



PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING MELALUI MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS

*Applying Game Based Learning Method through Baamboozle Media to Improve Vocabulary
 Mastery*

Nurul Rezki Sunardi

IAI DDI Pangkajene Sidrap

nurulrezki900@gmail.com

Zulkifli Surahmat

IAI DDI Pangkajene Sidrap

zulkiflisurahmat9@gmail.com

Anirah

IAI DDI Pangkajene Sidrap

anirah-ira@gmail.com

Rahmaniar

Universitas Negeri Makassar

niarmahmuddin@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the implementation of Baamboozle media in English learning at An-Nahdliyah Islamic Kindergarten as part of a Game-Based Learning (GBL) approach. This study was conducted with two objectives, namely, to determine the application of bamboozle media in improving students' understanding of English learning, and to measure the effectiveness of bamboozle media as a learning medium. This research was conducted using qualitative methods by combining interviews with teachers, and by measuring students' abilities through oral tests, and student activity in class. The data obtained will be displayed in the form of interviews and in the form of points to facilitate the formulation of research results. The results of this study indicate that the Implementation of Game-Based Learning using Baamboozle media effectively improves the English learning outcomes of students of An-Nahdliyah Islamic Kindergarten. This media not only improves vocabulary comprehension, but also helps students develop communication skills in a more enjoyable and meaningful way. In addition, as a learning medium show that students are more enthusiastic, memorize new vocabulary faster, and are more confident in speaking. Although there are several challenges in its implementation, the benefits obtained are significant enough so that this method is worthy of continuing to be developed in learning at the kindergarten level.

Keywords: *Bamboozle, English, Game-Based Learning, Learning Result, Student Understanding*



ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan media *Baamboozle* dalam pembelajaran bahasa Inggris di TK Islam An-Nahdliyah sebagai bagian dari pendekatan *Game-Based Learning* (GBL), penelitian ini dilaksanakan dengan dua tujuan untuk mengetahui penerapan media *bamboozle* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Inggris, dan untuk mengukur efektivitas media *bamboozle* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kualitatif dengan menggabungkan wawancara dengan guru, dan dengan mengukur kemampuan siswa melalui tes lisan, dan keaktifan siswa dikelas, data yang didapatkan akan ditampilkan dalam bentuk wawancara maupun dalam bentuk poin untuk memudahkan perumusan hasil penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan *Game-Based Learning* menggunakan media *Baamboozle* secara efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa TK Islam An-Nahdliyah. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, dampak dari penggunaan *bamboozle* sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, lebih cepat menghafal kosakata baru, serta lebih percaya diri dalam berbicara. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, manfaat yang diperoleh cukup signifikan sehingga metode ini layak untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran di tingkat TK.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Bamboozle, Game-Based Learning, Hasil Belajar, Pemahaman Siswa

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini saat ini telah menjadi sorotan banyak pihak, hal ini ditandai dengan banyaknya lembaga-lembaga formal dan informal yang mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini dengan ciri khas masing-masing untuk mempermudah anak belajar atau mengembangkan setiap aspek perkembangan yang ada pada masa pertumbuhan anak usia dini. Adanya lembaga pendidikan anak usia dini tidak lupa akan semua aspek perkembangan untuk anak usia dini.

Adapun aspek perkembangannya terdiri dari aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, serta sosial emosional. Seluruh aspek tersebut

merupakan aspek inti yang ada di aspek perkembangan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, termasuk dalam pengembangan kemampuan kognitif (Surahmat et al., 2023). Salah satu kemampuan kognitif yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal warna. (Rahmawati & Nazarullail, 2020)

TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki visi dan misi untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada anak-anak di wilayah tersebut. Namun, dalam pengajaran Bahasa Inggris



guru selalu mengajarkan pelajaran Bahasa Arab maupun Bahasa Inggris. Tetapi guru jarang memberikan evaluasi setiap selesai pembelajaran Bahasa dikarenakan tidak ada mata pelajaran Bahasa Inggris hanya pengenalan saja, seperti alphabet dalam Bahasa Inggris, lagu warna dalam Bahasa Inggris, pekerjaan, benda dan bentuk.

