



PENGARUH MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MENGULAS KARYA FIKSI (NOVEL) SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 PAREPARE

Rosmawati^{1*}, Nurhusna², & Tuti Wijayanti³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan 90224, Indonesia

*Email: rosmwati14@gmail.com

Submit: 08-12-2025; Revised: 09-12-2025; Accepted: 10-12-2025; Published: 05-01-2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan mengulas karya fiksi (novel) dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental (one group pretest-posttest design)*. Data kemudian dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji parametrik (*paired sample t-test*) nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,001 ($< 0,05$) dengan $t_{hitung} -19,110$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengulas karya fiksi (novel) siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare. Peningkatan terlihat pada kemampuan siswa dalam memahami definisi dan jenis-jenis karya fiksi secara rinci, mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam karya fiksi (novel), menggolongkan unsur kebahasaan, hingga menyusun ulasan yang runtut.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Media Evaluasi Pembelajaran, Mengulas Karya Fiksi (Novel).

ABSTRACT: This study aims to determine the effect of the *Baamboozle* learning evaluation media on students' ability to review fictional works (novels) within the context of Indonesian language learning. The research employed a quantitative approach with a *pre-experimental design (one-group pretest-posttest)*. The data were analyzed using descriptive and inferential statistical tests at a 0.05 significance level. The parametric analysis (*paired sample t-test*) produced a significance value of 0.001 (< 0.05) with a t_{value} of -19.110, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. These results confirm that the use of *Baamboozle* has a significant effect on the reviewing skills of eighth-grade students at SMP Negeri 5 Parepare. Improvements were evident in students' ability to understand the definitions and types of fictional works, identify intrinsic elements of novels, classify linguistic features, and compose coherent and well-structured reviews.

Keywords: *Baamboozle*, Learning Evaluation Media, Reviewing Fictional Works (Novels).

How to Cite: Rosmawati, R., Nurhusna, N., & Wijayanti, T. (2026). Pengaruh Media Evaluasi Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Kemampuan Mengulas Karya Fiksi (Novel) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(1), 217-226. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i1.867>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan esensial dalam menunjang kualitas kehidupan manusia dengan tujuan untuk membantu mengembangkan pengetahuan, gaya belajar, dan pengembangan kepribadiannya. Konsep ini sejalan dengan prinsip *education for all* yang menegaskan bahwa setiap manusia di Indonesia memiliki



hak yang setara untuk memperoleh akses dan layanan pendidikan tanpa terkecuali (Nurjanah & Syamsudin, 2023). Pendidikan tersusun melalui berbagai elemen pendukung yang berperan dalam meningkatkan efisiensi dan mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas, di antaranya yaitu pendidik, peserta didik, materi ajar, lingkungan belajar, sumber belajar, sistem penilaian pedagogis, metode, model, serta media pembelajaran (Hidayat & Abdillah, 2019 dalam Anindita & Prastyo, 2025).

Kualitas pendidikan sangat tergantung pada efektivitas proses pembelajaran. Untuk melihat kualitas tersebut diperlukan adanya evaluasi, karena evaluasi termasuk aspek penting dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman dan ketercapaian kompetensi siswa. Evaluasi dalam proses pembelajaran mencakup aktivitas pengukuran maupun penilaian terhadap hasil belajar yang telah dicapai dengan tujuan untuk menentukan tingkat pencapaian dan nilai dari proses pembelajaran tersebut (Magdalena *et al.*, 2023). Penjelasan di atas menekankan peranan evaluasi menjadi faktor penting dalam menilai tingkat efektivitas pembelajaran, baik dari sisi pencapaian hasil belajar maupun kelancaran selama proses pembelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengulas karya fiksi (novel), evaluasi memiliki peran penting dalam mengukur tingkat pemahaman serta kemampuan analisis siswa terhadap sastra. Berlandaskan pada Kurikulum Merdeka, memilih media pembelajaran diperlukan agar selaras dengan perkembangan teknologi dan informasi, sehingga mampu menumbuhkan karakter siswa yang aktif, kreatif, serta inovatif dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru juga perlu beradaptasi dengan tuntutan profil abad ke-21, yakni kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Kusyuni & Ray (2023), minimnya pemanfaatan teknologi oleh guru dalam proses pembelajaran tentunya berdampak pada terbentuknya pola pembelajaran yang cenderung statis dan kurang variatif, sehingga berpotensi menurunkan minat serta partisipasi aktif siswa. Tidak jarang siswa mengalami penurunan minat dalam proses kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain desain kurikulum yang kurang variatif, penerapan metode pengajaran yang kurang menarik, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Madini *et al.*, 2023; Safnowandi, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 5 Parepare, dari keempat keterampilan berbahasa ditemukan bahwa siswa masih kurang tertarik dalam menulis, khususnya pada materi mengulas karya fiksi (novel). Faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku cetak hingga pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia umumnya masih didominasi oleh paradigma konvensional seperti tes, dan belum ada inovasi yang diberikan oleh guru. Sebagian guru di SMP Negeri 5 Parepare belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle*. Oleh karena itu, penelitian ini didasari oleh permasalahan atau fenomena terkait rendahnya keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengulas karya fiksi (novel). Pemanfaatan media evaluasi di era digital saat ini sangat penting,



