



**The Impact of the Baamboozle Educational Game on Phase E Students' Learning Outcomes at SMA Negeri 1 Candung**

Anissa Trifani Rahmi<sup>1</sup>, Shindu Krisnanda<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>2</sup> Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia  
[anissatrifanir@gmail.com](mailto:anissatrifanir@gmail.com)<sup>1</sup>, [shindu.kn@fbs.unp.ac.id](mailto:shindu.kn@fbs.unp.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

This study focuses on low student engagement and suboptimal utilization of learning media, which impacts on exercise and exam scores that have not reached the minimum standard of 75. To improve learning outcomes, this study utilizes the Baamboozle educational game media, a web-based quiz designed to make learning more interactive, fun, and able to increase student participation. The purpose of this study is to analyze learning outcomes before and after the implementation of Baamboozle, as well as measure its effect on student achievement in phase E. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the Pretest-Posttest Control Group model. The sample was selected purposively from phase E students of SMA Negeri 1 Candung, consisting of 29 students of class E3 as the experimental group and 29 students of class E2 as the control group. Data collection was carried out through pre-tests and post-tests. The hypothesis was tested with the criteria  $H_0$  is accepted if the significance value is  $>0.05$ , while  $H_1$  is accepted if  $<0.05$ . The results of the analysis show that the significance value of the two-tailed test in both classes is 0.000 ( $<0.05$ ), so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. The  $t$ -test on the posttest also produced a significance value of 0.001 ( $<0.05$ ), which means that Baamboozle has a significant influence on the learning outcomes of phase E students at SMA Negeri 1 Candung.

**ARTICLE INFO**

**Article History:**


Received: 25 Juli 2025

Accepted: 9 Januari 2026

Publish online: 29 Juni 2026

**Keywords:**

Game Media, Baamboozle, Learning Outcomes

**Open access** 

Jurnal Omiyage  
is a peer-reviewed open-access journal

**ABSTRAK**

Penelitian ini berfokus pada rendahnya keterlibatan siswa dan optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran yang belum suboptimal, yang berdampak pada nilai latihan dan ujian yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Untuk meningkatkan hasil belajar, penelitian ini memanfaatkan media gim edukasi Baamboozle, sebuah kuis berbasis web yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi Baamboozle, serta mengukur pengaruhnya terhadap capaian belajar siswa pada fase E. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (quasi-experimental design) model Pretest-Posttest Control Group. Sampel dipilih secara purposive dari siswa fase E SMA Negeri 1 Candung, yang terdiri dari 29 siswa kelas E3 sebagai kelompok eksperimen dan 29 siswa kelas E2 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test. Pengujian hipotesis dilakukan dengan kriteria  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $>0,05$ , sedangkan  $H_1$  diterima jika  $<0,05$ . Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji dua arah (two-tailed test) pada kedua kelas adalah 0,000 ( $<0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Uji-t ( $t$ -test) pada post-test juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $<0,05$ ), yang berarti bahwa Baamboozle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa fase E di SMA Negeri 1 Candung.

**Kata Kunci:** Media Gim; Baamboozle; Pengaruh

**Citation (APA Style) :**

Rahmi, A. T., & Krisnanda, S. (2026). *The impact of the Baamboozle educational game on Phase E students' learning outcomes at SMA Negeri 1 Candung*. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 9(1), 78–87. <https://doi.org/10.24036/c3kzem51>

