



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11783



**Efektivitas *Bamboozle* terhadap Kemampuan
Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara
pada Siswa Kelas VII SMP**

Diah Kusyani*, Sukma Adelina Ray**

* Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Al Washliyah Medan

** Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Al Washliyah Medan

Alamat surel: diahkusyani13@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Efektivitas;
Bamboozle;
Teks Cerita Rakyat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar keefektifan *bamboozle* dalam pembelajaran memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara di SMP. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Hasil penelitian disimpulkan bahwa memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara dengan menggunakan *bamboozle* oleh siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Delitua memperoleh nilai rata-rata 83,61 sedangkan jika memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara tanpa menggunakan *bamboozle* oleh siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Delitua memperoleh nilai rata-rata 73,12. Aplikasi *bamboozle* efektif dalam memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara. Signifikan pada penelitian ini yaitu $0,001 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima artinya aplikasi *bamboozle* efektif untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat. Pada penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan dalam menggunakan *bamboozle* dengan tanpa menggunakan *bamboozle* terhadap kemampuan memahami teks cerita rakyat oleh siswa kelas VII-1 dan VII-3 SMP Negeri 1 Delitua, yakni *bamboozle* dinyatakan efektif dalam pembelajaran memahami teks cerita rakyat dan membuat siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Abstract

Keywords:
Effectiveness;
Bamboozle ;
Folklore Text.

The purpose of this study was to determine the effectiveness of *bamboozle* in learning to understand North Sumatra folklore text in junior high school. This research is an experimental research with *one-group pretest-posttest* research design. The results of the study concluded that understanding the text of North Sumatra folklore using *bamboozle* by students of class VII-1 SMP Negeri 1 Delitua obtained an average score of 83.61 while if understanding the text of North Sumatra folklore without using *bamboozle* by students of class VII-3 SMP Negeri 1 Delitua obtained an average score of 73.12. The *bamboozle* application is effective in understanding the text of North Sumatra folklore. Significant in this study is $0.001 < 0.05$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the *bamboozle* application is effective to improve students' understanding of folklore text. In this study, there is a significant difference in using *bamboozle* and without using *bamboozle* on the ability to understand folklore text by students of class VII-1 and VII-3 SMP Negeri 1 Delitua, namely *bamboozle* is declared effective in learning to understand folklore text and makes students more enthusiastic in the learning process.

Terkirim: 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan memiliki peran utama dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. *Era Society* adalah proses kolaborasi manusia dengan teknologi. *Artificial intelligence* (AI) merupakan salah satu karakteristik *industry* 5.0, untuk menghadapinya diperlukan sebuah iklim pendidikan yang mendukung. Siswa harus dibiasakan dan ditekankan untuk berpikir kritis dan konstruktif agar mampu menerapkan pembelajaran dalam kehidupan secara konkrit. Di *era society* 5.0 guru merupakan penggerak dalam pendidikan yang harus mempunyai kompetensi yang memadai dan cakap dalam menyampaikan materi. Guru diharapkan mampu memastikan kurikulum berjalan dengan optimal dengan memiliki sikap yang kolaboratif, kreatif, mampu mengambil resiko, memiliki selera humor dan mampu bersahabat dengan teknologi. Guru sebagai *agent of change* akan menentukan baik tidaknya wajah pendidikan pada masa saat ini. Adapun yang menjadi urgensi penelitian saat ini belum semua guru di sekolah dapat memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan paradigma lama, padahal banyak sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru. Banyaknya guru yang kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran berimplikasi pada pola pembelajaran yang monoton dan menjenuhkan.

Media pembelajaran di era digital saat ini yang bisa dimanfaatkan oleh guru-guru ialah Aplikasi *Baamboozle*. Pentingnya penelitian dilaksanakan dalam rangka menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan suasana pembelajaran yang bervariasi dan menggembirakan. *Baamboozle* merupakan *game* edukasi berbasis web yang menyediakan berbagai *game* interaktif dan menarik. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara. Mempopulerkan cerita-cerita rakyat Sumatera Utara dengan memadukan teknologi dan kearifan lokal yang dikemas dalam pembelajaran.

