

KEEFEKTIFAN MEDIA *BAMBOOZLE GROUP DIGITAL GAME-BASED EVALUATION* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PIDATO KELAS VIII-A SMP NEGERI 4 SURABAYA

Devi Kurniawati

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
devi.20030@mh.unesa.ac.id

Trinil Dwi Turistiani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
trinilturistiani@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan proses penerapan media *Bamboozle* dalam pembelajaran menulis teks pidato, 2) mendeskripsikan hasil belajar dan respon siswa setelah diberikan media, 3) mendeskripsikan keefektifan media *Bamboozle* dalam pembelajaran menulis teks pidato. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *Pre-Experimental* dengan bentuk *One Group Pretest- Posttest Design*. Subjek penelitian berupa siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data terdiri dari 1) teknik observasi dengan data hasil lembar observasi guru dan siswa, 2) teknik tes dengan data hasil pretes – postes siswadalam menulis teks pidato, dan 3) teknik angket dengan data hasil angket respon siswa setelah diberi perlakuan media. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes (pretes dan postes), serta lembar angket respon siswa. Selanjutnya, data hasil penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan persentase dan rumus uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penerapan media *Bamboozle* berjalan baik dan lancar, serta masuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berdasarkan hasil persentase sebesar 95,18% pada lembar observasi aktivitas guru dan 96,58% pada lembar observasi aktivitas siswa. 2) keefektifan media *Bamboozle* terbukti pada peningkatan nilairata-rata siswa saat pretes dan postes. Nilai pretes adalah 68,3 (belum mencapai KKM) dan nilai postes 81,3 (telah melampaui KKM). uji-t yang diperoleh dalam hitungan ($t_0 = 8,970$) dan besarnya "t" yang ada pada tabel nilai t (signifikan 5% = 2,05 dan signifikan 1% = 2,7), maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari $t_t = 2,05 < 8,970 > 2,75$. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan nilai T-tabel yang artinya penggunaan media *Bamboozle* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks pidato kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya. 3) hasil respon siswa mengenai media *Bamboozle* pada angket respon siswa mendapat ratarata positif, yaitu "sangat setuju" 72,5%, "setuju" 26,2%, "tidak setuju" 1,3%, dan "sangat tidak setuju" 0%.

Kata Kunci: media pembelajaran, *Bamboozle*, menulis teks pidato.

Abstract

This research aims to 1) describe the process of applying Bamboozle media in learning to write speech texts, 2) describe learning outcomes and student responses after being given the media, 3) describe the effectiveness of Bamboozle media in learning to write speech texts. This research is a quantitative experimental research model using a Pre- Experimental design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 30 students in class VIII-A of SMP Negeri 4 Surabaya. Data collection techniques consist of 1) observation techniques with data from teacher and student observation sheets, 2) test techniques with data from students' pre-test - post-test results in writing speech texts, and 3) questionnaire techniques with data from student response questionnaires after being given media treatment. The instruments in this research were teacher and student activity observation sheets, test sheets (pretest and posttest), and student response questionnaire sheets. Next, the research data was analyzed using percentages and the t-test formula. The research results show that 1) the application of Bamboozle media went well and smoothly, and was included in the very good category. This is based on the percentage results of 95.18% on the teacher activity observation sheet and 96.58% on the student activity observation sheet. 2) the effectiveness of Bamboozle media is proven by increasing students' average scores during the pre-test and post-test. The pre-test score is 68.3 (not yet reached the KKM) and the post-test score is 81.3 (has exceeded the KKM). t-test obtained in the calculation ($t_0 = 8.970$) and the size of "t" in the table of t values (significant 5% = 2.05 and significant 1% = 2.7), it can be seen that t_0 is greater than $t_t = 2.05 < 8.970 > 2.75$. This value is greater than the T-table value, which means that the use of Bamboozle media is effective in learning to write speech texts for class VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya. 3) the results of student responses regarding Bamboozle media in the student response questionnaire received a positive average, namely "strongly agree" 72.5%, "agree" 26.2%, "disagree" 1.3%, and "strongly disagree" 0%.

Keywords: learning media, *Bamboozle*, writing speech text.

PENDAHULUAN

Tidak seperti zaman dahulu, proses pendidikan telah berubah. Saat ini, pendidikan telah berubah sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan yang pesat berkat penggunaan teknologi digital. Teknologi ini digunakan untuk meningkatkan layanan dan kualitas pendidikan. Kemajuan ini menghasilkan berbagai model pembelajaran, seperti, manajemen, strategi, dan metode. Model-model ini terkait dengan implementasi pembelajaran. Dalam keadaan seperti ini, tugas seorang pendidik dapat dianggap sangat sulit untuk mencapai tujuan keberhasilan pembelajaran. Begitupun sebaliknya, peserta didik juga memiliki peran penting dalam meneliti dan memahami informasi yang diberikan untuk generasi pintar. Selain itu, motivasi dan hasil belajar juga perlu diperhatikan. Peserta didik akan mencapai hasil setelah memanfaatkan berbagai sumber belajar atau mengikuti proses pembelajaran bersama guru (Mariani dkk., 2022:208).