## INTRODUCTION

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk mengembangkan kemampuan pada diri seseorang. Melalui pendidikan yang didapatkan dari keluarga, sekolah, serta lingkungan sekitar, manusia dapat mempelajari banyak hal yang berpengaruh terhadap bertambahnya wawasan terhadap dunia (Syarifuddin, 2021). Maka seorang pendidik diharapkan menentukan model pembelajaran yang sesuai bahan ajar dan kebutuhan serta minat pendidikan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran dan keberhasilan siswa (Inayati, 2022). Menurut Nurhayati (2020), keberhasilan proses belajar mengajar membutuhkan keaktifan, partisipasi, dan membangun dialog aktif diantara pendidik dengan siswa hingga target pembelajaran bisa tercapai, serta berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang biasanya ditunjukkan melalui skor atau angka (Sahiu, 2017). Putri (2021), menjelaskan bahwa hasil belajar berfungsi sebagai laporan perkembangan siswa sekaligus evaluasi keberhasilan guru, siswa, dan lembaga pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selama Praktik Lapangan Kependidikan (PLK), teramati beberapa masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Saat pelajaran berlangsung, siswa menunjukkan kurangnya keaktifan, yang ditandai dengan jaranganya pertanyaan muncul dan kecenderungan siswa untuk diam saat diberi pertanyaan, sehingga menghambat proses pemahaman konsep secara mendalam dan partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran, yang hanya mengandalkan buku paket Nihongo Kira-Kira dan papan tulis sehingga hasil latihan maupun ujian sebagian besar belum tuntas KKM 75. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara target pembelajaran dengan capaian siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana penyampai pesan sekaligus merangsang proses berpikir siswa (Aqib, 2014). Dengan media pembelajaran mempermudah guru untuk menyampaikan materi serta memberi bantuan siswa supaya lebih cepat paham isi pembelajaran. Pada penelitian ini, media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah game edukasi Baamboozle, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan.

Game edukasi Baamboozle merupakan platform pembelajaran bergaya permainan yang berbasis web yang menawarkan interaktivitas yang mudah diakses dan menyenangkan untuk kelas dan seterusnya. Game edukasi Baamboozle memiliki tampilan menarik dan informatif, memudahkan pengguna dalam membuat akun, dan juga bisa digunakan dalam kegiatan ice breaking untuk mengoptimalkan kondisi siswa sebelum memulai pembelajaran. Game edukasi Baamboozle dapat disusun hingga 24 pertanyaan, memainkan game buatan orang lain, menggunakan 2 hingga 4 tim (Filham, 2024).

Menurut penelitian Arni & Suciaty (2023) "Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MKU bahasa Jepang UNP" menjelaskan bahwa meskipun penggunaan media game kerap dihubungkan dengan pengaruh negatif seperti kecanduan, game edukasi justru mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Menurut Mariani, S D. Dkk (2022) "Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP" dijelaskan ketika guru dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah atau kurang menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi atau sebagainya akan menciptakan pembelajaran yang bersifat konvensional dan dapat menurunkan minat belajar siswa. Nugraha, Dkk (2024) dalam penelitiannya "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang" proses pembelajaran dengan metode yang belum tepat dapat membuat suasana pembelajaran di kelas cukup membosankan bagi siswa, sehingga disarankan untuk memakai model belajar yang semakin kreatif, media yang mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki tujuan mengidentifikasi dampak penggunaan media game edukasi Baamboozle pada hasil pembelajaran siswa fase E di SMA Negeri 1 Candung. Media Baamboozle digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa minat dan ketertarikan siswa

dalam pembelajaran bahasa Jepang masih rendah. Pemakaian media game edukasi Baamboozle diharapkan bisa mendorong peningkatan motivasi siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengetahui apakah media game edukasi Baamboozle berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa. Sehingga dilakukan penelitian yang judulnya “Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Fase E SMA Negeri 1 Candung”.

## **METHODS**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui prosedur eksperimen. Pendapat Sugiyono (2017:14) Penelitian kuantitatif bertujuan menganalisis data yang diperoleh populasi dan sampel dengan bantuan instrumen penelitian, kemudian diolah menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis. Metode eksperimen merupakan teknik penyajian materi pembelajaran, dimana siswa membuktikan sendiri hal yang dipelajarinya setelah melakukan percobaan (Djamarah, 2010:45). Kajian ini memakai desain quasi eksperimen dan model Pretest-Posttest Control Group Design.

