

Penerapan Media Pembelajaran *Bamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT

Nuzulia Ultsani Iffada¹, Yasin Efendi²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

nultsani@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar statistika pada siswa kelas VII di SMP Dharma Karya UT. Penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga disarankan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran statistika di tingkat SMP. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan selama pembelajaran. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka yang berjumlah 27 orang. Peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut mencapai 14,88%, dengan tingkat ketuntasan siswa meningkat dari 74% menjadi 88,88%. Penggunaan media pembelajaran berbasis video dan game edukasi *Bamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Game Edukasi, Bamboozle, Statistika, Efektif

1. Pendahuluan

Matematika adalah ratu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Sundayana (Aries:2017) mendukung pernyataan tersebut yang menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting di kelas. Peran penting matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir, membiasakan berpikir sistematis, menganalisis situasi dan mencari hal-hal yang logis, kreatif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan. Oleh karena itu, matematika tidak hanya terdiri dari perhitungan, tetapi telah digunakan secara luas untuk mengembangkan banyak ilmu lainnya (Ayuningrum et al., 2019). Matematika merupakan ilmu yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi telah mempengaruhi perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Menurut (Davis 1996), tugas utama guru dalam peran ini adalah untuk memperkuat motivasi siswa dan memilih metode pengajaran yang sesuai. Ada lima komponen penting dalam pengajaran, antara lain materi, media, metode, tujuan, dan penilaian pembelajaran. Semua komponen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Pemilihan metode pengajaran dapat mempengaruhi pemilihan penggunaan media yang tepat dengan tetap memperhatikan tiga komponen seperti materi, tujuan dan penilaian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa beberapa fungsi utama dari media pembelajaran ialah berupa alat bantu mengajar yang memiliki pengaruh, motivasi, keadaan, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990).

Motivasi dan minat belajar siswa dapat didorong melalui beberapa cara, yaitu dengan mengutamakan penggunaan lingkungan belajar yang efektif, relevan dan menarik. Di era informasi dan teknologi saat ini, penggunaan media yang tepat guna sangatlah penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan media dalam konteks pembelajaran dapat

menimbulkan minat dan motivasi belajar baru, meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, bahkan berdampak pada aspek psikologis pembelajaran. Media pembelajaran pada awal pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan efektivitas belajar dan penyampaian materi serta pesan pembelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasono Hardjo, 200). Salah satu lingkungan pembelajaran yang menarik perhatian adalah *Bamboozle*, sebuah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan dan pendidikan. Minat atau motivasi belajar siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademiknya. Namun minat belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) seringkali menurun karena berbagai faktor seperti kurikulum yang terkesan monoton, metode pengajaran yang kurang menarik, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Siswa kelas VII SMP merupakan siswa pada pendidikan menengah pertama di Indonesia yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini menjelaskan pentingnya penggunaan media edukasi *Bamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka. Melalui pendekatan berbasis permainan dan interaktif, diharapkan penggunaan *Bamboozle* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas 7.3 sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Penelitian ini mengkaji pengaruh penerapan *Bamboozle* terhadap minat belajar siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media ini dalam konteks pengajaran di sekolah menengah pertama (SMP). Secara tidak langsung siswa akan melakukan proses belajar secara mandiri. Selain itu, game edukasi digital juga mempunyai kelebihan dari segi tampilan seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendorong pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa kelas VII.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar pembelajaran tersebut. Mencakup beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Citra, 2020). Pemahaman yang mendalam tentang hasil belajar merupakan hal yang penting bagi pendidik dalam menilai efektivitas proses pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, karena video game dapat memiliki dampak positif dan negatif pada pembelajaran. Mereka dapat meningkatkan keterampilan kognitif, mempromosikan pemecahan masalah dan pemikiran kritis, meningkatkan kemampuan multitasking, dan mendorong kolaborasi dan kerja tim antar siswa/siswi disekolah.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, yaitu jenis penelitian sebagaimana guru atau peneliti melakukan tindakan langsung di dalam kelas. Model perencanaan yang dikembangkan oleh Kurt Lewin digunakan dalam proses penelitian, yaitu menurut Pandiangan (2019) terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Langkah-langkah ini dilakukan dalam siklus yang berkesinambungan. Penelitian dilakukan pada perencanaan dan pelaksanaan

pembelajaran siswa kelas VII SMP Dharma Karya Universitas Terbuka dengan menggunakan game edukasi *Bamboozle*. Observasi dilakukan untuk memahami aktivitas siswa selama pembelajaran matematika dan untuk menilai partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi akan digunakan dalam perencanaan penelitian siklus berikutnya. Kegiatan dilaksanakan dalam dua periode yang masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah siswa SMP Dharma Karya Universitas Terbuka yang berjumlah 27 orang. Penelitian ini dilakukan di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka sebagai bagian dari penelitian Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan peneliti. Periode penelitian berlangsung pada bulan Februari-Mei 2024.