Habitus literasi melalui budaya salah satunya pada teks cerita rakyat untuk mengupayakan terbentuknya kebiasaan siswa dalam berliterasi. Ada empat faktor yang dapat memengaruhi terjadinya aktivitas literasi yaitu *proficiency* atau kecakapan (bebas buta aksara), *access* merupakan sumber daya pendukung di mana masyarakat dapat memanfaatkan sumber-sumber literasi, *alternatives* ialah beragam pilihan perangkat teknologi informasi dan hiburan, dan *culture* meliputi gagasan, nilai, norma, dan makna yang dibentuk oleh keluarga, komunitas, dan lingkungan yang lebih luas yang turut memengaruhi perilaku literasi (Miller & Micahel, 2016).

Pada Pasal 8 UU Nomor 43 tahun 2007 misalnya, disebutkan kewajiban pemerintah provinsi dan pemerintah kabupaten/kota, antara lain dalam menyelenggarakan layanan perpustakaan, menjamin ketersediaan layanan perpustakaan secara merata, menggalakkan promosi gemar membaca, serta menyelenggarakan perpustakaan umum dengan kekhasan daerah masing-masing.

Survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun

2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Sementara UNESCO menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca. Data di atas menunjukkan persoalan literasi masih menjadi hal yang harus dibenahi di Indonesia. Padahal buku memegang peranan sangat vital bagi kehidupan manusia. Hanya bangsa dengan minat baca yang tinggi menjadi prasyarat menuju masyarakat informasi yang merupakan ciri dari masyarakat modern. SDM yang mumpuni sangat diperlukan jelang Indonesia Emas pada tahun 2045.

Hasil perhitungan indeks provinsi pada Gambar 2 di atas menunjukkan peringkat 3 provinsi dengan nilai indeks tertinggi, yaitu Provinsi DKI Jakarta dengan angka indeks 58,16; D.I. Yogyakarta dengan angka 56,20; dan Kepulauan Riau dengan angka 54,76. Meskipun demikian, tiga provinsi tersebut belum mencapai kategori aktivitas literasi tinggi karena indeks ketiganya belum melampaui angka 60,01 atau dengan kata lain masih berada di level aktivitas literasi sedang. Sumatera Utara dengan angka indeks 35,73 dan termasuk kategori aktivitas literasi rendah (berada pada rentang angka 20,01 – 40,00).

Latar belakang penelitian berdasarkan PISA 2018 *worldwide ranking* dan indeks alibaca, di mana masih rendahnya minat baca peserta didik, apalagi terkait dengan literasi budaya salah satunya pada pembelajaran teks cerita rakyat (Gusnetti, & Isnanda, 2015). Indonesia adalah negara yang kaya akan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun, kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat ialah sastra lisan. Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. Cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang kehadirannya di atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain (Semi, 1993).

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk dari folklor. Cerita rakyat terdiri atas tiga golongan besar, yaitu: mite, legenda, dan dongeng (Danandjaya, 1984). Selama ini kita masih kurang mengetahui cerita rakyat yang terdapat di daerah asal kita sendiri. Banyak cerita rakyat sumatera yang belum diketahui para peserta didik. Setiap daerah memiliki kekayaan budayanya sendiri. Di sumatera utara cerita rakyat yang terkenal masih sebatas *Legenda Danau Toba* dan *Putri Hijau*. Masalah yang dihadapi saat ini minimnya materi cerita rakyat yang disajikan dalam kurikulum. Dampak hadirnya berbagai teks-teks pada setiap materi pembelajaran, cerita rakyat yang banyak mengandung nilai-nilai luhur, nilai moral, serta nilai budaya pun kini mulai tersisih.

Media dapat mengungkapkan penyajian pesan dengan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar (Arsyad, 2003). Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya (Sukmawati, 2021).

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional yang menggunakan kertas dan pensil membuat peserta didik mudah merasa bosan, kurang berantusias dan kurang termotivasi. Hal ini mempengaruhi dalam rendahnya hasil belajar siswa. Pada *era society 5.0* hampir setiap bidang kehidupan menggunakan teknologi canggih, penggunaan media digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran,

guna tercapainya tujuan belajar. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan seperti *baamboozle* sangat menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Baamboozle* merupakan sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan *edugames* yang menyerupai dengan lomba cerdas (Iskandar, dkk., 2022).