Populasi berjumlah 87 siswa yang terbagi dalam tiga kelas (E1, E2, dan E3). Sampel diambil melalui purposive sampling, yakni kelas E2 (29 siswa) sebagai kelas kontrol serta kelas E3 (29 siswa) sebagai kelas eksperimen. Pemilihan ini didasarkan pada kesetaraan kemampuan akademik berdasarkan hasil observasi saat PLK 2024, kemudahan kontrol penelitian, kedisiplinan siswa, dan kondisi kelas yang kondusif sehingga meminimalkan pengaruh variabel luar.

Penelitian ini melibatkan 2 macam variabel, yakni variabel bebas serta variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penggunaan media game edukasi Baamboozle, sementara variabel terikatnya adalah hasil pembelajaran siswa Fase E SMAN 1 Candung. Informasi pada penelitian ini didapat dari perolehan tes siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi Baamboozle pada pelajaran bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, instrumen yang dipakai yaitu tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu pretest dan posttest. Tujuannya guna meninjau hasil pembelajaran siswa pra serta pasca diberi perlakuan, setelah itu hasil belajar tersebut dibandingkan untuk memperoleh hasil penelitian. Pada tes ini menggunakan soal objektif pilihan ganda.

Pada validitas instrumen menggunakan metode expert judgement dan yang menjadi validator untuk mengukur validitas instrumen adalah dosen dari Universitas Negeri Padang. Kemudian uji reliabilitas yaitu nilai sig sebesar 0,772, artinya instrumen tes yang digunakan bersifat reliabel. Teknik pengumpulan data mencakup perolehan pretest, posttest, dan dokumentasi yang mendukung lainnya. Analisis data dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama ialah melakukan perhitungan statistik deskriptif, seperti mean, simpangan baku, nilai maksimum, standar deviasi, serta nilai minimum. Tahap kedua menyajikan hasil distribusi dalam bentuk grafik atau diagram. Tahap ketiga melakukan konversi nilai ke dalam bentuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk menguji asumsi dasar analisa informasi, dipakai pengujian normalitas serta pengujian homogenitas. Pada pengujian normalitas, nilai signifikansi di kelas eksperimen ialah 0,772 di pretest serta 0,156 di posttest. Sedangkan di kelas kontrol, besaran signifikansi setiapnya ialah 0,081 (pretest) serta 0,366 (posttest). Sebab seluruh besaran signifikansi melebihi 0,05, sehingga informasi dari ke 2 kelas dianggap terdistribusi normal. Dipengujian homogenitas, besaran signifikansi yang didapat senilai 0,565 untuk kelas eksperimen serta 0,256 untuk kelompok kontrol. Angka yang  $> 0,05$  ini memperlihatkan bahwa ke 2 kelas berawal dari populasi yang serupa. Terakhir, analisis hipotesis memakai independent sample t-test dalam rangka mengidentifikasi beda yang signifikan diantara ke 2 kelas.

## RESULTS AND DISCUSSION

### Results

Temuan dari analisis penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa Fase E di SMA Negeri 1 Candung, terdiri atas kelas E3 sejumlah 29 siswa menjadi kelas eksperimen serta kelas E2 sejumlah 29 siswa menjadi kelas kontrol.

#### 1. Hasil Pretest Kemampuan Bahasa Jepang Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dibawah ialah tabel yang menyajikan perolehan perhitungan nilai paling tinggi, paling rendah, mean, serta simpangan baku dihasil *pretest* untuk kelas eksperimen serta kontrol.

**Tabel 1. Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Hasil Hitung	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimal	80	80
2	Nilai Minimal	25	20
3	Rata-rata	51,55	44,31
4	Simpangan Baku	13,30	14,12

Berdasarkan data dalam tabel, nilai maksimum *pretest* untuk kedua kelas terlihat sama yang menindikasikan bahwa taraf keterampilan awal siswa di kelas eksperimen juga kontrol berada pada level yang relatif sama. Bila ditinjau dari nilai minimum dan mean memperlihatkan secara umum, pencapaian awal siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sementara itu, simpangan baku kedua kelas terdapat selisih sebesar 0,82 yang menunjukkan bahwa adanya variasi kemampuan siswa di kelas kontrol lebih beragam pada saat *pretest* dilakukan.