Sekolah ini dipilih karena kondisinya sesuai dengan permasalahan yang sedang dibahas, sehingga diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka. Penelitian ini menerapkan model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Metode pengumpulan data terdiri dari tiga alat utama yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Observasi terfokus pada kedisiplinan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Instrumen tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa kelas VII SMP Dharma Karya Universitas Terbuka. Namun dokumentasi yang diambil berasal dari daftar nilai siswa yang disimpan oleh wali kelas.

Data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang telah dilakukan selama pembelajaran. Cara untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa adalah dengan membagi jumlah siswa yang tuntas belajar dengan jumlah seluruh siswa dalam satu kelas, kemudian dikalikan dengan 100%. Presentase ketuntasan dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut (Kurnia, 2023).

$$P = \frac{t}{s} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase ketuntasan hasil belajar

t : Jumlah siswa yang tuntas

s : Jumlah siswa dalam satu kelas

Peningkatan hasil belajar dikatakan berhasil jika sebanyak 70% siswa memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Nilai KKM yang digunakan di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka yaitu 75.

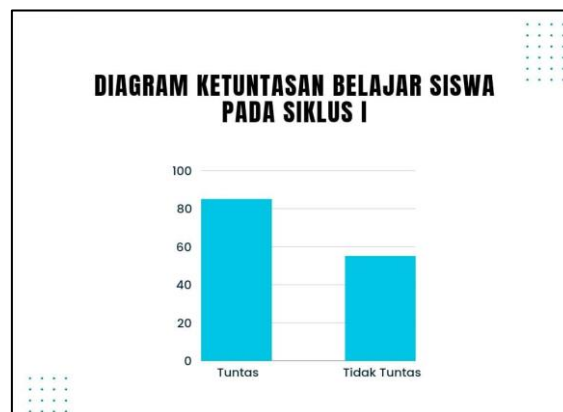
Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pertumbuhan variabel produk pembelajaran yang konstan antara siklus I dan II menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif secara progresif. Refleksi pada setiap akhir siklus didasarkan pada observasi hasil belajar siswa yang menjadi dasar untuk meningkatkan pemanfaatan dan pemantauan pembelajaran. Pada putaran pertama pembelajaran dilakukan melalui *PowerPoint* yang dipresentasikan oleh guru pada saat pembelajaran. Media ini disempurnakan dengan penggunaan permainan pembelajaran *Bamboozle* sebagai alat penilaian. Pendekatan ini memadukan aspek pembelajaran aktif dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran dan menilai pemahamannya. Selain itu, pengenalan lingkungan belajar dan permainan pembelajaran inventif berbasis modul pembelajaran pada siklus II memberikan dukungan tambahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Perbedaan metode pengajaran memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai cara memahami konsep yang diajarkan. Hal ini membuka ruang bagi pembelajaran yang lebih fleksibel dan spesifik bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran secara keseluruhan. Hasil evaluasi pembelajaran matematika dengan model bambu, pada siklusnya diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70, nilai terendah sebesar 55, dan nilai tertinggi sebesar 85. Dari 27 siswa yang ikut serta, 20 orang mahasiswa berhasil lulus (KKM 75), sedangkan 7 orang mahasiswa tidak lulus. Tingkat ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus I sebesar 74% kurang dari indikator yang telah ditetapkan sehingga peneliti menyimpulkan untuk melanjutkan siklus kedua dengan media pembelajaran berbasis media evaluasi menggunakan games edukasi *bamboozle*. Dari informasi yang diperlukan untuk menghitung kelengkapan diatas dapat dibuat diagram seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I

Guru menjelaskan penggunaan media *PowerPoint* pada pembelajaran siklus II. Namun modul belajar dalam bentuk cetak disertakan untuk dibagikan kepada siswa agar mereka tetap dapat membaca materi dan menyelesaikan soal latihan di rumah masing-masing. Dengan modul pengajaran ini, siswa memiliki akses yang lebih baik terhadap materi pembelajaran dan kesempatan untuk memperdalam pemahamannya di luar kelas. Dengan demikian pembelajaran Siklus II lebih memadukan penggunaan media *PowerPoint* dengan pemberian modul pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan adanya peningkatan, nilai rata-rata siswa 75, minimal 65 dan maksimal 90. Dari

