidah (2025): “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantu Media Bamboozle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Penelitian Pada Siswa Kelas VII MTS Al-Misbah Kota Bandung”.

Kesimpulannya bahwa Variabel X (Model Kooperatif TGT Berbantu Media Bamboozle) berpengaruh positif terhadap Variabel Y (Hasil Belajar Kognitif Siswa). Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada

hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Nilai rata-rata pretest sebesar 54,2 meningkat menjadi 73,4 pada posttest, dan termasuk dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan dukungan media Bamboozle efektif dalam meningkatkan pemahaman serta capaian belajar siswa.

Persamaan penelitian Muthiah Mujahidah dengan penelitian penulis adalah mengkaji hasil belajar kognitif siswa. Adapun perbedaannya yaitu Muthiah Mujahidah meneliti penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantu media Baamboozle terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian penulis tidak meneliti peningkatan hasil belajar, melainkan hubungan antara aktivitas siswa dalam mengikuti model GBL berbasis media Baamboozle dengan hasil belajar kognitif.

5. Skripsi Ridwan Sumardi Ridu (2017): “Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V SD Di SDI Paccinongang Kabupaten Gowa”.

Kesimpulannya, berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar murid di SDI Paccinonagang. Hal ini dibuktikan dengan nilai r hitung sebesar 0,996 yang lebih besar daripada r tabel sebesar 0,404 pada taraf signifikansi 5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai oleh murid.

Persamaan penelitian Ridwan Sumardi Ridu dengan penelitian penulis adalah mengkaji hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada variabel bebas yang digunakan. Penelitian tersebut menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran secara umum, sedangkan penelitian penulis secara khusus mengkaji aktivitas siswa dalam mengikuti model GBL berbasis media Baamboozle, sehingga fokus penelitian penulis lebih spesifik pada aktivitas belajar siswa dalam konteks model pembelajaran tertentu.