Jika guru tidak terus membekali diri dengan pengetahuan terhadap penggunaan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan, siswa pun akan mengalami kejenuhan selama belajar. Pasalnya, guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa. Kreativitas guru tidak terlihat (Abdullah, dkk., 2021). *Baamboozle* adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. *Edugames* bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk evaluasi (Sa'diyah, dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu cara yang dapat diupayakan oleh seorang guru untuk memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat memberikan masukan proses pembelajaran dan memperkaya materi pembelajaran yang diterima oleh siswa (Zaini & Dewi, 2017). Saat ini, media pembelajaran dapat dikolaborasi dengan memanfaatkan teknologi media informasi dan media digital. Media pembelajaran dapat digabungkan dengan teknik gamifikasi (Saud & Azizah, 2022). Penelitian ini memanfaatkan aplikasi *baamboozle* dalam memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara, berhipotesis terdapat efektivitas penggunaan *baamboozle*.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau efek dari perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Metode ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau keefektifan penggunaan aplikasi *bamboozle* terhadap peningkatan kemampuan memahami siswa pada materi pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara oleh siswa kelas VII di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun pembelajaran 2023-2024.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang berbeda yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis. Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menulis teks deskripsi (*pretest*) dan kemampuan akhir dalam menulis teks deskripsi (*posttest*).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Delitua. Adapun waktu pelaksanaan penelitian selama satu tahun yakni 2023-2024. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Delitua dengan jumlah 90 siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi penelitian. Sampel pada penelitian ini menggunakan siswa kelas VII^C MTs SMP Negeri 1 Delitua yang berjumlah 30 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan siswa kelas VII^A SMP Negeri 1 Delitua yang berjumlah 30 siswa sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan tes tulis. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan melakukan peninjauan dan pengambilan data sekunder. Wawancara kepada responden yang bersangkutan dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang telah dibuat. Kemudian, tes tulis pilihan berganda disusun untuk menginstruksikan siswa dalam memahami teks cerita rakyat. Setelah

data soal diperoleh maka, harus dilakukan uji instrumen penelitian, sebagai berikut: uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah atau menganalisis data hasil penelitian. Analisis data bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan memahami teks cerita rakyat siswa antara kelas kontrol tanpa menggunakan aplikasi *bamboozle* dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *bamboozle*.

Deskripsi data, teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan SPSS seperti, rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), mode, simpangan baku, varian, dan rentang skor.

a. *Mean* (rata-rata)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

b. Nilai tengah (*Median*)

$$Median = Bb + \left(\frac{\frac{1}{2}N - cfb}{fd} \right) i$$

c. Mode (*Modus*)

$$Modus = Tb + \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right) p$$

d. Simpangan Baku

$$SD = \frac{\sum fx^2}{N}$$

Uji Normalitas, uji normalitas berfungsi untuk mengetahui normal tidaknya data pada sebuah penelitian. Uji normalitas menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan SPSS. Data terdistribusi normal apabila lebih besar dari nilai signifikannya.

Uji Homogenitas, uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu sampel pada populasi penelitian. Homogen berarti kesamaan varian pada sebuah data. Pengujian homogenitas dilakukan terhadap hasil data (*pretest* dan *posttest*). Pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS.

Uji Hipotesis, pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan analisis inferensial yaitu statistik parametrik. Pengujian menggunakan Independent Sample T-Test (uji-t *independen* sampel). Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata skor antara dua kelompok. Data analisis menggunakan uji-t berasal dari data yang terdistribusi normal. Uji-t yang digunakan adalah uji-t untuk dua kelompok sampel yang independen. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan SPSS, Ho akan diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Uji *N-Gain* Hake, Uji *N-Gain* Hake digunakan untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan. Hasil dari *N-gain* ini dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Deli Tua pada kelas VII² sebagai kelas kontrol dan kelas VII¹ sebagai kelas eksperimen. Siswa kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *bamboozle* pada materi teks cerita rakyat dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional berupa ceramah.

SMP Negeri 1 Deli Tua adalah sekolah menengah pertama yang terakreditasi A dan beralamat di Jl. Teruna APDN No.13 Delitua, Deli Tua Timur, Kecamatan Deli Tua, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. SMP Negeri 1 Deli Tua berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Deli Serdang yang berdiri sejak 14 Februari 2018 dengan kepala sekolah bernama Ibu Fauziah Noor Siregar, S.Pd., M.Si. Lokasi sekolah sangat strategis sehingga bisa diakses dan dikunjungi dari manapun. Sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas yang terdiri dari 14 ruang kelas, 1 laboratorium, perpustakaan, ruang UKS. Selain itu, sekolah juga memberi fasilitas minat dan bakat siswa dengan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, olahraga, dan kesenian yang memberikan pengalaman lain diluar proses belajar secara formal.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau efek dari perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Metode ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau keefektifan penggunaan aplikasi *bamboozle* terhadap peningkatan kemampuan memahami siswa pada materi pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Deli Tua. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan terhitung sejak bulan Juli sampai dengan bulan September Tahun 2023.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control. *Pre-test* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *post-test* dilakukan setelah siswa mendapat perlakuan untuk mengukur keefektifan program pembelajaran di dalam kelas.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan mengukur korelasi antara variabel/item dengan skor total variabel. Untuk mendapatkan hasil yang akurat, maka pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS, terlihat pada data di bawah ini:

