

Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Bamboozle* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Nabhana Aida Tsurayya and Fitria Sukmawati

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
nabhanaaida@gmail.com;fitriasukmawati587@gmail.com

Dikirim: 19 Juni 2023 Direvisi: 28 Juni 2023 Diterima: 1 Juli 2023 Diterbitkan: 1 Agustus 2023

How to Cite: Tsurayya, Nabhana Aida and Fitria Sukmawati. "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Bamboozle* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, vol. 6, no. 2, 2023, pp. 81–92.

Published by Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Suryakencana



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ABSTRACT

This article describes the use of Bamboozle in learning Indonesian. The research approach uses a qualitative approach with data in the form of words. Library research is carried out by collecting data and information from library sources, such as articles, books, journals, documen, and other library sources. The results of the study show that web-based media on Bamboozle include providing independent learning opportunities, making questions by creating an account on Bamboozle for free, and how to play Bamboozle on Indonesian language material. The disadvantages of Bamboozle include very limited features, the creation of a question maker account and answering questions are not distinguished, there is no access permission to start the game, the game can only be played per team, there are no instruments on Bamboozle, only the back sound when selecting the answer, at the time using media makes it possible for passive students While the advantage of Bamboozle is to access Bamboozle without having to create an account, there are various questions, and it can be used for each level of education. Bamboozle can be accessed via a laptop or cellphone.

Keywords: Baamboozle, Indonesian; instructional media

ABSTRAK

Artikel ini mendeskripsikan penggunaan Bamboozle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan data berupa kata-kata. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis web pada Bamboozle di antaranya menyediakan kesempatan belajar mandiri, membuat soal dengan membuat akun di Bamboozle secara gratis. dan cara bermain Bamboozle pada materi Bahasa Indonesia. Adapun kekurangan Bamboozle dia antaranya fiturnya sangat terbatas, pembuatan akun pembuat soal dan menjawab soal tidak dibedakan, Tidak ada perizinan akses untuk memulai game, game hanya bisa dimainkan per tim, instrumen pada Bamboozle ini tidak ada, hanya backsound ketika memilih jawabannya saja, Pada saat menggunakan media sangat memungkinkan siswa pasif Sementara kelebihan dari Bamboozle untuk mengakses Bamboozle tanpa harus membuat akun, terdapat soal yang bermacam-macam, dan bisa digunakan untuk tiap jejang pendidikan Bamboozle bisa diakses melalui laptop atau ponsel.

Kata Kunci: Baamboozle, bahasa Indonesia; media pembelajaran

PENDAHULUAN

Menurut Azikiwe media pembelajaran adalah sarana yang dirancang khusus untuk mengirimkan informasi dengan tujuan memfasilitasi proses belajar-mengajar (Hasan et al.). Media pembelajaran juga melibatkan penggunaan berbagai alat atau metode yang digunakan oleh guru untuk mengaktifkan semua indera siswa, termasuk indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecapan saat menyampaikan materi pelajaran.

Menurut (Sanjaya) media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam istilah pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Sementara dalam istilah media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media inilah yang dapat membangkitkan motivasi siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh (Teni Nurrita) bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mentransfer atau menyampaikan pesan kepada orang lain. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, gagasan, dan pesan kepada khalayak. Dalam konteks pendidikan, media pendidikan mengacu pada alat atau teknologi yang digunakan untuk mentransfer pesan dalam proses pembelajaran.

Dalam perkembangannya, (Falahudin) menyatakan bahwa kemajuan teknologi terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah. Dampak positif teknologi dengan berbagai media yang dikembangkan dapat membantu pelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada proses kegiatan belajar dan mengajar.

Wiratmojo P dan Sasomohardjo menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran itu sendiri (Falahudin). Untuk itu perlu adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yakni dengan menggantinya dari media konvensional menjadi media yang lebih menyenangkan/interaktif ini sangat perlu digunakan untuk meningkatkan kualitas mengajar dan semakin tinggi pula motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Seeels dan Glasgow media interaktif ini merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang hanya tidak mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian (Azhar).