Permainan edukasi adalah alat untuk menyampaikan pelajaran atau materi belajar kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka dan mencapai tujuan pendidikan. Menurut Winkel, media pembelajaran adalah alat impersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru untuk mengajar dan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Guru sangat disarankan untuk menggunakan media pembelajaran karena metode ceramah saja tidak efektif dan tidak menjamin bahwa materi akan dicerna oleh peserta didik. Seorang guru harus mampu menggunakan kedua media pembelajaran klasik dan modern di era modern (M. Hasan dkk., 2021:05). Hal ini karena anak-anak di zaman sekarang sangat berbeda dengan anak-anak di zaman dahulu kala. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tidak hanya diperlukan tetapi juga diperlukan untuk proses pembelajaran.

Berbagai macam media pembelajaran telah dibuat; ada media pembelajaran tradisional dan modern. Media pembelajaran modern muncul sebagai akibat dari perkembangan teknologi yang maju yang terjadi di era saat ini. Media pembelajaran modern memanfaatkan teknologi seperti audio, visual, dan aplikasi web yang memerlukan internet, seperti, *PowerPoint*, *Quizizz*, *Whatsapp*, *Kahoot*, *Bamboozle*, dan lain-lain. Beberapa contoh media pembelajaran tradisional termasuk media fisik, seperti buku, papan tulis, spidol, dan lain-lain. Selain itu, media sosial masih dapat digunakan sebagai

media pembelajaran yang tepat untuk menyesuaikan materi yang diajarkan.

Pengembangan game edukasi atau pembelajaran adalah salah satu manfaat kemajuan teknologi. Teknologi modern telah menghasilkan banyak permainan edukasi, seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *Gratic*, *Bamboozle*, dan lainnya. Penggunaan permainan Pendidikan seperti *Bamboozle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting karena dapat mencegah peserta didik kebosanan dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah pemahaman siswa, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Selain itu, penggunaan media didukung oleh data dan pendekatan.

Bamboozle adalah situs web yang berisi materi seperti kuis dan soal-soal yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam kegiatan evaluasi peserta didik. Semua orang dapat mengaksesnya melalui web browser pada PC dan *smartphone*. *Bamboozle* adalah platform pembelajaran yang menarik karena menggabungkan elemen permainan dan pendidikan secara interaktif (Khoiro dkk., 2023:510). *Bamboozle* adalah media pembelajaran berkelompok di mana peserta didik diminta untuk menjawab kuis. *Bamboozle* adalah permainan edukasi yang mirip dengan cerdas cermat (Iskandar, dkk., 2022). Soal kuis *Bamboozle* dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Dengan menggunakan *Bamboozle*, semua orang dapat membuat kelas menjadi menyenangkan, membuat penyajian unik dan menarik sehingga peserta didik tidak bosan, mengajarkan peserta didik berpikir kritis melalui diskusi kelompok, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Selain itu, permainan edukasi *Bamboozle* dapat digunakan sebagai kegiatan refleksi dan evaluasi sebelum atau setelah materi baru diberikan. Menurut Iskandar, dkk. (2022), Guru berfungsi sebagai pengarah, pembawa acara, dan pengatur dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan *Bamboozle*. Sangat mudah bagi peserta didik untuk menyediakan perangkat sendiri, dan ini dapat berfungsi sebagai selingan agar siswa tidak menyalahgunakannya.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Surabaya adalah sekolah yang paling disukai dan tertua di Surabaya Pusat. Di sana, peserta didik dan gurunya adalah orang-orang yang modern. Dengan kata lain, dengan kemajuan teknologi saat ini, sumber daya manusia sekolah terdiri dari individu pilihan yang sangat canggih. Banyak guru menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran setiap hari. Banyak guru menggunakan *PowerPoint* dan