mengingat hampir sebagian dari keseluruhan aspek kehidupan telah terintegrasi dengan teknologi.

Media evaluasi *Baamboozle* dipilih karena menawarkan konsep *game-based learning* yang mampu menggabungkan unsur kompetitif dan kolaboratif, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Inovasi diperlukan agar mampu memecahkan permasalahan tersebut. Menurut Kusyanti & Ray (2023), *Baamboozle* merupakan sebuah permainan edukatif yang memiliki konsep serupa dengan kuis cerdas cermat. Salah satu keunggulan dari pemanfaatan media ini adalah siswa tidak diharuskan melakukan proses *login* atau masuk ke dalam akun untuk dapat berpartisipasi dalam kuis. Siswa cukup memperhatikan tampilan layar yang disajikan oleh guru, sehingga konsentrasi mereka terhadap materi dapat terjaga dengan baik, dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif (Madini *et al.*, 2023).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Baamboozle* tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Melalui fitur-fiturnya yang sederhana tetapi kompetitif, guru berharap agar siswa memiliki motivasi untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka tercapai lebih optimal. Adanya sejumlah penelitian juga telah membuktikan bahwa media evaluasi pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan proses pembelajaran siswa.

Satu di antaranya adalah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febrianty *et al.* (2024), membuktikan bahwa penerapan *Baamboozle* sebagai media evaluasi berdampak positif secara signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa yang beragam, sehingga turut mendorong antusiasme siswa dan merancang suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Penelitian lain berjudul “*Examining the Efficacy of the Baamboozle Application in Improving Students’ Vocabulary Proficiency*” yang dilakukan oleh Zulbani & Syafrudin (2025) juga membuktikan bahwa *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya penguasaan kosakata.

Beberapa penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian terbaru berupa skripsi oleh Murti (2024) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Game-Based Learning* (*Baamboozle*) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba”. Temuan itu menegaskan bahwa *game-based learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus partisipasi aktif siswa yang terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 38,32 (*pre-test*) menjadi 72,32 (*post-test*). Kesamaan prinsip antara penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Baamboozle* tidak hanya relevan untuk pembelajaran bahasa asing, tetapi juga memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra. Murti menegaskan bahwa *Baamboozle* juga mampu meningkatkan keaktifan, semangat belajar, dan mendapat respons positif dari siswa sebagai media evaluasi pembelajaran.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa *Baamboozle* memiliki beragam manfaat di berbagai konteks pembelajaran. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam kajian yang lebih spesifik terhadap penggunaannya, khususnya pada aspek mengulas karya fiksi (*novel*) siswa. Sebagian penelitian



terdahulu lebih menitikberatkan pada aspek suasana belajar maupun motivasi, sehingga penelitian ini menghadirkan kebaruan yang terletak pada aspek kajian mengulas karya fiksi (novel). Aspek kajian yang menghubungkan *Baamboozle* dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi mengulas karya fiksi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan mengulas karya fiksi (novel) siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare, dan mengisi kesenjangan dari penelitian sebelumnya dengan mengeksplorasi lebih lanjut, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam dunia pendidikan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, karena sesuai dengan kriteria apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel lain. Menurut Sugiyono (2024), data yang dikumpulkan berbentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik disebut sebagai metode kuantitatif. Seperti halnya untuk mengetahui pengaruh media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan mengulas karya fiksi (novel) siswa. Desain dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan model *one group pretest-posttest design*.