Dalam pemanfaatan media interaktif ini banyak sekali pilihan yang sudah tersedia, bagaimana guru bisa memilih media yang cocok untuk peserta didiknya, salah satunya media pembelajaran interaktif melalui berbagai edugames yang memberikan kepada siswa berbagai permainan namun terdapat juga pembelajaran terkait materi yang dijelaskan oleh guru. Salah

satunya edugames Baamboozle, yaitu media yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran terutama Bahasa Indonesia. Baamboozle merupakan media berbasis web yang mudah diakses tanpa harus login tanpa akun.

Baamboozle ini sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat, bermainnya bisa secara berkelompok atau individu. Media berbasis web bisa diaplikasikan saat pembelajaran offline maupun online, jadi mudah bagi guru maupun siswa untuk memanfaatkan media Baamboozle sebagai media pembelajaran saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Baamboozle juga menyediakan fitur-fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk dapat mengakses, sehingga dalam pemanfaatan media Baamboozle sebagai sarana dalam belajar dapat dimanfaatkan oleh guru guna menjadi kebutuhan belajar bagi siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang media interaktif yaitu penelitian (Andriyani et al.c menjelaskan bahwa pendidik dapat memanfaatkan website Baamboozle yang mudah diakses menggunakan internet pada perangkat elektronik dalam melakukan *ice breaking*. Penelitian (Tuti Winaningsih) menjelaskan bahwa pelaksanaan program pembelajaran aktif dengan penggunaan media Baamboozle pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penelitian (Mariani et al.) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS melalui pembelajaran *hybrid learning* maka media Baamboozle dapat digunakan secara maksimal.

Jika penelitian (Andriyani et al.) membahas pendidik yang memanfaatkan website Bamboozle dalam ice breaking, penelitian (Tuti Winaningsih) membahas media Baamboozle dalam pembelajaran PAI, dan penelitian (Mariani et al.) membahas penggunaan Bamboozle pada materi IPS, dengan demikian penelitian ini bisa dikatakan merupakan pengembangan penggunaan media Baamboozle dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan melalui media interaktif berbasis web yaitu, Baamboozle. Dengan demikian, judul artikel ini adalah “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web Melalui Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.”

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini yaitu metode deskriptif kualitatif (mendeskripsikan) Menurut Nasir metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara realistis, faktual, dan nyata (Rukajat). Penelitian ini dilakukan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Hal ini juga dikatakan oleh (Abdussamad) bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci dan teknik pengumpulan datanya dilakukan secara triguasi (gabungan) dan analisis datanya bersifat induktif serta hasil penelitiannya lebih menekankan pada data yang sebenarnya.

Sementara itu, menurut (Sugiyono) penelitian merupakan suatu usaha sistematis yang dilakukan peneliti untuk tujuan meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan yang dapat dikomunikasikan dan diuji oleh peneliti lain. Digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci dan teknik pengumpulan datanya dilakukan secara triguasi (gabungan) dan analisis datanya bersifat induktif serta hasil penelitiannya lebih menekankan pada data yang sebenarnya. Penelitian merupakan suatu usaha sistematis yang dilakukan peneliti untuk tujuan meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan yang dapat dikomunikasikan dan diuji oleh peneliti lain. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian adalah usaha mencari jawaban atas pertanyaan secara benar yang dilakukan oleh ilmuan, dengan demikian penelitian adalah usaha mencari kebenaran.

Metode ini juga menggunakan teknik penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya. Berdasarkan metode yang dipakai, penulis mencari bahan-bahan tentang bagaimana cara penggunaan media pembelajaran berbasis web menggunakan Bamboozle. Menurut (Sujarweni) bagian ini bertujuan untuk melakukan analisis dan pemahaman terhadap konsep dan teori yang telah dikaji dari literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Kajian pustaka merupakan langkah penting dalam membangun konsep atau teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengingat zaman yang serba digital ini pendidikan mengalami transformasi secara besar-besaran dalam memanfaatkan teknologi dan digitalisasi. E-learning atau pembelajaran elektronik menjadi sangat penting bagi siswa maupun guru. Media pembelajaran memainkan peran utama dalam menyampaikan materi, memfasilitasi interaksi, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman). Pada kondisi seperti inilah media e-learning berbasis website harus dipergunakan dan dimanfaatkan.