Quizizz dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, metode ceramah masih digunakan oleh sebagian banyak guru. Di sisi lain, beberapa peserta didik tidak dapat memahami media pembelajaran dengan baik, meskipun guru sering menggunakannya. Selain itu, pihak sekolah menyatakan bahwa kemampuan akademik peserta didik SMP Negeri 4 Surabaya sedikit menurun sejak sistem zonasi di PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat mengikuti Program Surabaya Mengajar, terdapat banyak kekurangan guru pengajar, termasuk guru Bahasa Indonesia. Guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut sudah dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik untuk pembelajaran di kelas. Namun, adanya kekurangan guru Bahasa Indonesia menyebabkan guru Bahasa Inggris menggantikan peran mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di sisi lain, berdasarkan observasi di kelas VIII-A, merupakan kelas yang pembelajaran Bahasa Indonesia diajar oleh guru asli Bahasa Inggris. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang minat dan memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang disamakan dengan Bahasa Inggris karena tutur dan perkataan yang diberikan oleh guru Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang berbeda, guru cenderung menggunakan Bahasa Inggris dan kurang mengerti kata-kata baku Bahasa Indonesia. Selain itu, guru masing-masing menggunakan metode konvensional ceramah dan sering menggunakan *Quizizz* saja.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Bamboozle* dalam pembelajaran menulis teks pidato, hasil belajar siswa dalam menulis teks pidato dengan media *Bamboozle*, dan respon siswa setelah diberikan media.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini berjudul "Keefektifan Media *Bamboozle* Group Digital Game-Based Evaluation Dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato Kelas VIII-A Smp Negeri 4 Surabaya". Maka fenomena tersebut memperoleh rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana penerapan media *Bamboozle* pada pembelajaran teks pidato siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya? (2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis teks pidato setelah diterapkan media *Bamboozle*? (3) Bagaimana respon siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya dalam pembelajaran menulis teks pidato dengan media *Bamboozle*?. Rumusan masalah tersebut, memperoleh tujuan penelitian yaitu, (1) mendeskripsikan tentang penerapan proses belajar mengajar dan hasil belajar bahasa Indonesia menulis teks

pidato kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya menggunakan media *Bamboozle*, (2) mendeskripsikan respon siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia menulis teks pidato menggunakan media *Bamboozle*, dan (3) mendeskripsikan keefektifan media *Bamboozle* dalam pembelajaran menulis teks pidato kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya.

Secara teoretis, penelitian ini akan menghasilkan data atau temuan baru untuk menentukan seberapa efektif media *Bamboozle* dalam mengajar siswa menulis teks pidato dan bagaimana media tersebut berdampak pada hasil belajar mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan untuk penelitian yang akan datang.

Secara praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh (1) sekolah, untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan pendidikan dan media pembelajaran, (2) guru, sebagai tambahan juga menunjukkan cara menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media ini dapat membantu memperbaiki metode pembelajaran yang mengikuti kemajuan teknologi, (3) siswa, sebagai contoh penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, agar mereka tidak bosan dengan materi yang diajarkan, dan (4) peneliti, sebagai cara untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang pendidikan baik secara teori maupun praktik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berarti mendeskripsikan apa yang terjadi pada subjek dan mengumpulkan data. Penelitian ini termasuk proses *pre-eksperiment* menggunakan satu kelompok pretes dan postes atau *one group pretest posttest design*. Memilih desain ini karena mayoritas penelitian Pendidikan menggunakan desain ini dan hanya menggunakan satu kelompok kelas sebagai sampel. Pretes dan postes dilakukan untuk mengetahui apakah keadaan atau hasil suatu kelompok berbeda (Sugiyono, 2019:114).

$$O_1 \times O_2 \quad (1)$$

Keterangan :

O_1 = nilai pretes (sebelum diterapkan media)

O_2 = nilai postes (setelah diterapkan media)

X = treatment atau perlakuan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya sebanyak 30 siswa. Kelas VIII-

A merupakan kelas yang kurang beruntung dalam hal pembelajaran bahasa Indonesia karena di SMP Negeri 4 Surabaya memiliki kekurangan guru pengajar bahasa Indonesia. Data dalam penelitian ini terdiri dari (1) hasil observasi penerapan media dari guru dan peserta didik, (2) hasil belajar pretes dan postes peserta didik, dan (3) hasil angket respons peserta didik setelah diberikan perlakuan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, teknik tes (pretes dan postes), dan teknik angket. Instrumen penelitian dibagi menjadi 3 yaitu lembar observasi guru dan siswa, lembar tes (perbedaan pretes dan postes), dan lembar angket respon siswa. Pada lembar observasi terdiri dari aktivitas guru dan siswa dilihat saat pembelajaran menulis teks pidato dengan media Bamboozle, digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut kemudian dicocokkan dengan table 1 berikut.

