

**INTEGRASI (*BAMBOOZLE: WEB-BASED GAME*) DALAM PROSES BELAJAR  
MENGAJAR DI SMP KARTIKA XX-2 MAKASSAR****(*INTEGRATION OF WEB-BASED GAMES (BAMBOOZLE) FOR TEACHERS AND  
STUDENTS AT SMP KARTIKA XX-2 MAKASSAR*)****Nur Aeni<sup>1\*</sup>, Ryan Rayhana S<sup>2</sup>, Asriati<sup>3</sup>, Hasriani G<sup>4</sup>, Tuti Wijayanti<sup>5</sup>**<sup>1\*</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>2,3,4</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>5</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar<sup>1\*</sup>nur\_aeni@unm.ac.id <sup>2</sup>ryan.rayhana@unm.ac.id, <sup>3</sup>asriati@unm.ac.id,<sup>4</sup>hasriani@unm.ac.id, <sup>5</sup>tutiwijayanti@unm.ac.id**Article History:**Received: August 05<sup>th</sup>, 2023Revised: August 17<sup>th</sup>, 2023Published: August 20<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** *Training on the use of web-based game Bamboozle for teachers and students at SMP Kartika XX-2 Makassar is a training activity that aims to improve the skills of teachers and students in using an online educational game called Bamboozle. This training is conducted using hands-on learning method, where the participants will be directly involved in using Bamboozle as a learning media. In this training, participants were fulfilled an understanding of the concept and benefits of the online educational game Bamboozle, as well as how to use it as an effective learning media. After attending this training, teachers and students at SMP Kartika XX-2 Makassar are expected to be able to use Bamboozle independently and effectively in the learning process. This training is expected to increase students' interest and motivation to learn, and make it easier for teachers to deliver learning materials in a more interesting and interactive way.*

**Keywords:** *Bamboozle, Web-Based Game***Abstrak**

Pelatihan penggunaan game Bamboozle berbasis web bagi guru dan siswa SMP Kartika XX-2 Makassar merupakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam menggunakan game edukasi online bernama Bamboozle. Pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan metode hands-on learning, dimana para peserta akan dilibatkan secara langsung dalam menggunakan Bamboozle sebagai media pembelajaran. Dalam pelatihan ini, para peserta akan diberikan pemahaman mengenai konsep dan manfaat dari game edukasi online Bamboozle, serta bagaimana cara menggunakannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Setelah mengikuti pelatihan ini, para guru dan siswa di SMP Kartika XX-2 Makassar diharapkan dapat menggunakan Bamboozle secara mandiri dan efektif dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

**Kata Kunci:** *Bamboozle: Web-Based Game*

## **PENDAHULUAN**

Saat ini dunia pendidikan menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu wabah corona virus disease 2019 (Covid-19). Wabah covid-19 ini melanda beberapa negara di dunia. Sehingga dari berbagai aspek mengalami kendala terutama pada bidang pendidikan (Sadikin, 2020). Salah satu hambatan yang dihadapi ketika pembelajaran daring adalah mahasiswa yang tidak mampu menggunakan aplikasi yang akan digunakan oleh guru atau dosen untuk memberikan materi pembelajaran secara online seperti pertemuan secara virtual. Selain itu, mahasiswa juga harus memiliki alat komunikasi yang memiliki spesifikasi yang tinggi untuk dapat menggunakan aplikasi tertentu.

Alat komunikasi yang tidak memiliki spesifikasi akan mengalami kendala dalam pembelajaran sehingga mahasiswa ketinggalan materi yang disampaikan oleh guru. Hal lain yang menjadi penghambat dalam pembelajaran online adalah koneksi internet yang harus bagus untuk mendukung pembelajaran daring tersebut. Oleh karena itu diperlukan penyesuaian di segala sektor pendidikan utamanya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran ditengah pandemic covid-9 saat ini, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva, disisi lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, yang kreatif dan inovatif (Rahmatullah, dkk: 2020). Saat ini dunia pendidikan menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu wabah corona virus disease 2019 (Covid-19). Wabah covid-19 ini melanda beberapa negara di dunia. Sehingga dari berbagai aspek mengalami kendala terutama pada bidang pendidikan (Sadikin, 2020). Salah satu hambatan yang dihadapi ketika pembelajaran daring adalah mahasiswa yang tidak mampu menggunakan aplikasi yang akan digunakan oleh guru atau dosen untuk memberikan materi pembelajaran secara online seperti pertemuan secara virtual. Selain itu, mahasiswa juga harus memiliki alat komunikasi yang memiliki spesifikasi yang tinggi untuk dapat menggunakan aplikasi tertentu.

