



IMPLEMENTASI MEDIA GAME BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS FASE F.4 SMA N 10 KOTA JAMBI

Gus Muliadi Gultom¹, Firman², Anny Wahyuni³

gusmuliadigultom10@gmail.com¹, firman.fkip@unja.ac.id², anny123@unja.ac.id³

Universitas Jambi¹²³

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Media game Baamboozle ,
Motivasi belajar, PTK

Keywords:

Media games baamboozle,
Motivation to learn, Action
Research



This is an open access article under
the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2024 by Author.
Published by Universitas Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa dengan menggunakan media game bamboozle di kelas fase f.4 SMA N 10 Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas fase f.4 SMA N 10 Kota Jambi yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, hasil angket, dan dokumentasi. Hasil siklus I diperoleh dari hasil angket sebesar 71,5% dari gabungan tindakan 1 dan 2 pada siklus II diperoleh hasil angket sebesar 87,5 % dapat dilihat perbedaan signifikan antara siklus I dan II terjadi peningkatan antara siklus II > siklus I dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa disetiap siklusnya mengalami peningkatan.

ABSTRACT

This study aims to increase students' motivation to learn history by using the media game bamboozle in class phase f.4 SMA N 10 Jambi City. This type of research is Classroom Action Research. The subjects of this study were 35 students in class f.4 of SMA N 10 Jambi City. Data collection techniques used are observation, questionnaire results, and documentation. The results of the first cycle were obtained from the results of a questionnaire of 71.5% from the combination of actions 1 and 2 in cycle II, the results of the questionnaire were obtained by 87.5%, it can be seen that there was a significant difference between cycles I and II. There was an increase between cycle II > cycle I, from the calculation above, it can be concluded that in each cycle has increased.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah disekolah masih beorientasi pada suatu pendekatan yang disebut dengan *cronicle* dan cenderung mendesak siswa dalam menghafal suatu peristiwa Abdullah dalam (Asmara, 2019:106). Guru tidak melatih siswa untuk mengambil makna atau nilai-nilai dari materi sejarah yang diarahkan sehingga siswa cenderung bosan dan jenuh jika diharuskan menghafal saja. Menurut siswa untuk mahir dalam segala bentuk peristiwa yang timbul siswa hendak menangkap sebuah peristiwa dengan adanya dinamika dari suatu perubahan.

Cara pembelajaran sejarah di sekolah masih sama, siswa belum memahami betapa pentingnya memahami konteks sejarah suatu peristiwa, nilai-nilai karakter yang sebenarnya dapat dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan pendidikan sejarah dapat melahirkan orang-orang yang berpengalaman jika itu dilakukan dengan benar (Kahar, 2016:6).

Pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Terikat dengan media pembelajaran yang dipakai oleh guru- guru sma 10 Kota Jambi adalah : gambar, peta sejarah, peta Indonesia, peta dunia, peta konsep, media pohon pintar, kartu soal/pertanyaan, *microsoft power point*, *CD film*, *LCD*. Sepertiyang diungkapkan ibu Anadarisman 10 Kota Jambi, "bahwa untuk media pembelajaran Sejarah yang sering saya gunakan adalah media pohon

pintar, kartusoa/pertanyaan, *microsoft power pointt, CD film, LCD* (Leo Agung, 2012:418).

Sejarah masih dipandang kurang menarik dan diminati oleh siswa di banyak sekolah. Salah satu faktor menunjukkan bahwa guru sejarah kurang memiliki latar belakang sejarah. Selain itu, pelaksanaan proses pembelajaran sistem belajar mengajar sejarah dinilai kurang efektif karena guru lebih mengutamakan ceramah dari pada mendorong siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya (Adam 2015:79). Akibatnya, siswa akan menjadi tidak tertarik, dan pelajaran sejarah akan menjadi kurang menarik. Diperlukan materi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menyerap pembelajaran sejarah. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah, menurut pengamatan peneliti. Rencana penilaian berbasis permainan ini dirancang untuk membantu guru menciptakan strategi pengajaran yang efisien, maksimal, dan efektif dengan menghubungkan aplikasi bermain dengan dunia nyata dan, bila perlu, menghubungkan pengetahuan yang ada dengan pembelajaran sejarah (Kartini, 2020 : 5).