Tabel 1. Kualifikasi hasil aktivitas guru dan siswa pada menulis teks pidato

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Pencapaian
0—20%	Sangat lemah
21—40%	Lemah
41—60%	Cukup
61—80%	Kuat
81—100%	Sangat kuat

(Sugiyono, 2013)

Instrumen lembar tes hasil dari pretes dan postes bertujuan untuk mengetahui pemerolehan tingkatan pencapaian keberhasilan siswa pada pembelajaran menulis teks pidato dan tingkat keefektifan penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran menulis teks pidato. Pemerolehan hasil lembar tes ini menggunakan rumus dalam Uji-t. Berikut rumus perhitungan perbedaan nilai pretes dan postes dalam instrumen lembar tes.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}} \quad (3)$$

Keterangan:

t = Nilai yang dihitung statistic Uji-t

Md = Mean dari perbedaan nilai pretes dan postes

SE_{MD} = Standar kesesatan dari mean

(Sudijono, 2010:307)

Hasil nilai pretes dan postes siswa tersebut kemudian disesuaikan dengan kategori keberhasilan sesuai pada table berikut.

Tabel 2. Kategori hasil tes

No	Interval	Kategori
1	0—34	Sangat Rendah
2	35—59	Rendah
3	60—69	Sedang
4	70—89	Tinggi
5	90—100	Sangat Tinggi

(Sugiyono, 2019)

Instrumen angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media Bamboozle pada pembelajaran menulis teks pidato. Angket respon menggunakan 4 kriteria jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Rumus perhitungan angket sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \quad (4)$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

Nilai Perolehan = Nilai yang didapatkan

Skor maksimum = Skor tertinggi

Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut kemudian dicocokkan dengan table berikut.

Tabel 3. Kualifikasi hasil angket respon

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi Pencapaian
0—20%	Sangat lemah
21—40%	Lemah
41—60%	Cukup
61—80%	Kuat
81—100%	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berisi jawaban dari rumusan masalah mengenai penerapan media, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi media, serta respon siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya terhadap media Bamboozle.

Penerapan Media Bamboozle

Penelitian ini dilakukan secara tatap muka pada tanggal 21—28 Mei 2024, mulai pukul 07.20—09.30 WIB, dengan 3 kali pertemuan setiap 40 menit dan 2 kali pertemuan setiap 40 menit.

Pada pertemuan pertama, guru memulai pertemuan pertama dengan memperkenalkan siswa dan menanyakan kabar mereka. Kemudian menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran, dan melihat siapa yang hadir untuk mengetahui kehadiran siswa. Setelah itu, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran ini. Guru membahas teks pidato dan kemudian memberi siswa lembar ujian dengan soal pretes. Pada pertemuan kedua, guru masuk ke kelas yang sama pada pertemuan kedua dan memuji kehadiran siswa. Kemudian mereka menggunakan media Bamboozle untuk memberikan materi teks pidato. Sebelum memulai media *Bamboozle*, guru memberikan perlakuan dengan menjelaskan materi teks pidato dengan bersumber buku siswa dan memberikan video tayangan penjelasan mengenai membuat teks pidato yang baik dan benar. Setelah penjelasan selesai dan dirasa siswa telah memahami materi yang telah dijelaskan, guru memulai untuk mengajak siswa bermain sambil belajar dengan media *Bamboozle*. Guru membentuk 4 kelompok dengan cara berhitung 1-4. Selanjutnya, sembari siswa mengumpul di kelompoknya, guru menyiapkan media.



Gambar 1. Tampilan Media Bamboozle

Pada gambar tersebut merupakan tampilan awal yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran teks pidato dengan media *Bamboozle*. Pembelajaran media *Bamboozle* diberikan terakhir sebagai bentuk refleksi pembelajaran agar siswa lebih mengingat dan memahami materi secara mendalam. Setelah itu, guru memberi siswa kertas yang berisi soal-soal postes.

Pada pertemuan ketiga, guru masuk ke kelas dan memberikan masing-masing siswa kertas angket yang berisi beberapa pernyataan dan pertanyaan tentang kondisi pembelajaran di kelas. Untuk mengetahui bagaimana siswa menanggapi pernyataan dan pertanyaan tersebut, guru kemudian mengulangi pembelajaran tentang teks pidato. Kemudian pembelajaran ditutup dengan penyampaian kesan dan pesan oleh siswa dan guru.

Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya media *Bamboozle*, ada dua jenis lembar observasi: lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Keduanya digunakan untuk menentukan seberapa

efektif media Bamboozle. Berikut adalah informasi yang dikumpulkan selama penelitian.

Pemerolehan data dari penerapan media Bamboozle juga dapat dibuktikan dengan adanya tahapan secara observasi langsung menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Berikut pemerolehan hasil lembar observasi.