Berikutnya melakukan konversi hasil *pretest* ke dalam sistem penilaian sekolah yang menggunakan KKM sebesar 75.

**Tabel 2. Konversi Hasil Nilai Dalam KKM**

KKM = 75	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	F	%	F	%
$\leq$ KKM	27	93,10	27	93,10
$\geq$ KKM	2	6,90	2	6,90

Merujuk pada Tabel 2, terdapat kesamaan hasil *pretest* siswa di kelas kontrol serta di kelas eksperimen, di mana siswa yang mendapat nilai  $\geq$  Kriteria Ketuntasan Minimal sejumlah 2 siswa, dengan persentase sebesar 6,90%. Sementara itu, sebanyak 27 siswa di masing-masing kelas memperoleh nilai  $\leq$  KKM, yang setara dengan 93,10%. Berikut ini disajikan hasil perolehan nilai *pretest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol berdasarkan masing-masing indikator pembelajaran.

#### a. Indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi kosakata yang tepat untuk menyatakan ruangan yang ada di sekolah, nama hari dan mata pelajaran dalam bahasa Jepang)

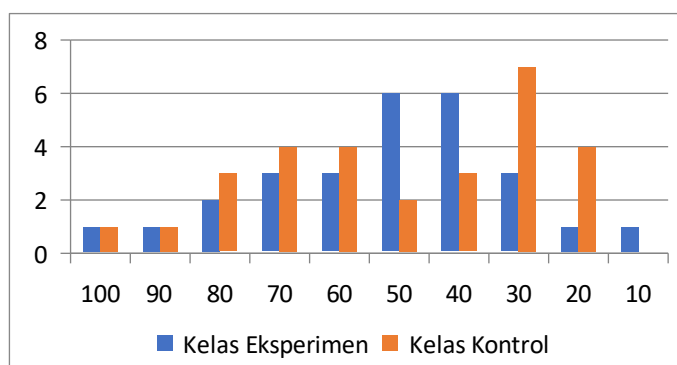
Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil perhitungan nilai paling tinggi, paling rendah, nilai mean, serta simpangan baku dihasil *pretest* untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol pada indikator 1

**Tabel 3. Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 1**

No	Hasil Hitung	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimal	100	100

2	Nilai Minimal	10	20
3	Rata-rata	55,17	50,34
4	Simpangan Baku	23,84	23,52

Berdasarkan tabel 3, nilai tertinggi untuk indikator 1 pada kedua kelas adalah sama, yaitu 100, yang menunjukkan bahwa masing-masing kelas memiliki siswa yang mampu menguasai indikator tersebut dengan sangat baik. Sementara itu, dilihat nilai terendah kedua kelas mengisyaratkan bahwa terdapat siswa dengan tingkat penguasaan yang lebih rendah pada kelas eksperimen. Meski demikian, secara umum kemampuan siswa dari kedua kelas dalam memahami indikator 1 masih tergolong seimbang. Langkah selanjutnya adalah menyajikan frekuensi dari data yang diperoleh.



**Gambar 1. Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol Indikator 1**

Berdasarkan gambar 1, di kelas eksperimen nilai paling tinggi yang didapat siswa adalah 100 serta nilai paling rendah sebesar 10. Namun, di kelas kontrol, nilai paling tinggi juga mencapai 100, namun nilai terendahnya tercatat sebesar 20. Dalam kelas eksperimen, nilai yang paling sering muncul ialah 50 dengan 40, yang masing-masing diperoleh oleh 6 siswa. Sedangkan di kelas kontrol, nilai yang paling banyak adalah 30, yang diraih oleh 7 siswa.