Dalam Pembelajaran Penggunaan media Pembelajaran sangat berpengaruh pada kemampuan peserta didik, pernyataan diatas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Masri et al (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi miskonsepsi peserta didik.

Selain dapat mengurangi miskonsepsi peserta didik, Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah Guru dalam penyampaian materi. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rusli et al (2021) bahwa dalam proses belajar mengajar penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan bahan ajar pembelajaran.

Eksplorasi media dan metode *game-based learning* (GBL) pendidik masih tergolong kurang untuk mengembangkannya begitupun sebaliknya siswa kurang mengeksplor penggunaan media dalam kerlibatannya untuk

pembelajaran, beliau hanya menggunakan apa yang ada di sekitar tanpa pengembangan. Padahal metode Game based Learning dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur et al. (2023) menyatakan metode *Game Based Learning* dapat mengaktifkan proses pembelajaran dan meningkatkan semangat peserta didik. Selain dapat meningkatkan Keaktifan siswa, *Game Based Learning* juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pernyataan tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al (2024) yang menyimpulkan bahwa *Game Based Learning* meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar di Kelas.

Dalam perspektif pendidikan Islam, seorang pendidik dituntut untuk menjadi sosok yang mampu mengajarkan ilmu secara bertahap dan menarik. Sebagaimana hadis yang diriwayatkan oleh Bukhari.

كُونُوا رِثَايَيْنَ حُلَمَاءَ فَقَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرِّثَايَةُ الَّتِي يُرِيئُ النَّاسَ بِصَغَارِ الْعِلْمِ قَبْلَ كِبَارِهِ

Artinya: “Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fiqih, dan ulama. Disebut pendidik apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak.” (HR Bukhari).

Hadis tersebut menekankan bahwa seorang pendidik sejati adalah orang yang



juga mampu memberikan pengetahuan kepada murid-muridnya secara bertahap, meskipun dalam jumlah kecil, namun akan menjadi banyak seiring berjalannya waktu. Hal ini menggambarkan bahwa proses pendidikan memerlukan kesabaran dan ketekunan, serta pemahaman bahwa pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan dan memerlukan waktu untuk mencapai hasil yang maksimal.

Dalam proses pembelajaran terutama penggunaan media untuk peningkatan kemampuan Bahasa Inggris anak masih belum terlaksanakan di sekolah TK Islam An-Nahdliyah. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada pembelajaran bahasa Inggris kurang menarik jika tidak memiliki media pembelajaran atau metode pembelajaran misalnya siswa belajar tentang menyanyi mengenal huruf alphabet dalam bahasa inggris jika tidak memiliki media tentu peserta didik tidak semangat atau fokus bernyanyi. Setelah menyanyi bersama siswa di tanyai sama bunda pendidik anak-anak manakah huruf A? Maka beberapa siswa ada yang langsung bingung. Adapun siswa yang hanya berpikir dan mengangkat tangan tetapi siswa tersebut ketika di tanya mana benda yang seperti huruf A? Siswa tersebut lama terdiam terlihat bingung. Guru langsung membantu menunjukkan benda tersebut yang berbentuk seperti huruf A. Observasi

tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan terletak pada pengembangan media yang kurang menarik siswa. Sehingga peneliti akan membuat media dan metode berbasis teknologi informasi yaitu aplikasi *baamboozle* dengan tujuan meningkatkan semangat belajar anak-anak dengan metode *game-based learning* (GBL) yaitu pembelajaran berbasis game/permainan melalui aplikasi *baamboozle*.