Keefektifan pada suatu pelajaran ditopang melalui motivasi belajar dalam mendalami suatu acuan dan tengah mahir dalam keefektifan pembelajaran (dalam Emda 2017:177). Perannya yang khusus adalah penumbuh gairah taat belajar. Prosedur pembelajaran untuk mendapatkan keberhasilan ketika siswa mengantongi motivasi belajar yang terarah. Sebab itu motivasi belajar diperlukan guna dipunyai bagi masing-masing siswa, terpenting untuk motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil survey peneliti hari Senin, 21 November 2022 di kelas Fase F4 SMAN 10 Kota Jambi ditemukan sebanyak 36,8% dari 19 responden, siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran Power Point dan buku. Selain itu siswa dapat merasakan manfaat setelah guru menggunakan media pembelajaran *Power Point* dan buku. Peneliti ingin menggunakan media pembelajaran yang baru berupa *Game Baamboozle* yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada materi perang dunia di kelas Fase F4 SMA N 10 Kota Jambi. Pendidikan dalam proses belajar mengajar harus dipersiapkan secara matang karena media sebagai sarana pendukung untuk melakukan pembelajaran. Media pembelajaran *Baamboozle* ini dapat dirasakan dalam pembelajaran sejarah sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan data dari 19 responden sebanyak 47,4% siswa merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran *game baamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar perang dunia dan kelembagaan dunia siswa. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah maka siswa tidak merasa bersemangat mengikuti pelajaran dan merasa bosan apalagi siswa di bangku belakang yang kurang diperhatikan guru, mereka akan mengantuk disaat guru hanya menggunakan metode ceramah apalagi jika mata pelajaran sejarah terdapat di jam-jam rawan yang dapat membuat suasana kelas gerah dan mengantuk Guru cenderung akan memberikan tugas saja.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan media- media pengajaran yang bisa menjadikan siswa lebih gesit dan termotivasi. Media yang cocok digunakan untuk pengajaran yang bisa mendukung upaya meningkatkan kesadaran belajar sejarah sembari memakai media game based learning berbasis *game Baamboozle*. Penggunaan *game baamboozle* ini untuk meningkatkan motivasi pembelajaran sejarah siswa kelas Fase F4 SMANegeri 10 Kota Jambi.

Penerapan media game based learning adalah jenis serious game yang dirancang khusus untuk tujuan spesifik dalam pembelajaran. Prasetya, dkk mengatakan (dalam Maulidina, 2018:114) *Game based learning* (GBL) adalah gambaran pembelajaran yang berhubungan juga pada pengkajian yang memerlukan game elektronik atau digital untuk arah atau tujuan pembelajaran. Selanjutnya, sistem pembelajaran berbasis game ini memakai permainan digital

seumpama media untuk menyalurkan pembelajaran, memupuk kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi tentang materi disiplin ilmu pengetahuan.

Media game based learning ini saling terikat via *game Baamboozle* untuk menyokong guru membuat pelajaran lebih memuaskan. *Game Baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau melakukan quiz. *Game Baamboozle* ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu quiz, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran. Lalu untuk itu peneliti terkesan membutuhkan media game *Baamboozle* yang diinginkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi yang berakibat terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka perlu adanya penelitian tentang meningkatkan motivasi media pembelajaran bahwa peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul : “Implementasi Media *Game Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA Negeri 10 Kota Jambi”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yaitu pada bulan februari dan maret. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas fase f.4 SMAN 10 Kota Jambi yang terdiri dari 35 orang siswa, 7 orang siswa laki-laki dan 28 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, hasil angket, dan dokumentasi. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game baamboozle*, langkah – langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, perencanaan. Kedua, pelaksanaan. Ketiga, pengamatan. Keempat, refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan selama 2 siklus dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan diketahui dengan menerapkan media *game baamboozle*. Hasil perbandingan tiap siklus dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil PTK Implementasi Media *Game Baamboozle* Pada Mapel Sejarah Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi.

Nama Sekolah	Variabel	Hasil PTK	
		Siklus I	Siklus II
SMA N 10 Kota Jambi	Motivasi	71,5 %	87,5%

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dimana peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I, oleh karena itu perbaikan tersebut yaitu siswa harus disiplin waktu dalam masuk kelas ketika bel berbunyi, guru memberikan waktu sedikit lama untuk berdiskusi, siswa harus berlatih dan menganalisis dalam menyajikan materi. Guru menjelaskan kembali mengenai media *game baamboozle* kepada siswa sebelum tindakan III dilaksanakan. Siswa telah menangkap dan memahami dan menangkap penjelasan guru mengenai cara menggunakan/bermain quiz di media *game baamboozle* dan seperti yang diketahui mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media ini. Sehingga siswa dapat mengisi angket mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya, oleh karena itu terjadi

peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II dimana seperti yang terlihat pada tabel Hasil PTK hasil angket mengalami peningkatan yang signifikan atau hasil yang memuaskan.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti media *game baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa di kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi, sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I dan II. Fakta bahwa persentase peserta didik yang termotivasi untuk belajar meningkat menjadi lebih dari 70% pada setiap pertemuan siklusnya terlihat pada tabel observasi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMAN 10 Kota Jambi mata pelajaran sejarah materi Perang Dunia I & II menggunakan media *game baamboozle* sangat memuaskan. Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan pada siklus I dan siklus II, sesuai dengan temuan analisis data.