Tabel 4. Hasil observasi aktivitas guru

No.	Aspek penilaian	Observer 1				Observer 2				Catatan
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar			✓				✓		
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran teks pidato menggunakan media Bamboozle		✓				✓			
3.	Guru bertanya jawab dengan peserta didik tentang teks pidato secara umum			✓			✓			
4.	Guru menjelaskan tentang teks pidato menggunakan PowerPoint dan Video Youtube			✓			✓			
5.	Guru memberikan media Bamboozle sebagai refleksi/evaluasi hasil belajar teks pidato			✓			✓			

6.	Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menuliskan pidato dengan media Bamboozle			✓			✓	
7.	Guru memberi tugas atau soal tentang teks pidato sebagai postes			✓			✓	
8.	Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan postes			✓			✓	
9.	Guru memberikan kesempatan siswa bertanya terkait apa yang belum dipahami			✓			✓	
10.	Guru membagikan dan menjelaskan angket kepada siswa			✓			✓	
11.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pesan, kesan, dan merefleksikan pembelajaran			✓			✓	
12.	Guru memberikan apresiasi kepada siswa			✓			✓	
13.	Guru menutup pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa			✓			✓	

Keterangan :

- 1 = Tidak dilakukan sama sekali
- 2 = Dilakukan tetapi kurang sesuai dan tidak sistematis
- 3 = Dilakukan, sesuai tetapi kurang sistematis
- 4 = Dilakukan, sesuai, dan sistematis

Pemerolehan hasil tersebut dimasukkan ke dalam rumus berikut.

Observer 1 :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{52} \times 100\%$$

$$P = 98,07\%$$

Observer 2 :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{52} \times 100\%$$

$$P = 92,30\%$$

$$\text{Total} = \frac{98,07+92,30}{2} = 95,18$$

Berdasarkan hasil observasi guru, diperoleh jumlah skor 98,07% dan 92,30% yang dilakukan oleh kedua observer dari 13 aspek penilaian dari observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa *Bamboozle* adalah alat yang sangat baik untuk guru gunakan untuk mengajar di kelas. Hasil dari kedua observer tentang keterlibatan guru dalam pembelajaran menulis teks pidato di kelas VIII-A adalah positif. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan rata-rata persentase sebesar 95,18%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru berkategori sangat baik.

Selain observasi aktivitas guru, terdapat perlakuan terhadap observasi aktivitas siswa. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa

No	Aspek penilaian	Observer 1				Observer 2				Catatan
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Siswa merespon saat guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar				✓				✓	
2.	Siswa mendapatkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran teks pidato dengan media Bamboozle			✓					✓	

3.	Siswa mendapatkan kesempatan bertanya			✓			✓	
4.	Siswa memerhatikan materi yang disampaikan oleh guru			✓			✓	
5.	Siswa menyimak media pembelajaran yang diberikan oleh guru			✓			✓	
6.	Siswa mengikuti permainan edukasi Bamboozle sebagai evaluasi pembelajaran menulis teks pidato dengan baik			✓			✓	
7.	Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan media Bamboozle dalam pembelajaran menulis teks pidato			✓			✓	
8.	Siswa mengerjakan tugas yang diberi oleh guru			✓			✓	
9.	Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran			✓			✓	
10.	Siswa mengisi angket dengan teliti dan senang hati			✓			✓	
11.	Siswa menyampaikan pesan, kesan, dan merefleksikan pembelajaran menulis tes pidato dengan media			✓			✓	

Bamboozle																			
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

1 = Tidak dilakukan sama sekali

2 = Dilakukan tetapi kurang sesuai dan tidak sistematis

3 = Dilakukan, sesuai tetapi kurang sistematis

4 = Dilakukan, sesuai, dan sistematis

Pemerolehan hasil tersebut dimasukkan ke dalam rumus berikut.

Observer 1 :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{44} \times 100\%$$

$$P = 97,72\%$$

Observer 2 :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{44} \times 100\%$$

$$P = 95,45\%$$

$$\text{Total} = \frac{97,72+95,45}{2} = 96,58$$

Berdasarkan hasil observasi siswa, diperoleh jumlah skor 97,72% dan 95,45% yang dilakukan oleh kedua observer dari 11 aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas siswa membuktikan bahwa media *Bamboozle* sangat baik untuk diterapkan guru pada saat menyampaikan pembelajaran. Hasil dari kedua observer tentang keterlibatan guru dalam pembelajaran menulis teks pidato di kelas VIII-A adalah positif. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan rata-rata persentase sebesar 96,58%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa berkategori sangat baik.

Keefektifan Media Bamboozle

Keefektifan media dibuktikan dengan hasil nilai pretes dan postes siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya, berikut akan terlihat keefektifan media *Bamboozle* dalam pembelajaran menulis teks pidato.

a. Nilai pretes (tes awal)

Hasil nilai pretes siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya, sebagai berikut.