Alat komunikasi yang tidak memiliki spesifikasi akan mengalami kendala dalam pembelajaran sehingga mahasiswa ketinggalan materi yang disampaikan oleh guru. Hal lain yang menjadi penghambat dalam pembelajaran online adalah koneksi internet yang harus bagus untuk mendukung pembelajaran daring tersebut. Oleh karena itu diperlukan penyesuaian di segala sektor pendidikan utamanya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran ditengah pandemic covid-9 saat ini, media yang

dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva, disisi lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, yang kreatif dan inovatif (Widodo dan Nursaptini, 2020)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, guru dan siswa SMP Kartika XX Makassar belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi game berbasis web seperti Bamboozle. Aplikasi yang sebenarnya dapat memudahkan mereka untuk belajar mendesain banner, spanduk, bahan presentasi, dan mengedit foto. Walaupun sebenarnya mereka tertarik untuk menggunakan namun karena mereka belum mengenal Bamboozle atau pun terbiasa dengan sehingga mereka belum bisa menggunakan aplikasi tersebut. Kebutuhan akan skill desain saat ini sangat penting, sebab skill ini bisa mereka aplikasikan dimanapun dan untuk kebutuhan apapun.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penulis memberikan pelatihan untuk belajar menggunakan aplikasi web-based game (Bamboozle) yang nantinya akan memberikan mereka kemudahan untuk bisa menggunakan aplikasi dan belajar dengan menyenangkan karena penggunaannya tidak terbatas dengan menggunakan komputer semata namun bisa diaplikasikan melalui handphone. Senada dengan para siswa guru-guru juga merasa keberadaan aplikasi desain yang mudah dioperasikan tentunya akan memudahkan mereka dalam mempersiapkan pembelaran sebab proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bervariasi. Kemudahan untuk memperbaharui aplikasi hanya dengan menggunakan telepon genggam dimana saja tentunya merupakan hal yang sangat menjanjikan dan memberi kemudahan untuk menjadi lebih efektif.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan program kemitraan masyarakat ini adalah :

Yang pertama adalah observasi awal dan wawancaral dan persiapan materi serta penyajian dan ketiga evaluasi kegiatan. Pada penyajian materi, peserta diberikan materi tentang apa itu Bamboozle web based application. Materi disajikan melalui PowerPoint presentation dilengkapi dengan video yang berisi tentang materi tentang tata cara mengoperasikan atau menjalankan Bamboozle ini. Setelah penyajian materi, para peserta diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti atau hal yang ingin diketahui mengenai materi yang telah disajikan oleh pemateri. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengetahuan dan pemahaman mengenai materi yang disajikan. Pemateri akan memberikan informasi awal mengenai program web-based game (Bamboozle) dan fitur-fiturnya secara umum. Tahap ketiga adalah pelatihan 20%, yaitu melatih guru dan siswa dalam menyusun langkah-langkah tentang pemanfaatan web-based game (Bamboozle) sebagai media pembelajaran dan desain. Peserta pelatihan yaitu guru dan siswa akan berperan lebih banyak dalam tahapan ini dimana mereka akan lebih banyak mengeksplorasi secara individu fitur-fitur yang ada dalam program web-based game (Bamboozle).

## HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dalam bentuk pelatihan penggunaan *Bamboozle* dalam proses belajar mengajar dilaksanakan sebanyak lima (5) kali pertemuan pada bulan juni-agustus 2023. Kegiatan Pengabdian Masyarakat diawali dengan melakukan kunjungan atau observasi awal pada kegiatan belajar mengajar di SMP Kartika XX-2 Makassar. Pada kegiatan observasi proses pembelajaran kelihatan siswa bermalas malasan mengikuti pelajaran bahasa Inggris, mereka tidak terlalu antusias dalam mengikuti pelajaran.

Setelah kegiatan observasi selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan wawancara dengan peserta didik dan pendidik untuk mendukung hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya.

“ Saya malas mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, saya bosan dengan cara belajar yang biasanya hanya langsung membuka buku teks”.