Bamboozle salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bamboozle merupakan platform pembelajaran berbasis web yang dirancang secara menarik untuk dijadikan media dalam pembelajaran. Guru dapat membuat atau menggunakan kembali permainan dan kemudian bisa memfasilitasi murid dengan membuat room atau kelas. Bamboozle membantu menjaga skor dan akan menampilkan beberapa pertanyaan. Media ini membantu dalam menjaga skor dan menampilkan pertanyaan. (Pass)

Sementara itu, murid juga bisa mengakses sendiri serta belajar mandiri menggunakan media edugames ini. Permainan belajar Bamboozle bisa di akses menggunakan tautan

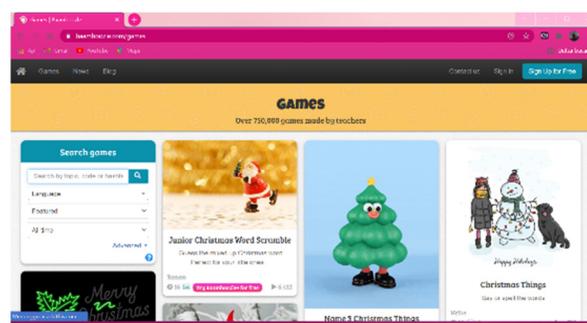
<https://www.bamboozle.com>. Bamboozle termasuk jenis permainan edugames yang menyerupai lomba cerdas cermat (Sa'diyah et al.). Mengutip sumber lain (Krisbiantoro) mengatakan bahwa dalam bermain siswa juga bisa membuat akun atau tidak perlu membuat akun. Permainan ini dimainkan dengan membunyikan bel per kelompok.



Gambar 1. Beranda Bamboozle

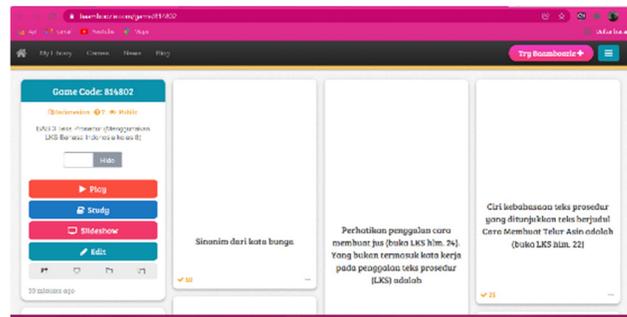
Dalam menggunakan media Bamboozle bisa diakses dengan laptop maupun gadget, dan dalam memanfaatkan media ini perlu dahulu untuk mengaksesnya dengan menggunakan jaringan internet, setelah masuk beranda kita bisa memilih antara login dengan akun ataupun tanpa akun. Bamboozle ini tidak terdapat pilihan apakah anda sebagai murid atau guru, jadi murid pun tetap bisa mengakses untuk belajar atau mencoba membuat sebuah soal (tidak menghususkan sebagai pengajar saja)

Berikut beberapa cara untuk mengakses Bamboozle yang bisa dimanfaatkan kedalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mana tidak meninggalkan ciri khasnya yaitu masih tetap eksis bersama buku, karena buku adalah jendela dunia. **Belajar mandiri dengan Bamboozle**



Gambar 2. games

Bamboozle juga dapat kita akses tanpa login. Misalnya, saat ingin mengakses untuk belajar secara mandiri, maka kalian bisa klik “games” di bagian atas bersebelahan dengan gambar rumah. Selanjutnya layar anda akan menampilkan tampilan seperti gambar 2 tersebut. Di sisi kiri juga akan menampilkan beberapa opsi untuk peserta didik yang ingin belajar secara mandiri atau mengulang kembali hasil pembelajaran bersama guru, dengan memasukkan kode yang sudah ada.