Tabel 6. nilai pretes siswa

No.	Nama	Nilai
1.	A A R R	70
2.	A P A	65

3.	A P T A	75
4.	A R	62
5.	A C D	69
6.	C A S	65
7.	D F F	69
8.	F J R W	60
9.	G S F	64
10.	G P L F P	69
11.	M B R C	68
12.	M A B	65
13.	M I A	69
14.	M I Y	69
15.	M S R R	69
16.	N M	68
17.	N A J	69
18.	N B N	82
19.	N A	65
20.	O S K	65
21.	P N S	69
22.	R M A F I	68
23.	S V P	75
24.	S R R	69
25.	S A N F	80
26.	T W S	67
27.	W Y	59
28.	Y A S	70
29.	S A A	78
30.	F R P	55

Berdasarkan tabel 6, nilai tertinggi hasil pretes siswa kelas VIII-A diperoleh 82 yang berada di kategori tinggi, sedangkan nilai terendah mendapatkan nilai 55 pada kategori rendah. Berdasarkan hasil kategori, hasil pretes siswa lebih dominan di kategori sedang sebanyak 21 siswa, dan terdapat kategori rendah sebanyak 2 siswa dan kategori tinggi 7 siswa.

Nilai rata-rata hasil pretes yaitu 68,3. Hanya ada dua siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata, dan sisanya mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Nilai rata-rata hasil pretes adalah 68,3, yang masih di bawah KKM sekolah, yaitu 80.

b. Nilai postes (tes akhir)

Selanjutnya, akan memaparkan nilai postes siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya setelah mengetahui nilai pretesnya. Berikut hasil nilai postes siswa kelas VIII-A.

Tabel 7. hasil nilai postes siswa

No.	Siswa	Nilai
1.	A A R R	84

2.	A P A	83
3.	A P T A	81
4.	A R	79
5.	A C D	79
6.	C A S	80
7.	D F F	80
8.	F J R W	69
9.	G S F	81
10.	G P L F P	78
11.	M B R C	79
12.	M A B	80
13.	M I A	83
14.	M I Y	78
15.	M S R R	81
16.	N M	82
17.	N A J	82
18.	N B N	95
19.	N A	81
20.	O S K	86
21.	P N S	85
22.	R M A F I	83
23.	S V P	92
24.	S R R	78
25.	S A N F	85
26.	T W S	79
27.	W Y	75
28.	Y A S	86
29.	S A A	88
30.	F R P	68

Berdasarkan table 7, hasil postes siswa Kelas VIII-A memiliki nilai tertinggi 95, yang berada di kategori sangat tinggi dan nilai terendah 68 yang berada di kategori sedang. Berdasarkan hasil kategori tersebut, hasil postes siswa kelas VIII-A lebih dominan di kategori sangat tinggi, sebanyak 20 siswa, kategori sedang, dan kategori sangat tinggi, masing-masing sedikit. Nilai rata-rata postes adalah 81,3, yang menunjukkan bahwa bilai rata-rata tersebut sudah di atas KKM.

Selanjutnya, perhitungan statistic akan dilakukan untuk menentukan nilai “t” dan untuk menentukan apakah hasil belajar siswa kelas VIII-A sebelum dan sesudah menggunakan media *Bamboozle* signifikan atau tidak. Tes “t”, juga dikenal sebagai uji-t, adalah perhitungan statistic untuk menentukan kebenaran atau kepalsuan yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara pretes atau tes awal dan postes atau tes akhir di kelas VIII-A sebelum dan sesudah menggunakan media *Bamboozle*.

Table 8. Perbedaan nilai pretes dan postes siswa

No.	Siswa	Nilai hasil belajar siswa		D = x-y	D ²
		Pretes	Postes		
1.	A A R R	70	84	-14	196
2.	A P A	65	83	-18	324
3.	A P T A	75	81	-6	36
4.	A R	62	79	-17	289
5.	A C D	69	79	-10	100
6.	C A S	65	80	-15	225
7.	D F F	69	80	-11	121
8.	F J R W	60	69	-9	81
9.	G S F	64	81	-17	289
10.	G P L F P	69	78	-9	81
11.	M B R C	68	79	-11	121
12.	M A B	65	80	-15	225
13.	M I A	69	83	-14	196
14.	M I Y	69	78	-9	81
15.	M S R R	69	81	-12	144
16.	N M	68	82	-14	196
17.	N A J	69	82	-13	169
18.	N B N	82	95	-13	169
19.	N A	65	81	-16	256
20.	O S K	65	86	-21	441
21.	P N S	69	85	-16	256
22.	R M A F I	68	83	-15	225
23.	S V P	75	92	-17	289
24.	S R R	69	78	-9	81
25.	S A N F	80	85	-5	25
26.	T W S	67	79	-12	144
27.	W Y	59	75	-16	256
28.	Y A S	70	86	-16	256
29.	S A A	78	88	-10	100
30.	F R P	55	68	-13	169
Total		1 x = 2047	1 y = 2440	1 D = -393	1 D² = 5541