Correlations																					
	Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Total
Soal_1	1																				
N	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
Sig. (2-tailed)																					

*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 1 Uji Validitas dengan SPSS

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	33	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	20

Tabel 2 Uji Reliabilitas dengan SPSS

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 2 Deli tua dengan jumlah siswa 33. Uji coba dilakukan dengan jumlah soal sebanyak 20 soal.

Pada data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% yaitu terlihat semua item soal di aats valid dengan jumlah soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Uji reliabilitas dari datas di atas dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,890 yang menunjukkan seluruh item soal reliabel. Oleh karena itu, terdapat 20 soal yang disimpulkan reliabel dan valid sebagai instrumen tes dalam memahami teks cerita rakyat dengan kriteria tinggi dan sangat tinggi.

Data di atas menunjukkan bahwa semua item soal terkategori “baik” untuk digunakan sebagai instrumen tes. Setelah uji coba dilakukan dan disimpulkan bahwa semua item soal valid dan reliabel serta layak untuk dijadikan sebagai instrument tes pada penelitian ini. Selanjutnya, menentukan data hasil awal dengan menggunakan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi *baambozle*, sedangkan kelas control dengan

menggunkan metode konvensional. Setelah itu, diberikan *post-test* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas data penelitian dikelompokkan berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Pada Kelas Eksperimen

Statistics		
Pre-test		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		64.36
Median		66.00
Mode		61 ^a
Std. Deviation		7.861
Variance		61.801
Range		39
Minimum		40
Maximum		79
Sum		2124

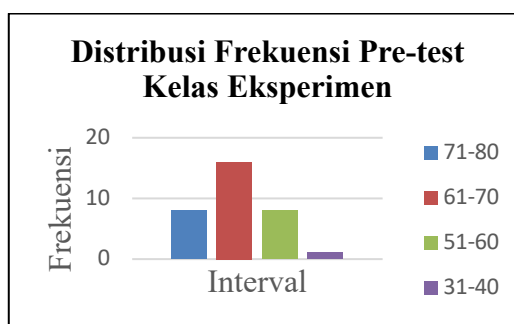
Tabel 3 Hasil Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Cerita Rakyat Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*) pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol (Kelas VII¹) sangat rendah yaitu skor rerata data *pre-test* = 64,36; nilai tengah = 66,00; simpangan baku = 7,861; nilai minimum = 40; nilai maksimum = 79.

		Interval			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	71-80	8	24.2	24.2	24.2
	61-70	16	48.5	48.5	72.7
	51-60	8	24.2	24.2	97.0
	31-40	1	3.0	3.0	100.0
Total		33	100.0	100.0	

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram di bawah ini:



Gambar 1 Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat sebelum Perlakuan (*Pre-Test*) pada Kelas Eksperimen

Distribusi frekuensi skor *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di atas, frekuensi *pre-test* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 61-70 sebanyak 16 siswa (48,5%), kemudian di rentang interval 51-60 sebanyak 8 siswa (24,2%), di rentang interval 71-80 sebanyak 8 siswa (24,2%).

Statistics		
Post test		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		83.61
Median		83.00
Mode		81 ^a
Std. Deviation		4.596
Variance		21.121
Range		20
Minimum		75
Maximum		95
Sum		2759