Adapun populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare yang berjumlah 77 orang, dengan pengambilan sampel menggunakan *probability sampling*. Dari ketiga kelas yang ada, kelas yang terpilih sebagai sampel, yaitu kelas VIII.1 dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni tes dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan berfokus pada komponen kemampuan mengulas karya fiksi (novel) yang dirancang khusus untuk mengevaluasi pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran *Baamboozle*, kemudian dievaluasi menggunakan rubrik penilaian dengan skala 1 sampai 4 yang merujuk pada deskripsi tingkat kualitas performa siswa, mulai dari kategori “kurang” hingga “sangat baik”.

Tabel 1. Interpretasi Penilaian.

No.	Rentang	Keterangan
1	90-100	Sangat Baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	< 70	Kurang

Tabel 2. Instrumen Penilaian Kemampuan Mengulas Karya Fiksi (Novel).

No.	Aspek yang Dinilai	Performa			
		4	3	2	1
1	Memahami				
2	Menyebutkan				
3	Mengidentifikasi				
4	Menentukan				
5	Menganalisis				
6	Mendeskripsikan				
7	Menyimak				
8	Menjelaskan				



No.	Aspek yang Dinilai	Performa			
		4	3	2	1
9	Menggolongkan				
10	Membuat Ulasan				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya temuan baru, bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengulas karya fiksi (novel). Secara empiris, data kuantitatif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pre-test* siswa. Adapun hasil penelitian yang mencakup pengolahan data kuantitatif menggunakan metode statistik maupun interpretasi hasil disajikan sebagai berikut:

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Data Pre-test

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Mengulas Karya Fiksi (Novel) Sebelum Penggunaan Media Evaluasi *Baamboozle* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare (*Pre-test*).

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	55	5	19.23%
2	50	3	11.54%
3	45	8	30.77%
4	40	5	19.23%
5	35	3	11.54%
6	30	1	3.85%
7	25	1	3.85%
Total		26	100%

Tabel 4. Deskripsi Nilai Hasil Mengulas Karya Fiksi (Novel) Sebelum Penggunaan Media Evaluasi *Baamboozle* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare (*Pre-test*).

No.	Deskripsi	Nilai Statistik
1	Nilai Maksimal	55
2	Nilai Minimal	25
3	Nilai Tengah	45
	Rata-rata (<i>mean</i>)	44.04

Tabel 5. Kategori Nilai Hasil Mengulas Karya Fiksi (Novel) Sebelum Penggunaan Media Evaluasi *Baamboozle* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare (*Pre-test*).

No.	Skor	Frekuensi	Persentase %	Persentase (%)
1	90-100	0	0%	Sangat Baik
2	80-89	0	0%	Baik
3	70-79	0	0%	Cukup
4	< 70	26	100%	Kurang

Analisis Data Post-test

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Mengulas Karya Fiksi (Novel) Setelah Penggunaan Media Evaluasi *Baamboozle* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare (*Post-test*).

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	95	5	19.23%



No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
2	90	3	11.54%
3	85	6	23.08%
4	80	6	23.08%
5	75	4	15.38%
6	70	1	3.85%
7	65	1	3.85%
Total		26	100%

Tabel 7. Deskripsi Nilai Hasil Mengulas Karya Fiksi (Novel) Setelah Penggunaan Media Evaluasi *Baamboozle* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare (*Post-test*).

No.	Deskripsi	Nilai Statistik
1	Nilai Maksimal	95
2	Nilai Minimal	65
3	Nilai Tengah	82.5
Rata-rata (<i>mean</i>)		83.46

Tabel 8. Kategori Nilai Hasil Mengulas Karya Fiksi (Novel) Setelah Penggunaan Media Evaluasi *Baamboozle* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare (*Post-test*).

No.	Skor	Frekuensi	Persentase %	Persentase (%)
1	90-100	8	30.77%	Sangat Baik
2	80-89	12	46.15%	Baik
3	70-79	5	19.23%	Cukup
4	< 70	1	3.85%	Kurang

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Teknik pengujian ini memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25 di *Windows* dengan berfokus pada metode *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Kriteria signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, data dianggap terdistribusi normal jika taraf signifikansi $> 0,05$. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai *pre-test* sebesar 0,089 sedangkan *post-test* sebesar 0,123. Kedua nilai ini tersignifikansi, karena lebih besar dari 0,05. Artinya, bisa dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas disajikan pada Gambar 1.