Baamboozle merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk digunakan di kelas. Baamboozle memungkinkan guru dan siswa bermain serta belajar bersama melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif . (Nisvia & Pratiwi, 2024)

Dengan memperhatikan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode *game-based learning* pada kelompok B TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan Berbahasa Inggris.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru yakni menggunakan media *game-based learning*



(GBL) aplikasi *baamboozle*. Penelitian menggunakan media ini membuktikan bahwa inovasi yang digunakan oleh peneliti dapat dibuat oleh pendidik langsung, dikarenakan medianya sangat sederhana serta media ini dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran anak-anak baik pembelajaran Bahasa maupun pembelajaran lain-lainnya. Kesimpulannya bahwa dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat optimal karena menggunakan aplikasi berbasis game. Anak lebih mudah memahami karena sekarang sudah era digital. Maka peneliti menggunakan penelitian dengan judul: “pengaruh penerapan metode *game based learning* (*bamboozle*) sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar TK Islam An-Nahdliyah Kabupaten Sidenreng Rappang.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan ditempat terjadinya gejala-gejala yang diteliti, data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku,

persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya. Secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Pendekatan penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah pendekatan yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

A. Lokasi Penelitian

Penelitian kualitatif yang penulis lakukan adalah berupaya untuk menggambarkan bagaimana pengaruh penerapan metode *game-based learning* evaluasi hasil belajar menggunakan media aplikasi *bamboozle* di TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang yang dilakukan untuk mrngamati dan mengeksplorasi penggunaan metode *game based learning* melalui media *bamboozle*.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek

Subjek penelitian ini adalah peserta didik dan tenaga pengajar di TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang. Subjek penelitian ini akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran



menggunakan media aplikasi *baamboozle* untuk meningkatkan evaluasi hasil belajar Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah anak-anak usia dini yang berusia sekitar 4-5 tahun serta tenaga pengajar di TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang.

Peserta didik ini akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang difokuskan pada pengenalan aplikasi *bamboozle*. Media ini berupa aplikasi yang ada di laptop atau smartphone. Anak-anak akan diajak untuk mengenal, memahami, dan bermain melalui permainan ini. Guru sebagai pendidik seharusnya menyiapkan media pembelajaran dan materi yang sesuai untuk pembelajara, Hal ini senada dengan pendapat Rahmaniar (2024) bahwa pendidik memiliki peran yang penting dalam mempersiapkan materi dan media yang tepat sesuai dengan level kemampuan siswa yang berbeda-beda.

b. Objek

Objek penelitian ini adalah Penerapan media aplikasi pembelajaran *Baamboozle* sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa Inggris siswa di TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kab. Sidenreng Rappang. Hasil belajar bahasa Inggris siswa TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kab. Sidenreng Rappang sebelum dan setelah menggunakan media *Baamboozle*.

3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang digunakan yaitu observasi partisipasi pasif (*Passive Partisipation*). Dalam observasi partisipasi pasif peneliti datang ke tempat kegiatan pengamatan tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Pandangan lain mengatakan bahwa observasi dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian mengingat tidak setiap penelitian menggunakan alat pengumpulan data demilian dan observasi juga memerlukan waktu yang sangat lama apabila ingin melihat suatu proses perubahan, dan pengamatan dapat dilakukan tanpa suatu pemberitahuan khusus atau pula sebaliknya. Observasi dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap penerapan aplikasi *baamboozle* dalam hasil belajar bahasa Inggris di TK Islam An-Nahdliyah.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, notulen, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan



guna menunjang proses penelitian yaitu dokumentasi yang berkaitan dengan data kelembagaan dan data subjek penelitian yang ada di TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene, Kabupaten Sidenreng Rappang. Dokumentasi bagaimana penerapan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media aplikasi *bamboozle* yang dilaksanakan di TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kab. Sidenreng Rappang.

c. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara pewawancara dan responden atau narasumber untuk menggali informasi tertentu. Wawancara sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti dalam penelitian, perekrutan tenaga kerja, atau bahkan dalam kegiatan jurnalistik. Dalam wawancara, pertanyaan bisa bersifat terbuka atau tertutup, tergantung tujuan wawancara itu sendiri.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Deskriptif. Analisis data dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.:

a. Reduksi Data, Reduksi data merupakan tahap awal dalam analisis data, di mana data yang diperoleh dari hasil observasi,

wawancara, dan dokumentasi diseleksi, difokuskan, serta disederhanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Proses ini mencakup identifikasi data yang relevan, pengelompokan informasi berdasarkan tema utama, serta pembuangan data yang dianggap kurang signifikan. Reduksi data bertujuan untuk mempermudah dalam memahami dan menginterpretasikan hasil penelitian

b. Penyajian data, setelah data dikumpulkan dan direduksi kemudian data disajikan, dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data berupa data lengkap yang peneliti temukan secara langsung maupun tidak langsung. Data itu disajikan sesuai dengan fakta di lapangan, melalui jawaban pertanyaan dari narasumber, hasil observasi yang sudah dilaksanakan dan dokumentasi-dokumentasi kegiatan yang sudah dilakukan.

c. Kesimpulan, Kesimpulan yang berisi jawaban dari pertanyaan yang ada di rumusan masalah. Kesimpulan dari penelitian ini berupa deskripsi atau gambaran mengenai manfaat pembelajaran warna dan relevansi pembelajaran warna di TK Islam An-Nahdliyah Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang.



C. HASIL PENELITIAN

1. Dampak Penerapan *Game-Based Learning* dengan Media *Bamboozle*

Dari hasil wawancara beberapa dampak yang dimaksud berupa peningkatan pemahaman, partisipasi, motivasi, hingga kepercayaan diri. Untuk menjelaskan dampak yang dimaksud, secara detail adalah sebagai berikut:

- a) Peningkatan Pemahaman Kosakata.
 Setelah menerapkan metode dan media ini, siswa terlihat lebih mudah mengingat kata-kata dalam bahasa Inggris karena penyajian yang interaktif dari media *bamboozle* dan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- b) Peningkatan Partisipasi Siswa. Setelah menerapkan metode dan media ini, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dinilai meningkat, terutama bagi siswa yang sebelumnya pasif dalam kegiatan-kegiatan belajar didalam kelas.
- c) Peningkatan Motivasi Belajar. Siswa lebih bersemangat dalam belajar dengan adanya unsur kompetisi dan hadiah kecil yang akan diberikan apabila siswa ikut aktif dalam permainan yang dilakukan sebagai bagian dari *game-based learning*.
- d) Peningkatan Kepercayaan Diri. Siswa juga menjadi lebih percaya diri dalam mengucapkan kata-kata dalam bahasa

Inggris di depan teman-temannya, beberapa siswa juga mengatakan bahwa mereka sering menggunakan bahasa Inggris dilingkungan keluarganya.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dengan menggunakan media aplikasi *bamboozle* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa-siswi pada TK Islam An-Nahdliyah secara efektif. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata siswa, tetapi juga membantu dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan pengalaman yang lebih bermakna.

2. Respon Siswa dan Guru Terhadap Evaluasi Penerapan Aplikasi *Bamboozle* dalam Hasil Belajar Bahasa Inggris

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan:

- a. Peningkatan Partisipasi dan Antusiasme Siswa

Salah satu indikator utama dalam pembelajaran adalah tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan yang signifikan dibandingkan metode konvensional. Selama sesi permainan, anak-anak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, menunjukkan ekspresi gembira, serta



termotivasi untuk mengikuti aktivitas hingga akhir sesi.