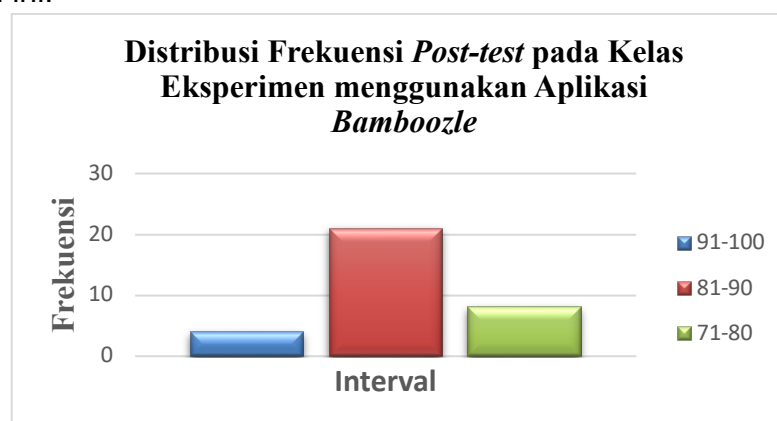
Tabel 5 Hasil Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Cerita Rakyat (*Post-Test*) pada Kelas Eksperimen

Data di atas dapat terlihat bahwa hasil kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *bamboozle* pada kelas eksperimen yaitu skor rerata data *post-test* = 83,61; nilai tengah = 83; simpangan baku = 4,596; nilai minimum = 75; nilai maksimum = 95. Karena itu, dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi *bamboozle* dapat meningkatkan nilai siswa dalam memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara.

	Interval	Interval			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	91-100	4	12.1	12.1	12.1
	81-90	21	63.6	63.6	75.8
	71-80	8	24.2	24.2	100.0
Total		33	100.0	100.0	

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Skor *Post-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram di bawah ini:



Gambar 2 Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan memahami Teks Cerita Rakyat setelah Perlakuan Menggunakan Aplikasi *Bamboozle* (*Post-Test*)

Distribusi frekuensi skor *post-test* pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi baamboozle dapat dilihat pada tabel di atas, frekuensi *post-test* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 81-90 sebanyak 21 siswa (63,6%), kemudian di rentang interval 71-80 sebanyak 8 siswa (24,2%), di rentang interval 91-100 sebanyak 4 siswa (12,1).

Hasil Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Pada Kelas Kontrol

Statistics		
Nilai Pre-test		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		48.33
Median		50.00
Mode		55
Std. Deviation		14.013
Variance		196.354
Range		55
Minimum		20
Maximum		75
Sum		1595

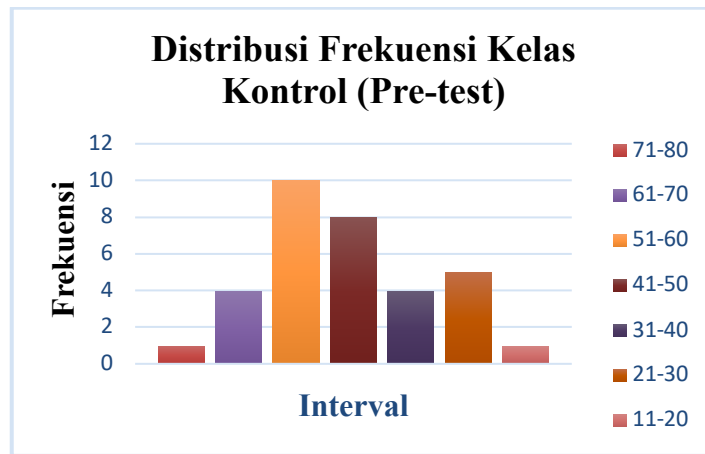
Tabel 7 Hasil Kemampuan Siswa Memahami Teks Cerita Rakyat sebelum Perlakuan (*Pre-Test*)

Berdasarkan data di atas hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol (Kelas VII²) sangat rendah yaitu skor rerata data *pre-test* = 48,33; nilai tengah = 50,00; simpangan baku = 14,013; nilai minimum = 20; nilai maksimum = 75.

		Interval			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	71-80	1	3.0	3.0	3.0
	61-70	4	12.1	12.1	15.2
	51-60	10	30.3	30.3	45.5
	41-50	8	24.2	24.2	69.7
	31-40	4	12.1	12.1	81.8
	21-30	5	15.2	15.2	97.0
	11-20	1	3.0	3.0	100.0
Total		33	100.0	100.0	

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Skor *Pre-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram di bawah ini:



Gambar 3 Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat sebelum Perlakuan

Distribusi frekuensi skor *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di atas, frekuensi *pre-test* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 51-60 sebanyak 10 siswa (30,3%), kemudian di rentang interval 41-50 sebanyak 8 siswa (24,2%), di rentang interval 21-30 sebanyak 5 siswa (15,2%).