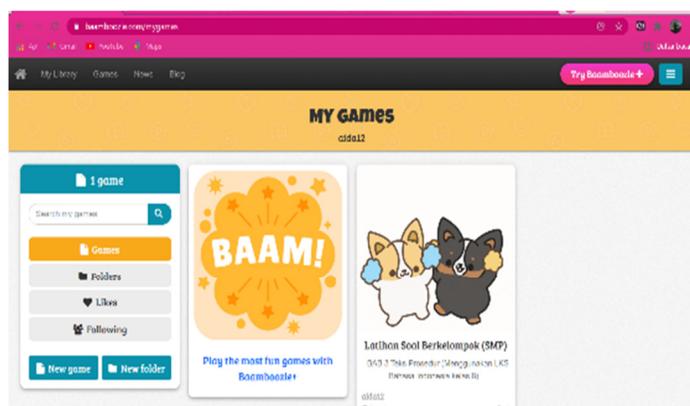


Gambar 3. Games pembelajaran bahasa indonesia

Setelah menemukan pembelajaran yang telah ditemukan, siswa bisa memilih fitur-fitur permainan dalam pembelajaran. Opsi lain yaitu hanya dengan mengklik bagian soal yang telah tersedia, maka jawaban pun akan terlihat. Dengan begitu media Bamboozle ini sangat cocok dijadikan pilihan sebagai media pembelajaran yang ada, khususnya bahasa Indonesia.

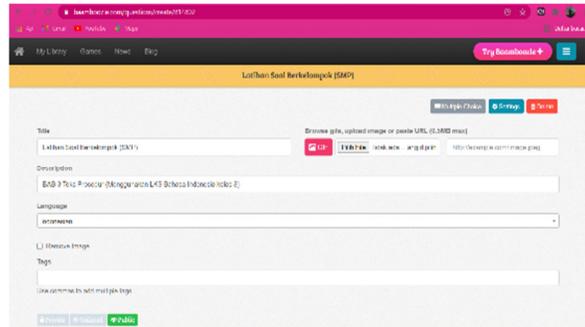
1. Membuat Soal di Bamboozle

Guru atau pendidik dapat membuat soal melalui Bamboozle dengan cara login dan harus sudah memiliki akun. Seseorang yang sudah memiliki akun atau login dapat memiliki fitur yang lebih dari tampilan bamboozle sebelum login. Permainan Bamboozle ini bisa dimainkan secara penuh ketika guru dan peserta didik berada dalam satu ruang. Misalnya, ketika pembelajaran dilakukan secara online atau daring guru sebagai admin dapat menayangkan tampilan Bamboozle melalui zoom atau meet. Namun, saat pembelajaran secara offline yang dilakukan langsung di dalam kelas guru dapat menayangkan menggunakan proyektor.



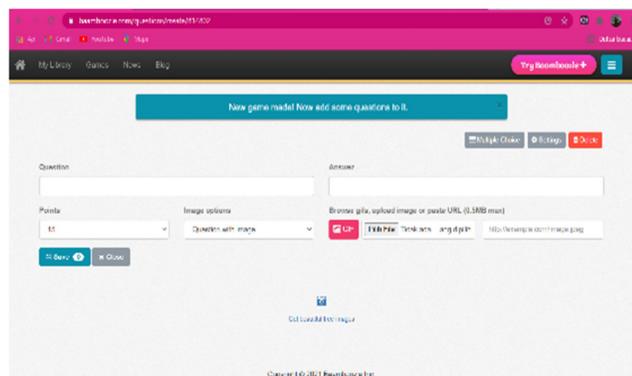
Gambar 4. Tampilan soal-soal yang akan atau telah dibuat

Di atas merupakan tampilan hasil soal yang telah dibuat dalam Bamboozle. Ketika guru ingin membuat soal lainnya tinggal klik "new games" ataupun jika masuk kedalam bentuk folder klik "new folder". Di atas adalah contoh satu soal games yang telah penulis buat.



Gambar 5. Step 1 pembuatan soal

Selanjutnya setelah masuk ke dalam pembuatan soal baru, maka tampilan Bamboozle akan seperti gambar 5. Dengan begitu, guru wajib mengisi kolom tersedia dalam tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat. Dari gambar 5 tersebut sebagai contoh dalam pembuatan soal untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Sebenarnya dari pembuatan soal di bamboozle terdapat banyak sekali fitur-fitur pilihan, namun tidak semuanya bisa kita akses karena jika ingin menikmati semua fitur yang ada di bamboozle tanpa terkecuali harus registrasi masuk dalam Bamboozle+ yaitu Bamboozle premium yang harus berbayar. Jadi, untuk akun gratis hanya bisa menikmati keterbatasan fitur yang ada. seperti pada gambar 5 opsi “Multiple Choice” tidak bisa kita nikmati, hanya fitur esai yang bisa digunakan.