Guru juga menjelaskan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris mulai menunjukkan keberanian berbicara. Hal ini dikarenakan sifat permainan yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan, sehingga anak-anak tidak merasa takut untuk melakukan kesalahan.

b. Perbandingan Hasil Sebelum dan Sesudah Penerapan *Bamboozle*

Pengukuran dampak penerapan *bamboozle* terhadap hasil belajar dilakukan melalui uji pemahaman sederhana sebelum dan setelah diterapkannya aplikasi ini dalam proses pembelajaran, pengukuran dilakukan secara sederhana.

3. Tantangan dalam Penerapan *Game-Based Learning* Menggunakan *Bamboozle*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diidentifikasi beberapa tantangan yang ditemui selama penerapan media aplikasi *bamboozle* dalam proses pembelajaran pada TK Islam An-Nahdliyah yakni sebagai berikut:

a) Akses Teknologi. Tidak semua sesi dapat berjalan lancar karena keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Guru harus menyiapkan strategi alternatif ketika terjadi gangguan teknis.

b) Perbedaan Tingkat Pemahaman Siswa. Terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan mengikuti permainan karena keterbatasan dalam mengenali huruf dan suara dalam bahasa Inggris. Guru harus memberikan pendampingan lebih intensif kepada mereka. Durasi Perhatian Siswa. Beberapa siswa masih sulit untuk fokus dalam waktu lama, sehingga guru harus mengatur strategi agar permainan tetap menarik dan tidak membuat mereka kehilangan konsentrasi

D. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa di TK Islam An-Nahdliyah. Dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan mengalami peningkatan secara bertahap. Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan hingga selesai menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan kosa kata bahasa Inggris khususnya dalam mengaktifkan kemampuan berpikirnya. Berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode *game based learning* melalui media *baamboozle* untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris di tk islam an-nahdliyah kecamatan Maritengngae.



Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dengan menggunakan media aplikasi *bamboozle* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa-siswi pada TK Islam An-Nahdliyah secara efektif. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata siswa, tetapi juga membantu dalam mengembangkan motivasi, kreativitas, serta kemampuan kognitif dari siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Adipat et al (2021) menemukan bahwa *game-based learning* membantu meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Selain berpengaruh pada keterampilan kognitif, Metode Game Based Learning penerpaan aplikasi *baamboozle* dari juga dapat meningkatkan Motivasi siswa dalam proses Belajar. Dari hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzahra & Ginting (2024) yang menyatakan penerapan metode *game based learning* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan hasil yang baik. Serta penelitian yang dilakukan oleh (Mardiah, et al., 2024) menyimpulkan bahwa penggunaan kuis edukatif *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti mengamati beberapa aspek perubahan pada siswa selama proses penelitian menggunakan metode Game

based Learning melalui media *Baamboozle*. Perubahan yang timbul pada saat proses pembelajaran berlangsung anatara lain :

- 1) Daya ingat siswa meningkat dalam mengingat nama benda dalam bahasa Inggris.
- 2) Siswa lebih terlatih untuk mengasah ingatan mereka, karena dengan metode *game-based learning*, siswa lebih mudah dan mampu fokus dalam belajar bahasa inggris.
- 3) Siswa mampu mengingat 7-10 nama gambar dalam bahasa Inggris.
- 4) Siswa mampu mengucapkan nama benda dengan baik dalam bahasa Inggris.
- 5) Siswa memiliki pemahaman lebih baik terhadap kosa kata bahasa Inggris

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilaksanakannya penelitian ini didapatkan dua hasil penelitian yang telah menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, hasil penelitian ini juga selaras dengan tujuan penelitian ini, berikut adalah kesimpulan hasil penelitian ini:

Dampak penerapan media aplikasi *bamboozle* sebagai bagian dari *game-based learning* pada TK Islam An-Nadliyah dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa yang tercermin dari



kemampuan mengingat nama benda, mengucapkannya dengan benar, serta paham terhadap kosa kata Bahasa Inggris.

Respon siswa dan guru terkait dengan evaluasi penggunaan media *bamboozle* pada TK Islam An-Nahdliyah memperoleh respon positif, siswa menyukai model pembelajaran menggunakan media ini, dan guru juga merasa nyaman menggunakan media ini dalam proses pembelajaran.