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.		Statistic	df	Sig.
Mengulas Karya Fiksi (Novel)	Pretest	.163	26	.073	.933	26	.089
	Posttest	.125	26	.200*	.938	26	.123
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas.

Uji Homogenitas

Pelaksanaan uji normalitas pada penelitian ini memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25 di *Windows* dengan metode *Levene* pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai signifikansi (*sig.*) $> 0,05$, maka data berasal dari populasi dengan varians yang homogen. Hasil uji *Levene* menunjukkan nilai signifikansi pada pengujian rata-rata (*mean*) adalah 0,723 dan *median* adalah 0,689. Kemudian

berdasarkan median dengan *adjusted df* yakni 0,689 dan *trimmed mean* adalah 0,692 yang menunjukkan seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, tingkat signifikansi kedua tes, baik *pre-test* maupun *post-test* yang melebihi 0,05 mengindikasikan bahwa data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas sudah terpenuhi, maka analisis statistik dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik seperti uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Berikut hasil uji homogenitas disajikan pada Gambar 2.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Mengulas Karya Fiksi (Novel)	Based on Mean	.127	1	50	.723
	Based on Median	.162	1	50	.689
	Based on Median and with adjusted df	.162	1	49.891	.689
	Based on trimmed mean	.158	1	50	.692

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas.

Uji-t (Paired Sample t-test)

Pengujian juga dilakukan dengan menetapkan tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) untuk menganalisis hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan membandingkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang sama. Penentuan penerimaan atau penolakan hipotesis penelitian ini didasarkan apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, dan begitupun sebaliknya. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 39,423 dengan standar deviasi 10,519 dan standar *error mean* 2,063. Nilai *t* yang diperoleh adalah -19,110 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 25, kemudian nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah $< 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berikut hasil uji *paired sample t-test* tersaji pada Gambar 3.

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-39.423	10.519	2.063	-43.672	-35.174	-19.110	25	One-Sided p Two-Sided p
									<.001 <.001

Gambar 3. Hasil Uji-t (*Paired Sample t-test*).

Kemampuan mengulas karya fiksi siswa mengalami peningkatan yang sangat jelas dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan menggunakan media evaluasi pembelajaran *Baamboozle*. Peningkatan kemampuan siswa ini sesuai dengan indikator dalam penilaian kemampuan mengulas karya fiksi (novel). Peningkatan tersebut sangat tampak dalam empat indikator utama penilaian, yakni siswa memahami definisi dan jenis-jenis karya fiksi secara rinci, mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam karya fiksi, menggolongkan unsur kebahasaan, hingga menyusun ulasan yang runtut. Hal tersebut memperlihatkan bahwa *Baamboozle* mendorong siswa untuk mengolah kembali informasi, bukan sekadar mengingat, sehingga membantu mempercepat proses pemahaman, karena format pertanyaannya menuntut respon cepat, tepat, dan berbasis analisis langsung.



Penggunaan media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* dalam penelitian ini juga sejalan dengan teori *Game-Based Learning* (GBL), karena sangat relevan dengan kemajuan teknologi, guru dan siswa dituntut untuk segera beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran (Hermawan, 2024). Teori *Game Based Learning* (GBL) menekankan bahwa pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar apabila disampaikan melalui media permainan, namun tidak semata-mata digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi berperan sebagai alat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Murti (2024) yang menemukan bahwa *Baamboozle* efektif meningkatkan capaian belajar melalui suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Meskipun konteks mata pelajaran berbeda (Bahasa Inggris), kesamaan terletak pada peran *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi dan fokus siswa. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Febrianty *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep melalui aktivitas belajar yang kompetitif. Penelitian Febrianty menekankan bahwa *game-based learning* mengoptimalkan fungsi memori jangka pendek, sekaligus membantu siswa memproses informasi lebih cepat yang juga terlihat dalam peningkatan kemampuan identifikasi unsur intrinsik dalam penelitian ini. Selanjutnya, penelitian ini konsisten dengan temuan Zulbani & Syafryadin (2025), bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui aktivitas evaluasi yang terstruktur dan menarik. Namun, penelitian Zulbani & Syafryadin belum menyentuh aspek sastra secara spesifik.