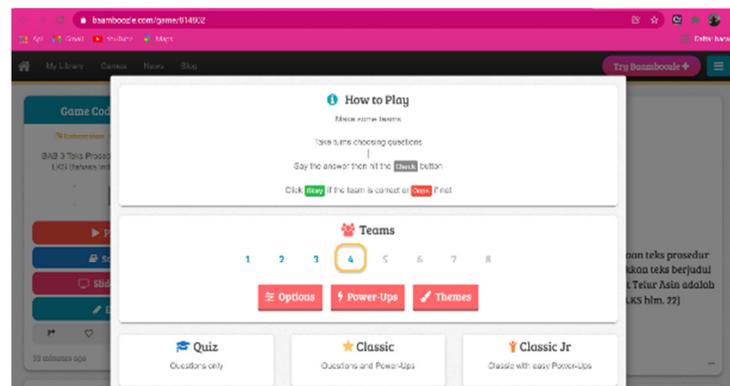


Gambar 6. Step 2 pembuatan soal

Cara selanjutnya yaitu membuat soal dan jawabannya. Pada gambar 6 terdapat sebuah kolom yang mengharuskan pembuat soal untuk mengisinya diantaranya, pertanyaan, jawaban, poin dan gift atau gambar untuk mempercantik ketika games dimulai. Pada “Points” yang terdapat dalam tampilan Bamboozle tersebut menentukan nilai jawaban dari soal yang telah dibuat. Setelah selesai membuat soal yang akan digunakan untuk permainan dalam pembelajaran maka kita bisa klik “save” dan klik pada opsi “games” di atas. Tampilan soal kita otomatis akan tersimpan dengan sendirinya.

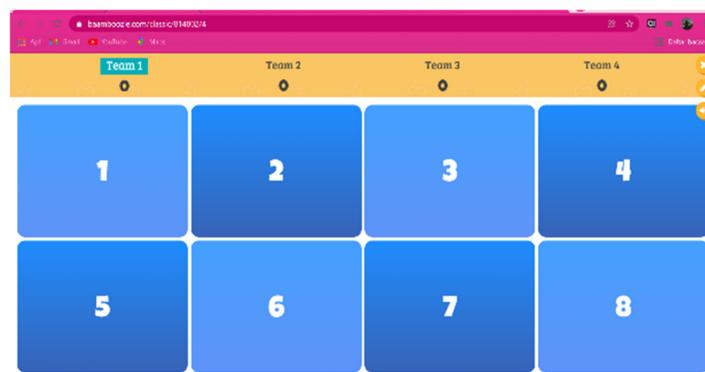
2. Belajar pembelajaran bahasa Indonesia dengan Bamboozle

Setelah soal-soal dibuat dalam media web Bamboozle maka soal tersebut bisa kita gunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik “*My Library*” lalu pilih games yang akan dimainkan. Setelah itu tampilan tersebut langsung memperlihatkan soal-soal yang telah kita buat. Tampilan ini sama dengan gambar 3 di mana kita bisa melanjutkan “*play*” untuk bermain. Namun, jika Bamboozle menjadi media dalam pembelajaran maka guru sebelumnya akan menentukan kelompok di dalam kelas tersebut. peringatan untuk admin atau guru yang menggunakan bamboozle ini sebagai nilai quiz untuk peserta didik, maka guru atau admin tidak boleh memberikan kode tersebut, karena ketika kode tersebar otomatis peserta didik sudah mengetahui apa saja soal yang akan mereka hadapi dalam permainan tersebut dimulai saat pembelajaran.