Pembahasan Siklus I

Pada siklus I hasil penelitian terdapat beberapa siswa yang tidak tuntas sebanyak 28 anak atau 56%, akan tetapi hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi kriteria target sesuai dengan indikator kinerja penelitian yang telah dibuat yaitu 76% atau lebih dari setengah dari semua siswa. Hal ini dikarenakan guru belum memiliki pilihan untuk mengkondisikan kelas secara ideal. Jadi jika guru tidak terlibat siswa terkadang masih bermain dengan hal-hal di luar topik seperti mengganggu siswa lain. Siswa juga tidak berpikir sedikit pun untuk menunjukkan pendapat mereka atau menyampaikan percakapan mereka di depan kelas.

Kendala lain saat pertama kali memulai *game baamboozle* Meskipun sudah dijelaskan kepada mereka sebelumnya, masih ada siswa yang canggung atau siswa yang memiliki masalah jaringan terputus-putus yang tidak tahu cara menggunakannya. Namun, peneliti berusaha untuk mengatasi tantangan tersebut dengan memanfaatkan media *game baamboozle* untuk membantu dan membimbing siswa melalui proses pembelajaran.

Pembahasan Siklus II

Perencanaan peningkatan pembelajaran akan dilakukan pada siklus II dengan memperhatikan refleksi dari siklus I. Pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa rata-rata 87,5% siswa kini memiliki motivasi belajar sejarah yang tergolong tinggi. Lembar observasi juga meningkat menjadi 54%, yang dinilai sangat baik berdasarkan hasil pengamatan. Siswa telah memenuhi standar yang ditetapkan dan dinyatakan tuntas. Mengharapkan. Hal ini menunjukkan sebelum diterapkannya media *game baamboozle* di kelas Fase F.4 SMA Negeri 10 Kota Jambi, dengan demikian terjadi peningkatan yang sempurna pada motivasi belajar siswa pada siklus II dibandingkan sebelum diterapkan media *game baamboozle* di kelas tersebut.

Pada akhir siklus II dinyatakan meningkat sesuai kriteria yang ingin dicapai. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas Fase F.4 SMA Negeri 10 Kota Jambi. adalah dengan menerapkan media *game baamboozle* yang telah diajukan penelitian ini diterima.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah terletak pada lokasi penelitian yang berbeda, adapun media yang digunakan terdapat perbedaan yang mencolok seperti media yang digunakan peneliti menggunakan media *game baamboozle* sedangkan riset menggunakan media *game educandy*. Adapun hasil yang diperoleh dari masing-masing penelitian juga sangat berbeda terlihat pada tabel motivasi belajar dan rata-rata hasil. Sehingga penelitian ini layak dilakukan karena terdapat hasil yang cukup signifikan berbeda, dan lokasi penelitian yang berbeda dari penelitian

terdahulu.

Penerapan media *game baamboozle* yang peneliti lakukan dapat dikatakan berhasil berdasarkan temuan penelitian menurut jurnal, (Oktiani, 2017:224) yang berjudul *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Peserta Didik*). Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran jika mereka menggunakan media ini (*game baamboozle*) untuk belajar. Agar tidak bosan saat mengikuti pembelajaran, siswa dituntut untuk lebih berpikir dan termotivasi saat bersaing dengan siswainya. Hal inilah yang meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sejarah. Selanjutnya hasil di atas dapat terbukti valid dengan media yang telah digunakan di berbagai penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh, (Rizal, dkk. 2021 : 324, yang berjudul *Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking Pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran*). Selanjutnya penelitian yang sama juga dilakukan oleh, (Sa'diya dkk. 2021 : 201, yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle*).

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti terhadap 35 siswa kelas F4 SMA Negeri 10 Kota Jambi menghasilkan peningkatan motivasi belajar setelah diterapkannya media pembelajaran *game baamboozle*, menurut temuan. Pelaksanaan siklus I dan II yang setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada penelitian siklus I sebesar 71,5%, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 87,5%. Ini merupakan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Kesimpulannya, siswa kelas F4 SMAN 10 Kota Jambi dapat termotivasi untuk lebih mendalami mata pelajaran sejarah dengan menggunakan media *game baamboozle* pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Agung, Leo. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah SMA Berbasis Pendidikan Karakter Di Solo Raya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol.18. No. 4. Hal. 418.
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking Pada Website Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 318–327.
- Asmara Y, (2019), Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual, *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, Vol, 2, No,2, doi: <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>, Hal,106.
- Emda, Amma. (2017), Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*, Vol,5, No, 2, Hal, 176-177.
- Kahar, Irsan.(2018). Pengaruh Motivasi dan minat belajar siswa kelas X terhadap Hasil Belajar Servis atas Bola Voli SMA Negeri 18 Luwu. Hal. 6
- Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Oktiani, I(2017). *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal kependidikan*. Vol.5.No.2.Hal. 224.

- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., Wicaksono, F., & Wibisono, A. D. R. (2021). peningkatan keterampilan mengajar Guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: Quizizz dan baamboozle. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198-204.
- Vidya, K. P. (2022). Penerapan Game Based Learning berbasis Game Educ Andy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi. Skripsi FKIP Universitas Jambi.