Setelah kegiatan observasi selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan wawancara dengan peserta didik dan pendidik untuk memperkuat hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya.

“Saya malas mengikuti pembelajaran matematika karena materinya susah dan membosankan kak. Saya tidak mengerti sama sekali.” Ungkap seorang siswa yang diwawacarai”.

Hal yang senada juga diungkapkan oleh siswa lainnya,

“Saya cukup kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika karena apa yang saya pelajari sangat membosankan dan sulit untuk dimengerti.”



**Gambar 1. Pengenalan Bamboozle**



**Gambar 2. Penggunaan Bamboozle Classic (Competition)**



**Gambar 3. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan (Integrasi Bamboozle)**

Pelatihan ini dilaksanakan dalam 4 tahapan penting, yaitu:

1. Identifikasi masalah dengan observasi awal atau analisis kebutuhan
2. Perencanaan dan penyusunan materi pelatihan serta pemilihan platform
3. Pelaksanaan Pelatihan integrasi Bamboozle dalam proses belajar mengajar
4. Pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi

Dengan mengidentifikasi masalah secara akurat, anda dapat mengarahkan upaya untuk melakukan perbaikan dan perubahan. Melalui observasi atau analisis, para dosen dapat memperoleh pemahaman dan input bagaimana masalah tersebut mempengaruhi situasi atau lingkungan yang dihadapi serta merancang solusi dan kegiatan yang sesuai dengan keadaan siswa dan sekolah tersebut. Selanjutnya perencanaan dan penyusunan materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, para guru serta lingkungan sekolah. Membuat topik topik untuk selanjutnya dibuatkan kelas pada Bamboozle, media yang dipilih dalam pelatihan ini. Setelah itu, membuat bahan pelatihan seperti slide presentasi dan panduan instalasi Bamboozle atau akses bamboozle melalui <https://www.baamboozle.com/>.

Menggunakan metode pelatihan yang mudah dipahami seperti pemaparan atau pendahuluan materi, diskusi, simulasi. Setelah melaksanakan sesi pemaparan materi dan pengenalan Bamboozle maka saatnya melaksanakan simulasi integrasi Bamboozle dalam proses belajar mengajar. Dimulai dengan mengakses <https://www.baamboozle.com/>.

Pertama, peserta dibagi menjadi 2 kelompok, karena mereka memilih untuk menjalankan Bamboozle classic berupa kompetisi dengan 2 tim. Masing masing harus menjawab setiap clue dari setiap angka yang mereka pilih. Jika mereka mampu menjawab clue atau pertanyaannya dengan benar maka mereka berhak mendapatkan poinnya sebaliknya jika tidak mampu menjawab maka tidak mendapatkan poin/score atau bahkan zonk. Unikny permainan ini karena di setiap pilihan ada zonk dan juga ada rewardnya sehingga memberikan pengalaman menarik tersendiri bagi para peserta.

Setelah simulasi tersebut, kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk melihat apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari Bamboozle tersebut. Instrumen yang digunakan untuk melaksanakan evaluasi kegiatan ini adalah wawancara kepada guru dan siswa, beberapa hasil wawancaranya antara lain:

Guru 1: “ ...saya merasa bahwa penggunaan Bamboozle telah memberikan nuansa yang segar dalam pembelajaran. Anak anak kami tampak lebih bersemangat ketika mereka tahu bahwa akan ada permainan interaktif yang akan mendukung pelajaran mereka.”

Guru 2: “ ..pelaksanaan pelatihan ini memberikan ilmu baru buat kami dan termotivasi untuk mencobanya di kelas”.

Siswa 1: “...kami sangat senang mengikuti kegiatan ini, kakak kakaknya menjelaskan dengan baik, materinya juga mudah kami ikuti”

Siswa 2: “ ...saya bersemangat saat tau materi pelatihannya tentang game apalagi Bamboozle adalah game baru buat saya...”