Gambar 7. Play

Cara selanjutnya yaitu guru dapat menentukan berapa kelompok yang harus dibagi dalam kelas tersebut, namun pada Bamboozle gratis tanpa membayar hanya memberikan fitur sampai 4 kelompok. Jadi, maksimal guru membentuk kelompok untuk peserta didik maksimal 4 supaya sesuai dengan permainan Bamboozle tersebut. fitur “*play*” ini menyediakan berbagai opsi, di antaranya, “*themes*” yaitu menampilkan berbagai animasi dalam tiap soal, “*Power-Ups*” fitur ini menyediakan kejutan yang ada dalam kotak-kotak tiap soal, namun kembali lagi bahwa fitur di bamboozle semua bisa dinikmati, kecuali harus menggunakan Bamboozle+ yang membayar. Untuk memulai permainannya admin memilih jenis permainan yang akan dimainkan antara Quiz, Classic dan Classic Jr.



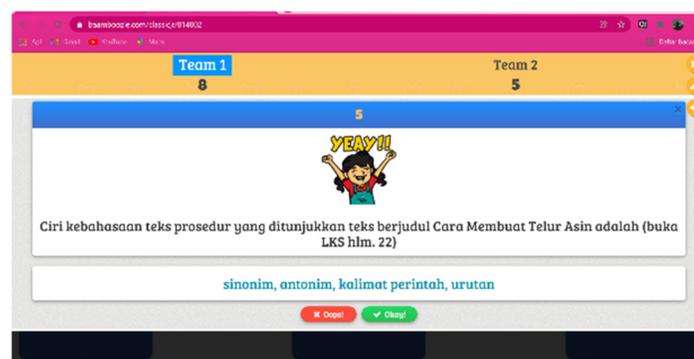
Gambar 8. Permainan di mulai

Selanjutnya tampilan Bamboozle seperti gambar 8 sudah siap untuk dimainkan berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan. Dimulai dari tim 1 dan selanjutnya. Gambar 8 menampilkan 8 soal, karena penulis hanya membuka 8 pertanyaan soal saja. Masing-masing kelompok bisa memilih nomor dari beberapa soal yang tertera. Penerapan media pembelajaran Bamboozle pada pembelajaran bahasa Indonesia, tentu membuat suatu pembelajaran sangat menyenangkan dan memicu semangat serta kefokuskan untuk peserta didik. Sementara itu pada pembelajaran bahasa Indonesia tentu peserta didik dituntut agar tidak lepas dari suatu bacaan atau sebuah buku (ebook maupun buku cetak). Dengan begitu pada pembahasan Bamboozle ini penulis membuat soal yang mana siswa tetap mengacu pada sebuah buku yang mereka miliki untuk dijadikan referensi tiap guru akan melakukan nilai tambahan/permainan belajar yang dapat menambah nilai bagi peserta didiknya.



Gambar 9. Tampilan soal

Pada tampilan di atas, bisa dilihat bahwa terdapat soal pembelajaran Bahasa Indonesia yang tetap mengacu pada buku sekolah, namun dengan media yang lebih menarik untuk peserta didik belajar dengan semangat. Guru juga bisa mengkreasikan lebih menarik pada bamboozle dengan membuat akun berbayar yaitu bamboozle sehingga fitur yang di gunakan lebih menarik lagi. Pada gambar 9 terlihat bahwa team 2 mendapatkan soal yang ditampilkan tersebut, sebagai admin bisa memberikan waktu untuk team 2 mendiskusikan jawabannya. Setelah menjawab maka guru bisa klik "check" dan akan muncul "okey" (jika jawaban dari Team yang menjawab benar) dan "Oops" (jika jawaban dari team salah). Jika jawaban benar maka poin pun akan bertambah pada team yang mendapat giliran untuk menjawab. Jika team menjawab salah maka poin pun tetap tidak bertambah pula.



Gambar 10. Tampilan jawaban dari soal

Berdasarkan pengenalan media pembelajaran berbasis web Bamboozle dan cara bermainnya terhadap pembelajaran disekolah khususnya bahasa Indonesia, maka bisa disimpulkan bahwa ternyata Bamboozle ini memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan.