Tantangan yang ditemui selama penerapan media *bamboozle* di TK Islam An-Nahdliyah adalah akses teknologi yang terbatas, tingkat pemahaman siswa yang berbeda, dan durasi fokus siswa yang masih tergolong singkat.

Persepsi guru terhadap penerapan media *bamboozle* dalam proses pembelajaran di TK Islam An-Nahdliyah sangat efektif dilihat dari peningkatan hasil belajar bahasa Inggris di TK Islam An-Nahdliyah.

Sementara untuk saran yang dapat diberikan sebagai hasil dari penelitian ini, Sekolah sebaiknya memperhatikan ketersediaan fasilitas yang dibutuhkan untuk mendorong optimalnya penerapan metode pembelajaran yang membutuhkan alat peraga atau alat untuk mengilustrasikan materi pembelajaran dalam bentuk media.

Sekolah sebaiknya mendorong guru-guru atau SDMnya untuk mengikuti

berbagai pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan guru agar dapat lebih maksimal dalam menerapkan metode pembelajaran yang beragam dan inovatif.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian dengan tema serupa, atau sebagai referensi yang dapat digunakan untuk menerapkan media pembelajaran berupa *bamboozle* dalam proses pembelajaran.

F. DARTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3),542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Azzahra, A. N., & Ginting, N. (2024). Penerapan metode game-based learning dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas viii di SMP Muhammadiyah 4 medan helvetia. *Hikamatzu Journal Of Multidisiplin*, 2(1), 210-225.
- Arifin, Z (2017). *Evaluasi pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ikhbar. (2023, November 18). *10 hadist tentang guru*.



<https://www.ikhbar.com/hadist-guru>

592-596,
<https://doi.org/10.59837/d3wyty08>

- Mardiah, K., Mardiani, Marselena, Syaputri, M. D., Rihansyah, M. R., Camellia, & Imarida. (2024). Penerapan kuis edukatif Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas iv pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184-198
- Masri, M. J., Humairah, N. A., & Sartika, D. (2018). Penerapan pendekatan kontekstual dengan simulasi Macromedia Flash untuk mereduksi miskonsepsi peserta didik. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya (PHYDAGOGIC)*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.31605/phy.v1i1.181>
- Nisvia, R., & Pratiwi, D. A. (2024). Implementasi model mars dan media Baamboozle untuk meningkatkan motivasi dan berpikir kritis siswa di SDN Benua. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 619-638. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17517>
- Nur, K., Muis, A., & Mulianti. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan peserta didik mengikuti proses pembelajaran melalui Game Based Learning (GBL) di UPT SMA Negeri 1 Bone. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 576-582
- Pratiwi, R., Yuhanna, Sopiah, Habadi, N., Harahap, R., & Rohmatul. (2024). Peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592-596, <https://doi.org/10.59837/d3wyty08>
- Rahmaniar, R., Surahmat, Z., Sardi, A., & Nurnaifah, I. I. (2024). Challenge and Opportunities: A Qualitative Exploration of Junior High School English Language Educators' Perspectives on Implementing Differentiated Instruction. *JELITA*, 5(1), 28-40
- Rahmawati, R. L., & Nazarullail, F. (2020). Strategi pembelajaran outing class guna meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 9-22.
- Rusli, Nurmala, W. O., Saiful, & Mane, L. J. (2021). Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada kelas vi sd negeri 27 Buton. *Jurnal Syari'ah Tarbiyah*, 1(2), 123-130.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surahmat, Z., Sardi, A., & JN, M. F. (2023). A CHAPTER REVIEW: SELECTING LANGUAGE FOR MATERIALS WRITING:(The Routledge Handbook of Materials Development for Language Teaching-Routledge). *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 2(1), 15-24.
- Yakin, I. H. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Aksara Global