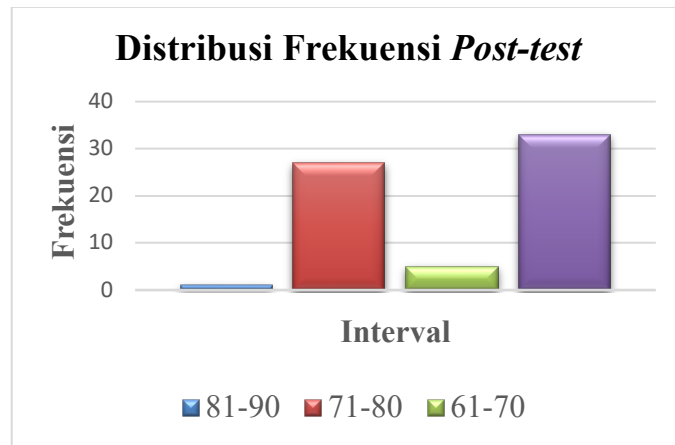
Statistics		
Post-test		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		73.12
Median		72.00
Mode		71
Std. Deviation		3.170
Variance		10.047
Range		11
Minimum		70
Maximum		81
Sum		2413

Tabel 9 Hasil Kemampuan Siswa Memahami Teks Cerita Rakyat setelah Perlakuan (*Post-Test*)

Berdasarkan data di atas hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat setelah diberikan perlakuan dengan metode konvensional pada kelas kontrol yaitu skor rerata data *post-test* = 73,12; nilai tengah = 72; simpangan baku = 3,170; nilai minimum = 70; nilai maksimum = 81.

		Interval			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	81-90	1	3.0	3.0	3.0
	71-80	27	81.8	81.8	84.8
	61-70	5	15.2	15.2	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Skor *Post-Test* Kelas Kontrol



Gambar 4 Distribusi Frekuensi Hasil Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat setelah Perlakuan (Post-Test)

Distribusi frekuensi skor *post-test* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di atas, frekuensi *post-test* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 71-80 sebanyak 21 siswa (81,8%), kemudian di rentang interval 61-70 sebanyak 5 siswa (15,2%), di rentang interval 81-90 sebanyak 1 siswa (3,0).

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS. Data terdistribusi normal dengan ketentuan jika signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika signifikan $< 0,05$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Nilai pretest kelas eksperimen	Nilai posttest kelas eksperimen	Nilai pretest kelas kontrol	Nilai posttest kelas kontrol
N		33	33	33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	64.36	83.61	48.33	73.12
	Std. Deviation	7.861	4.596	14.013	3.170
Most Extreme Differences	Absolute	.116	.133	.137	.214
	Positive	.075	.133	.086	.214
	Negative	-.116	-.081	-.137	-.162
Test Statistic		.116	.133	.137	.214
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.151	.117	<.001

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 11 Tabel Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena hasilnya lebih besar dari signifikan 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu sampel pada populasi penelitian. Homogen berarti kesamaan varian pada sebuah data.

Pengujian homogenitas dilakukan terhadap hasil data (*pretest* dan *posttest*). Pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil kemampuan memahami teks cerita rakyat	Based on Mean	3.479	1	63	.067
	Based on Median	3.135	1	63	.081
	Based on Median and with adjusted df	3.135	1	58.646	.082
	Based on trimmed mean	3.577	1	63	.063

a. Hasil kemampuan memahami teks cerita rakyat is constant when Kelas = 0. It has been omitted.

Tabel 12 Tabel Uji Homogenitas

Data di atas menunjukkan bahwa variabel penelitian diketahui nilai signifikan pada *based on mean* yaitu $0,67 >$ dari $0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan analisis inferensial yaitu statistik parametrik. Pengujian menggunakan Independent Sample T-Test (uji-t *independen* sampel). Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata skor antara dua kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan aplikasi *bamboozle* dan metode konvensional dalam meningkatkan hasil kemampuan memahami siswa pada pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Deli Tua.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai pretest kelas eksperimen	64.36	33	7.861	1.368
	Nilai posttest kelas eksperimen	83.61	33	4.596	.800

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Nilai pretest kelas eksperimen - Nilai posttest kelas eksperimen	-19.242	6.471	1.126	-21.537	-16.948	-17.082	32	<.001	<.001

Tabel 12 Tabel Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas jika nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Disimpulkan bahwa nilai signifikan pada penelitian ini yaitu $0,001 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima artinya aplikasi *bamboozle* efektif untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Pretest kelas kontrol	48.33	33	14.013	2.439
	Nilai Posttest kelas kontrol	73.12	33	3.170	.552

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Nilai Pretest kelas kontrol - Nilai Posttest kelas kontrol	-24.788	11.965	2.083	-29.031	-20.545	-11.901	32	<,001	<,001

Tabel 13 Tabel Uji Hipotesis Kelas Kontrol

Berdasarkan data di atas jika nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Disimpulkan bahwa nilai signifikan pada penelitian ini yaitu $0,001 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima artinya metode ceramah efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat.