Menurut peneliti sendiri kekurangan yang terdapat pada bamboozle ini adalah (1) Fitur yang sangat terbatas, (2) pembuatan akun pembuat soal dan menjawab soal tidak dibedakan, (3) tidak ada perizinan akses untuk memulai game, (4) instrumen pada Bamboozle ini tidak ada, hanya backsound ketika memilih jawabannya saja, (5) Terdapat beberapa kepasifan peserta didik dengan menggunakan system berkelompok. Akan tetapi, media ini bisa dimanfaatkan dengan melihat kelebihan yang ada pada Bamboozle, di antaranya (1) mengakses media bamboozle tanpa harus membuat akun, (2) terdapat soal yang bermacam-macam, (3) menggunakan media Bamboozle bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia, (4) memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk diskusi secara berkelompok, dengan keseruan di Bamboozle, (5) mudah untuk di akses, (6) bgisa dijadikan media untuk belajar mandiri, dan (6) bisa diakses melalui laptop atau ponsel

Terdapat penemuan lain yang mencatat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media Baamboozle. Penelitian pertama, yaitu dikemukakan oleh (Mariani et al.) bahwa kelebihan dalam permainan bamboozle, yaitu pertama, siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi pemenang sehingga pembelajaran akan lebih interaktif. Hal ini juga didukung oleh (Uti et al.) dalam jurnalnya bahwa pada pembelajaran menggunakan media Baamboozle membentuk jiwa kompetisi siswa. Jiwa kompetisi menimbulkan persaingan yang tentunya mengarahkan kepada hal yang positif. Terlebih lagi pada media Baamboozle yang terdapat power-ups yang berisikan gift tambahan poin atau bisa juga berisikan jebakan pengurangan poin yang dapat menjadikan permainan lebih seru dan menyenangkan. Kedua, siswa tidak perlu repot-repot untuk login untuk bisa menjawab kuis. Siswa hanya perlu untuk fokus di layar yang ditampilkan oleh guru, sehingga perhatian siswa lebih fokus dan bisa nyaman untuk lebih interaktif.

Sedangkan dalam konteks pembelajaran *hybrid learning*, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti terbatasnya jam pertemuan di kelas, keterbatasan pengawasan terhadap peserta didik yang mengikuti pembelajaran dari rumah, batasan kata saat membuat soal, pembatasan dalam menjawab kuis secara individu dengan akses akun masing-masing siswa, dan pembatasan dalam melempar kuis ke kelompok lain.

Penelitian kedua oleh (Andriyani et al.) yang mengungkapkan kelebihan dan kekeurangan media Bamboozle yaitu (1) website Baamboozle memilki tampilan yang menarik dan informatif, (2) website Baamboozle memungkinkan pendidik untuk membuat games sendiri, (3) website Baamboozle memudahkan pengguna untuk membuat akun, (4) website Baamboozle dapat digunakan untuk kegiatan ice-breaking untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran, (5) ketika mengakses website Baamboozle, pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak, (6) website Baamboozle tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan tetapi dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat

tanpa terkecuali, dan (7) website Baamboozle salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim,

Adapun kekurangan Baamboozle dalam penelitiannya yaitu, (1) apabila pengguna tidak menggunakan akun Baamboozle+, maka games yang telah dibuatnya bersifat terbuka atau publik yang dapat dimainkan oleh pengguna lain, (2) banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun Baamboozle+, (3) memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran online, dan (4) website Baamboozle kurang dapat dijadikan sebagai acuan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan Baamboozle yang telah diidentifikasi dalam penelitian lain, penting bagi pendidik untuk mengelola penggunaan media ini dengan bijak dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap menjadi prioritas utama.

PENUTUP

Berdasarkan uraian hasil penelitian kita dapat menyimpulkan guru sebagai penentu dalam mengatasi kegiatan belajar mengajar yang harus berinovasi serta berkreasi dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik, dengan media yang ada. Salah satu media pembelajaran bamboozle yang memberikan fitur yang berbeda dengan media konvensional (ceramah) yang biasa diterapkan pada sekolah-sekolah lain. Media berbasis web pada Bamboozle ini menyediakan (1) belajar mandiri, dengan fitur dan opsi yang mudah untuk diakses. (2) Membuat soal dengan membuat akun di bamboozle, dengan berbagai gift dan pilihan lainnya secara gratis. Pembuatan soal ini masih bisa memanfaatkan buku sebagai alat kedua untuk menjawab soal yang ada. (3) Permainan Bamboozle ini terbagi dari beberapa kelompok sesuai guru/admin yang akan menentukannya, tiap team akan bergantian memilih sebuah pertanyaan yang sudah guru siapkan.