27 siswa, 24 siswa lulus (KKM 75), sedangkan 3 siswa tidak lulus. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus II meningkat menjadi 88,88% siswa yang memenuhi kriteria tuntas belajar. Berdasarkan informasi cara menghitung tingkat kepenuhan di atas, dapat dibuat diagram seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II sebesar 14,88%. Penggunaan modul ajar dan media evaluasi *game* edukasi *Bamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan tingkat ketuntasan siswa. Dalam siklus kedua, terlihat bahwa jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan mengalami penurunan yang cukup signifikan, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan mampu memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Hasil perbandingan dari kegiatan pembelajaran pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 3. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam konteks pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam hal penerapan modul ajar dan media evaluasi yang inovatif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian berikutnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.



Gambar 3. Perbandingan Ketuntasan Siswa pada Siklus I dan Siklus 2

Analisis diagram menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut mencapai 14,88%, dengan tingkat ketuntasan siswa meningkat dari 74% menjadi 88,88%. Penggunaan media pembelajaran berbasis video dan game edukasi *Bamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media-media tersebut tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya terlibat dalam pengerjaan soal evaluasi, tetapi juga dapat belajar sambil bermain. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media-media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

4. Simpulan dan Saran

Penggunaan media *Bamboozle* dalam pembelajaran matematika di kelas VII di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka terbukti menghasilkan perubahan signifikan dalam hasil belajar siswa. Setelah melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Bamboozle* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi statistika. Dengan demikian, penggunaan media tersebut memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran dalam konteks materi matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi *Bamboozle* dalam pembelajaran matematika di kelas VII di SMP Dharma Karya Universitas Terbuka memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Siklus I mencatatkan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 74%, yang meningkat menjadi 88,88% pada siklus II. Terjadi peningkatan sebanyak 14,88% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar antara siklus I dan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Bamboozle* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi statistika. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam konteks pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut tentang elemen-elemen yang dapat mempengaruhi seberapa efektif penggunaan media *Bamboozle* dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian juga dapat difokuskan pada mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana media *Bamboozle* dapat digunakan bersama dengan pendekatan pembelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, cakupan penelitian dapat diperluas untuk memasukkan lebih banyak subjek.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta atas fasilitas yang telah disediakan untuk mendukung kelancaran penelitian ini. Demikian pula, kami ingin menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada pihak sekolah, yakni SMP Dharma Karya Universitas Terbuka yang telah memberikan izin dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga kerjasama yang baik ini dapat berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih luas dalam pengembangan pendidikan di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Kusyani, Diah., & Ray, Sukma Adelina. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *Ghancaran : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia special edition : Lalonget IV*. 463-480. <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>
- Aisah, Binti., & Zuhdi, Ulhaq. (2023). PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TABLET BERBASIS QR-CODE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 REJOSO. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 149-158. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1442>
- Naaziyah, Zumrotun., & Wati, Tri Linggo. (2024). Penerapan Hybrid Learning Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas 2A SD Islam Sari Bumi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1-9. <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/409>
- Wijara, Reni., Ydewani, Dorris., & Nagara, Patria. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Hybrid Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa di Masa Post Pandemi. *JURNAL MANAJEMEN DAN BISNIS*, 5(1), 27-38. <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/target/article/view/2872>
- Muti, Maulana., Jais, Mudeng., & Rahim, Firdaus. (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. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/13026>
- M, Deandra Khoiro., Samsiah, Ami., Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520. <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/1457>
- Sa'diyah, Ilmatus., Savitri, Adelia., Widjaya, Salsa F G., Wicaksono, Falih., & Wibisono, Al Danny R W. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198-204.
- Gultom, Gus Muliadi., Firman., & Wahyuni, Anny. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA GAME BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS FASE F.4 SMA N 10 KOTA JAMBI. *KRINOK | Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 64-69.
- Iskandar, Sofiya., Rosmana, Primanita Sholihah., Agnia, Adela., Farhatunnisa, Gaida., Fireli, Pingkan., & Safitri, Rayi. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 12500-12505.
- Yuniar, Martha., Hermawan, Yoni., Nurdianti, Raden Roro Suci. Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. (2023). *Jurnal Sains Student Researc*, 1(1), 536-548. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/2965/>