Dari hasil perbedaan pretes dan postes di atas, kemudian dianalisis menggunakan Uji-T sebagai berikut.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Pada tabel 8, sudah diketahui $\sum D = -393$ dan $\sum D^2 = 5541$. Maka diketahui Deviasi Standar Perbedaan Nilai antara variabel x dan y. Namun, sebelum menghitung menggunakan rumus di atas, perlu diketahui hasil Md dan SD. Berikut perhitungan

dan hasil analisis pretes dan postes menggunakan uji-T:

$$M_D = \frac{\sum D}{N} = \frac{-393}{30} = -13,1$$

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{5.541}{30} - \left(\frac{-393}{30}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{184,7 - (-13,1)^2} = \sqrt{184,7 - 171,61} = \sqrt{13,09} = 3,618$$

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{3,618}{\sqrt{30-1}} = \frac{3,618}{5,381} = 0,671$$

Setelah mengetahui hasil di atas, maka nilai perhitungan perbedaan pretes dan postes dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{-13,1}{0,671} = -8,970$$

Selanjutnya, menghitung besaran df atau db : $N - 1 = 30 - 1 = 29$. Besaran Df sebesar 29 tersebut diperoleh dari harga kritik t atau tabel pada t-tabel Signifikansi 5% sebesar 2,05 sedangkan taraf signifikansi 1% sebesar 2,75.

Dengan membandingkan besarnya "t" yang diperoleh dalam hitungan ($t_0 = 8,970$) dan besarnya "t" yang ada pada tabel nilai t ($5\% = 2,05$ dan $1\% = 2,75$), maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_1 :

$$2,06 < 8,970 > 2,75$$

Dari hasil tersebut, menandakan bahwa terdapat perbedaan nilai pretes dengan postes dalam pembelajaran antara sebelum dan sesudah menggunakan media Bamboozle merupakan perbedaan yang signifikan atau meyakinkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Bamboozle benar-benar bekerja dengan baik dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang bagus untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya menulis teks pidato. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh SMPN 4 Surabaya yaitu 80, terlihat bahwa hasil tes awal sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Sedangkan hasil tes akhir sebagian besar siswa telah melebihi KKM yang ditentukan. Dengan kata lain, penerapan media *Bamboozle* telah meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis teks pidato. Media

Bamboozle tergolong efektif dalam pembelajaran menulis teks pidato kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya.

Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Bamboozle

Data respon siswa diambil dari lembar angket yang telah diberikan dan diisi oleh 30 siswa VIII-A SMPN 4 Surabaya, pada hari ketiga penelitian. Angket diberikan setelah siswa menyelesaikan tes akhir atau postes. Tujuan dari data yang dikumpulkan dari respon siswa adalah untuk mengidentifikasi tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menulis teks pidato dengan menggunakan media *Bamboozle* dan juga untuk menentukan dorongan mereka untuk berpartisipasi dalam belajar.

Lembar angket terdiri atas 8 butir pernyataan dan pertanyaan, masing-masing dengan skor terendah 8 dan skor tertinggi 31. Sebuah skor 1 Sngat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) menurut kriteria penilaian. Berikut hasil dari angket respon siswakelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya.

Tabel 9. Rekapitulasi hasil angket siswa

No.	Komponen Pertanyaan	Kriteria Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Pembelajaran menggunakan media Bamboozle lebih menarik dan tidak membosankan	-	-	8	22
				27%	73%
2.	Pembelajaran menggunakan media Bamboozle dapat membuat saya lebih bersemangat dalam menulis teks pidato	-	1	10	19
			3%	34%	63%
3.	Media Bamboozle membuat saya mengenal pengetahuan baru tentang menulis teks pidato	-	-	8	22
				27%	73%
4.	Media Bamboozle membuat saya mengingat hal-hal yang penting untuk membuat teks pidato	-	-	11	19
				37%	63%
5.	Media Bamboozle mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru dalam	-	-	8	22
				27%	73%

	menulis teks pidato				
6.	Pembelajaran menulis teks pidato menggunakan media Bamboozle memberikan dampak yang positif	-	-	8	22
				27%	73%
7.	Saya suka mengikuti pembelajaran menulis teks pidato menggunakan media Bamboozle	-	2	4	24
			6%	14%	80%
8.	Saya merasa media Bamboozle cocok dimanfaatkan dalam menulis teks pidato	-	-	6	24
				20%	80%
Total		-	3	63	174
		240			

Dari data tersebut, persentase siswa yang menanggapi sangat setuju 72,5%, setuju 26,2%, tidak setuju 1,3%, dan sangat tidak setuju 0%