Pada titik inilah ditemukan kebaruan, yaitu penerapan *Baamboozle* secara langsung pada materi mengulas karya fiksi yang menuntut gabungan kemampuan pemahaman, analisis, dan penalaran kritis siswa. Kebaruan utama penelitian ini terletak pada fokusnya yang menghubungkan media evaluasi *Baamboozle* dengan keterampilan mengulas karya fiksi (novel) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, bidang yang belum banyak diteliti meskipun kebutuhan integrasi digital dalam pembelajaran sastra semakin besar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menekankan pencapaian kognitif umum, penelitian ini menyoroti aspek literasi sastra yang bersifat lebih analitis dan membutuhkan interpretasi mendalam.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengulas karya fiksi (novel) siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator kemampuan, terutama dalam mengidentifikasi unsur intrinsik dan menyusun ulasan novel secara runtut. Hasil ini menegaskan bahwa *Baamboozle* mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif dan mendorong pemahaman analitis siswa terhadap karya fiksi. Analisis nilai *pre-test*, *posttest*, dan uji statistik inferensial juga membuktikan adanya perbedaan kemampuan yang signifikan setelah penggunaan media *Baamboozle*. Penggunaan media evaluasi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.



Hasil uji statistik parametrik pada uji-t (*paired sample t-test*) menunjukkan nilai signifikansi (*sig.2 tailed*) $< 0,001$ dengan $t_{hitung} -19,110$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengulas karya fiksi (novel) siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Parepare. Dengan demikian, *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran yang efektif, khususnya dalam materi mengulas karya fiksi (novel), karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi materi dan membantu guru menyajikan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

SARAN

Bagi peneliti atau mahasiswa yang berencana meneliti lebih dalam mengenai pengaruh media evaluasi pembelajaran *Baamboozle*, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mengimplementasikan media evaluasi pembelajaran *Baamboozle* pada topik atau materi pembelajaran lain, tetapi harus relevan dan disesuaikan lagi dengan aspek pembelajarannya. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk memperluas jumlah sampel dan menyempurnakan instrumen penelitian agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan pedoman dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan inovatif. Dengan adanya *Baamboozle*, evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan, melainkan menjadi pengalaman kolaboratif yang mendorong partisipasi aktif siswa terhadap pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi berharga selama proses pelaksanaan penelitian ini, di antaranya dosen pembimbing atas masukan dan arahannya, juga kepada pihak sekolah SMP Negeri 5 Parepare, dan siswa kelas VIII.1 atas kerja sama dan antusiasme yang diberikan sangat membantu penulis dalam memperoleh data secara maksimal. Kemudahan akses literatur dari para peneliti sebelumnya juga sangat membantu penulis dalam memperluas wawasan hingga referensi karya ini. Terakhir, secara khusus terima kasih dipersembahkan kepada kedua orang tua penulis atas segala dukungan, baik moril dan materil yang diberikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anindita, R. G., & Prastyo, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(1), 116-123. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i1.5158>
- Febrianty, G. S., Ramadhan, I., & Zatalini, A. (2024). Implementation of the Game-Based Learning Model using *Baamboozle* Media as an Evaluation of Students. In *International Conference on Character and Sustainable Education (ICoCSE) Proceedings* (pp. 196-202). Serang, Indonesia: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan *Game-Based Learning* (GBL)



- dalam Pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot. *Community Development Journal*, 5(1), 1263-1269. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.25109>
- Kusyani, D., & Ray, S. A. (2023). Efektivitas *Baamboozle* terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *Ghancaran : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 463-480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520. <https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1457>
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Manipulasinya. *Masaliq : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(5), 810-823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Murti, M. (2024). Pengaruh Penerapan Metode *Game-Based Learning* (*Baamboozle*) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nurjanah, N., & Syamsudin, S. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 1 Imbanagara Raya. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 53-57. <https://doi.org/10.33751/jmp.v11i1.7707>
- Safnowandi, S. (2016). Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 133-139. <https://doi.org/10.58258/jime.v2i2.89>
- Sugiyono, S. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Zulbani, A., & Syafryadin, S. (2025). Examining the Efficacy of the *Baamboozle* Application in Improving Students' Vocabulary Proficiency. *Journal of English for Specific Purposes in Indonesia*, 4(1), 59-66. <https://doi.org/10.33369/espindonesia.v4i1.41055>