Kelas	Rata-rata
Kelas Eksperimen	83,61
Kelas Kontrol	73,12

Tabel 14 Ringkasan Hasil Uji t *Post-Test* Kelas Eksperimen dan *Post-Test* Kelas Kontrol

Ringkasan uji t *post-test* hasil kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara dengan jumlah rata-rata pada kelas eksperimen 83,61 dan rata-rata hasil kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara pada kelas kontrol 73,12. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil kemampuan siswa memahami teks cerita rakyat pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu selisish sebesar 10,49. Jadi, terdapat perbedaan skor hasil kemampuan memahami teks cerita rakyat secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dinyatakan bahwa aplikasi *bamboozle* efektif digunakan pada pembelajaran memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara pada siswa SMP.

Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* Hake digunakan untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan.

		Descriptives		Statistic	Std. Error		
NGain_Persen	Kelas Eksperimen	Mean		53.5551	2.03062		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.4188			
			Upper Bound	57.6913			
		5% Trimmed Mean		53.1509			
		Median		51.5152			
		Variance		136.073			
		Std. Deviation		11.66505			
		Minimum		34.48			
		Maximum		81.48			
		Range		47.00			
		Interquartile Range		14.19			
		Skewness		.658	.409		
		Kurtosis		.036	.798		
		Kelas Kontrol	Kelas Kontrol	Mean		45.3139	1.97956
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	41.2817	
Upper Bound	49.3461						
5% Trimmed Mean				45.7996			
Median				47.5000			
Variance				129.316			
Std. Deviation				11.37173			
Minimum				17.14			
Maximum				62.50			
Range				45.36			
Interquartile Range				17.34			
Skewness				-.632	.409		
Kurtosis				-.084	.798		

Tabel 15 Hasil Uji N-Gain Hake Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data di atas disimpulkan bahwa memahami teks cerita rakyat menggunakan aplikasi *baamboozle* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

SIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan media pembelajaran aplikasi *bamboozle* dapat dipergunakan dalam upaya meningkatkan pemahaman teks cerita rakyat untuk menghadirkan pembelajaran yang efektif. Membantu siswa dan guru untuk menunjang pembelajaran tambahan di sekolah serta menghadirkan kreativitas dan inovatif teknologi sebagai media belajar. Pembelajaran tidak terlalu membosankan yang paling utama pemanfaatan media pembelajaran aplikasi *bamboozle* bisa meningkatkan minat belajar siswa. Menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermanfaat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A., Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, H., & Ardiansyah, A. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Publ. Pendidik*, 11(1), 42.
- Alatas, M. A. (2021). *Record Slide Show PowerPoint sebagai Alternatif Media Pembelajaran Audio Visual pada Pascapandemi*. 1–15. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.5273>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnita. 2013. *Pengantar Statistika*. Medan: Ciptapustaka Media Perintis.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Danandjaya, J. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti Press.
- Gusnetti, S., & Isnanda, R. 2015. Struktur dan Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* V1. i2, 183, 192.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. 2022. Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12500-12505.
- Miller, John W. dan Micahel M. McKenna. 2016. *World Literacy: How Countries Rank and Why It Matters*. New York: Routledge.
- Rohmatul, A., & Alatas, M. A. (2022). Efektivitas Model Blended Learning terhadap Pemahaman Menulis Cerpen dalam Pembelajaran Daring. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 238–249.
- Rukmana Agdiyanti, R., & Effendy Hafid, M. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X MA Matsaratul Huda Panempan Pamekasan. 1, 102–111.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., & Wicaksono, F. 2021. Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198-204.
- Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. 2022. Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes. *International Journal of Language Education*, 6(2), 169-182.
- Semi, M. Atar. 1993. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Sukmawati, F. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Grup.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini: Raudhatul Athfal. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.