Dari informasi di atas, 98,7% siswa merespon positif pembelajaran menulis teks pidato menggunakan media Bamboozle, yang merupakan hasil dari persentase siswa yang setuju dan sangat setuju. Sebagai hasil dari kualifikasi data persentase, 98,7% berada diantara 81—100%, yang menunjukkan bahwa kriteria tersebut sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dianggap berhasil untuk siswa kelas VIII-A. Untuk menguji terpenuhi atau tidaknya data tersebut maka dapat dilakukan perhitungan data sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{174(4) + 63(3) + 3(2) + 0(1)}{4 \times 8 \times 30} \times 100\%$$

$$P = \frac{696 + 189 + 6 + 0}{960} \times 100\%$$

$$P = \frac{891}{960} \times 100\% = 92,8\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, besar presentase respon siswa adalah 92,8%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa respon siswa sangat kuat dalam pembelajaran menulis teks pidato dengan menggunakan media *Bamboozle*. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, menulis teks pidato dengan media *Bamboozle* sangatlah positif. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil angket respon siswa yang menunjukkan kualifikasi pencapaian “sangat kuat”. Selain itu sumber lainnya memberikan informasi tentang respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dan model pembelajaran yang digunakan.

PENUTUP

Simpulan

Sebagai kesimpulan dari tiga rumusan masalah yang telah dibahas, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks pidati dengan menggunakan media *Bamboozle* berjalan dengan baik dan sesuai dengan modul ajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru 95,15% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa 96,58% dengan kategori sangat baik telah ditunjukkan.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks pidato sebelum menggunakan media *Bamboozle* mendapat nilai rata-rata 68,3. Nilai rata-rata ini masih di bawah KKM yang ditetapkan SMPN 4 Surabaya, yaitu 80. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks pidato setelah menggunakan media *Bamboozle* juga mendapat nilai rata-rata 81,3, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65. Apabila dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media, nilai tertinggi semakin meningkat dan nilai terendah juga berubah. Hal lain yang dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media dalam pembelajaran menulis teks pidato adalah dengan uji-t yang diperoleh dalam hitungan ($t_0 = 8,970$) dan besarnya “t” yang ada pada table nilai t (signifikan 5% = 2,05 dan signifikan 1% = 2,7), maka dapat diketahui bahwa $t_0 = 8,970 > 2,75$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Bamboozle* sangat efektif dalam mengajar siswa di kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya menulis teks pidato. Dengan kata lain, penggunaan media *Bamboozle* telah meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis teks pidato.

Pembelajaran menulis teks pidato dengan menggunakan media *Bamboozle* dinilai positif oleh siswa kelas VIII-A SMPN 4 Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang positif, yaitu sangat setuju 72,5%, seetuju 26,2%, tidak setuju 1,3%, dan sngat tidak setuju 0%. Dengan begitu, siswa menerima pembelajaran menulis teks pidato

menggunakan media *Bamboozle* dengan sangat positif dibuktikan dengan lembar angket di atas.

Dapat disimpulkan dari ketiga rumusan masalah, rumusan pertama memberikan hasil yang sangat baik, rumusan kedua memberikan hasil yang signifikan atau efektif, dan rumusan ketiga memberikan hasil yang positif, maka pembelajaran menulis teks pidato menggunakan media *Bamboozle* di kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya dinyatakan efektif dan berdampak baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, saran penelitian ini sebagai berikut: (1) guru hendaknya dapat mencoba mengimplementasikan pembelajaran dengan media *Bamboozle* pada materi yang lain untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Penelitian ini hanya melibatkan subjek dari kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya. Untuk meningkatkan generalisasi, perlu dilakukan penelitian dengan subjek yang lebih beragam, seperti melibatkan siswa dari kelas lain dan tingkat Pendidikan lainnya. (3) Penelitian ini hanya menggunakan media *Bamboozle*. Untuk meningkatkan variasi dan meningkatkan hasil belajar siswa, perlu dilakukan penelitian dengan penggunaan media lain, seperti media *educandy*, *Bamboozle*, dan lain-lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiariawan, I. P. 2019. *Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia*. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. (Vol. 3 No. 2 Hal. 103-111).
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. 2021. *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran / i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Iskandar, S., Sholihah, P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. 2022. “*Penggunaan Aplikasi Bamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*”. (Vol.4).
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Kegiatan, A. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research.
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. 2016. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Sugiyono. 2019. “*Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*”. *Jurnal Metode Penelitian Pendidikan*. (Vol. 67).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: penerbit Alfabeta, cv.

Sudijono, P. D. 2014. Pengantar Statistik Pendidikan.
Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.