Adapun kekurangan dan kelebihan pada media Bamboozle, berikut kekurangan Bamboozle; (1) Fitur yang sangat terbatas, (2) Pembuatan akun pembuat soal dan menjawab soal tidak dibedakan, (3) Tidak ada perizinan akses untuk memulai game, (4) Game hanya bisa dimainkan pertim tidak secara individu, (5) Instrumen pada Bamboozle ini tidak ada, hanya backsound ketika memilih jawabannya saja, (6) Terdapat beberapa kepasifan peserta didik dengan menggunakan sistem berkelompok. Sementara kelebihan dari Bamboozle yaitu (1) Mengakses media bamboozle tanpa harus membuat akun, (2) Terdapat soal yang bermacam-macam, (3) Menggunakan media Bamboozle bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia, (4) Memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk diskusi secara berkelompok dengan keseruan di Bamboozle, (5) Mudah untuk di akses, (6) Bisa dijadikan media untuk belajar mandiri, (7) Bisa di akses melalui laptop atau ponsel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. *Dilarang Menyanyi Di Kamar Mandi*. JB Publisher, 2017.
- Ardiana, Zusi, et al. "Sudut Pandang Pencerita dalam Novel Padang Bulan Karya Andrea Hirata." *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 2014.
- Ayu, Djenar Maesa. *Jangan Main-Main (Dengan Kelaminmu)*. PT Gramedia Pustaka Utama, 2016.
- Hanifah, Salma, et al. "Realitas Sosial Masyarakat Banyumasan Tahun 1946-1965 Dalam Novel

Lingkar Tanah Lingkar Air." *Jurnal Candi*, vol. 21, no. 2, 2021, pp. 2086–717,
doi:10.7868/s0367676515100142.

Kurniawan, Eka. *Corat-Coret Di Toilet*. PT Gramedia Pustaka Utama, 2014.

Luxemburg, Jan Van, et al. *Tentang Sastra*. Intermedia, 1991.

Magnis-Suseno, Franz. *Dalam Bayang-Bayang Lenin; Enam Pemikiran Marxisme Dari Lenin Sampai Tan Malaka*. PT Gramedia Pustaka Utama, 2003.

Mega Prayitna Putri. "Realitas Sosial Dalam Novel Kelomang Karya Qizink La Aziva (Kajian Realisme Sosialis Georg Lukacs)." *Jurnal BAPALA*, vol. 4, no. 1, 2017.

Nuraeni, Ineu. "Analisis Amanat dan Penokohan Cerita Pendek pada Buku "Anak Berhati Surga" Karya MH. Putra sebagai Upaya Pemilihan Bahan Ajar Satra di SMA." *CARAKA: "Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia & Bahasa Daerah*, Vol. 6, No. 2, 2017.

Nurfitriani, Siti. "Realitas Sosial Dalam Novel Pulang." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, vol. 17, no. 1, 2017, pp. 98–107.

Punawarna, Sukran Makmun. "Perbandingan Realitas Sosial Dalam d Novel Rindu Karya Tere Liye Dengan Novel Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer." *Jurna; Ilmiah Telaah*, vol. 6, no. 1, 2021, pp. 33–48.

Saddhono, Kundharu, et al. "Kajian Sosiologi Sastra Dan Pendidikan Karakter Dalam Novel Nun Pada Sebuah Cermin Karya Afifah Afra Serta Relevansinya Dengan Materi Ajar Di Sma." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, vol. 6, no. 1, 2017, pp. 16–26, doi:10.23887/jpi-undiksha.v6i1.8627.

Suprapti. "Peningkatan Pemahaman Tema dan Amanat Cerita Pendek dengan Metode Pemberian Tugas Rumah Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol. 9, No. 1, 2021.

Syas, Mulyanti. "George Lukács Dan Teori Kritis Dalam Perkembangan Ilmu Komunikasi (1885–1971)." *AL MUNIR: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2014, pp. 5–27.

Waluya, Bagja. *Sosiologi; Menyelami Fenomena Sosial Di Masyarakat*. PT Setia Purna Inves, 2007.