## **PEMBAHASAN**

Song (2018) berpendapat bahwa siswa dengan motivasi tinggi, kepercayaan diri, citra diri yang tinggi, tingkat kecemasan yang rendah, dan ekstroversi lebih siap untuk sukses dalam belajar bahasa kedua. Filter afektif dapat meningkatkan motivasi yang rendah, harga diri yang rendah, kecemasan, introversi dan penghambatan dan menjadi 'blok mental' yang mencegah input yang dapat dipahami untuk akuisisi . Dengan kata lain. Integrasi gamifikasi dalam kelas EFL seperti kuis dan bamboozle dalam pengajaran EFL yang dirancang dengan baik terorganisir dengan sintaks untuk berlatih, integrasi, manajemen, evaluasi dan penciptaan informasi yang dapat beroperasi dalam masyarakat pengetahuan dalam teknologi digital, alat komunikasi dan atau jaringan, juga yang mencakup informasi, media dan teknologi untuk mengatasi era pendidikan abad ke-21, Kemitraan untuk Pembelajaran Abad ke-21 dan Aeni, Fitirani & Fitri ,(2019).

Selanjutnya, Reflianto, Setyosari, Kuswandi, & Widiati (2021) mengungkapkan bahwa metode online flipped classroom dengan keterlibatan siswa juga berinteraksi dan mempengaruhi hasil belajar bahasa Inggris siswa (Punyasettro dan Yasri, 2021). Penelitian lain melaporkan model pembelajaran dan perilaku siswa berinteraksi dengan hasil belajar yang mempengaruhi hasil belajar mereka (Hasanah & Arifani, 2020). Dengan adanya temuan temuan oleh para peneliti sebelumnya, semakin menguatkan hasil dari pengabdian ini bahwa integrasi Bamboozle sebagai media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan semangat serta motivasi para

siswa dalam belajar. Memberikan kesempatan kepada guru untuk berinovasi mendesain kelas kelas gamifikasi mereka yang dapat disesuaikan dengan topik atau tema pembelajaran mereka setiap pertemuannya. Hal ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar baik itu individual ataupun berkelompok.

Setelah rangkaian kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, diadakan kunjungan terakhir ke SMP Kartika XX Makassar. Untuk melaksanakan evaluasi kepuasan mitra atas kegiatan yang telah dilaksanakan. Ini adalah langkah penting dalam memastikan bahwa program pelatihan berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kualitas kerjasama para dosen pengabdian dengan sekolah mitra.

## **KESIMPULAN**

Permainan Bamboozle sebagai alat yang efektif dalam proses belajar mengajar. Integrasi Bamboozle dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang aktif, dan meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Pelatihan ini adalah langkah positif dalam mengintegrasikan teknologi Pendidikan ke dalam pembelajaran SMP Kartika XX-2 Makassar. Dengan pemanfaatan permainan edukasi online seperti Bamboozle, diharapkan akan tercipta pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan bermanfaat bagi guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan mereka.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru guru dan siswa SMP Kartika XX-2 Makassar dan semua pihak yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan PKM ini. Ucapan terima kasih juga kami haturkan kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini utamanya pihak LP2M UNM dan Rektor UNM yang telah memberikan izin pelaksanaan kegiatan ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Aeni, N., Fitriani, F., & Fitri, N. (2019). The Use of Circle Games to improve the Mastery of English Vocabulary of the Indonesian Maritime Academy Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 5(3), 239-244
- Hergenhahn, B. R. dan Olson, Matthew H. 2010. *Theories of learning (teori belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 2005. *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta : UI Press.
- Murray, J. Student led action for sustainability in higher education: A literature review. *Int. J. Sustain. High. Educ.* **2018**, 19, 1095–1110. [CrossRef].
- Punyasettro, Santhanat, and Pratchayapong Yasri. "A Game-Based Learning Activity to Promote Conceptual Understanding of Chordates' Phylogeny and Self-Efficacy to Learn

- Evolutionary Biology." *European Journal of Educational Research* 10.4 (2021): 1937-1951.
- Reflianto, Setyosari, P., Kuswandi, D., & Widiati, U. 2021. Reading comprehension skills: The effect of online flipped classroom learning and student engagement during the COVID-19 pandemic. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1613-1624. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1613>
- Sadikin, Ali dan Afreni Hamidah. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. Jambi. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Hlm. 214 – 224.
- Song, S., & Song, S. (2018). Second language acquisition theories. *Second language acquisition as a mode-switching process: An empirical analysis of Korean learners of English*, 9-36.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russel. 2012. *Instructional technology and media for learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Snelbecker, Glenn E. 1974. *Learning Theory, Instructional Theory, and Psychoeducational Design*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tukiran Tanireja. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Usman. 1994. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina,S. 2011. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Merdeka belajar dalam pandemi: Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh berbasis mobile. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(2), 1-. Doi <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.35747>