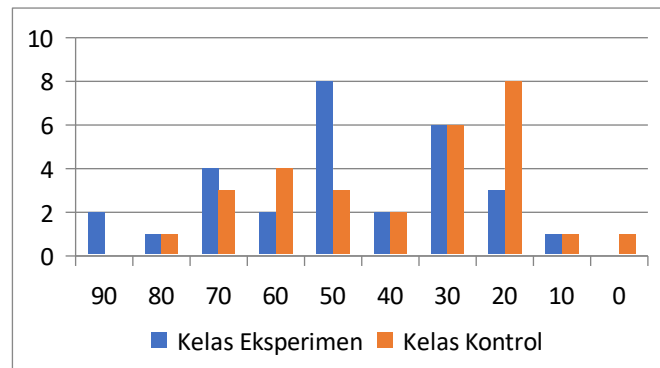
**b. Indikator 2 (Siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berhubungan dengan ruangan yang ada di sekolah, hari dan mata pelajaran dalam bahasa Jepang)**

Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil perhitungan nilai paling tinggi, paling rendah, nilai mean, serta simpangan baku di hasil *pretest* untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol pada indikator 2.

**Tabel 4. Hasil Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 2**

No	Hasil Hitung	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimal	90	80
2	Nilai Minimal	10	0
3	Rata-rata	47,93	38,27
4	Simpangan Baku	21,27	21,05

Berdasarkan tabel 5, untuk indikator 2 perbedaan nilai yang diperoleh kedua kelas tidak terlalu signifikan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, siswa di kelas eksperimen mempunyai pemahaman awal yang lebih unggul dibanding siswa di kelas kontrol. Langkah berikutnya adalah mendeskripsikan frekuensi informasi berbentuk diagram batang.



**Gambar 2. Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol Indikator 2**

Merujuk pada gambar 2, pada kelas eksperimen nilai paling tinggi yang didapat siswa ialah 90 serta nilai paling rendah 10. Disisi lain, di kelas kontrol nilai paling tinggi 80 dan nilai minimum 0. Di kelas eksperimen nilai yang paling banyak diperoleh adalah 50 sebanyak 8 siswa, sedangkan di kelas kontrol, nilai terbanyak didapat ialah 20, juga oleh 8 siswa.

## 2. Hasil *Posttest* Kemampuan Bahasa Jepang Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil perhitungan nilai paling tinggi, paling rendah, nilai mean, serta simpangan baku dihasil *posttest* untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol.

**Tabel 5. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Hasil Hitung	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimal	100	95
2	Nilai Minimal	60	35
3	Rata-rata	79,48	65,86
4	Simpangan Baku	11,90	16,09

Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa terjadi kenaikan hasil pembelajaran di kelas eksperimen pasca perlakuan, sementara di kelas kontrol masih ditemukan siswa dengan tingkat pemahaman yang relatif rendah. Bila ditinjau dari mean menunjukkan bahwa kenaikan hasil pembelajaran di kelas eksperimen lebih signifikan dibanding dengan kelas kontrol pada saat *posttest*.

Berikutnya melakukan konversi ke sistem penilaian di sekolah dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

**Tabel 6. Konversi Hasil Nilai Dalam KKM**

KKM = 75	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	F	%	F	%
≤ KKM	6	20,69	19	65,52
≥ KKM	23	73,31	10	34,48

Berdasarkan data tabel 6, hasil *posttest* pembelajaran bahasa Jepang siswa dibagi menjadi dua kelas. Pertama, di kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai ≤ KKM terdapat 6 siswa (20,69%), sementara 23 siswa (73,31%) mencapai nilai ≥ KKM. Kedua, pada kelas kontrol terdapat sebanyak 19 siswa (65,52%) memperoleh nilai ≤ KKM dan hanya 10 siswa (34,48%) yang memperoleh nilai ≥ KKM. Di bawah ini ialah rincian hasil perolehan nilai *posttest* bagi kelas eksperimen serta kelas kontrol berdasarkan masing-masing indikator.

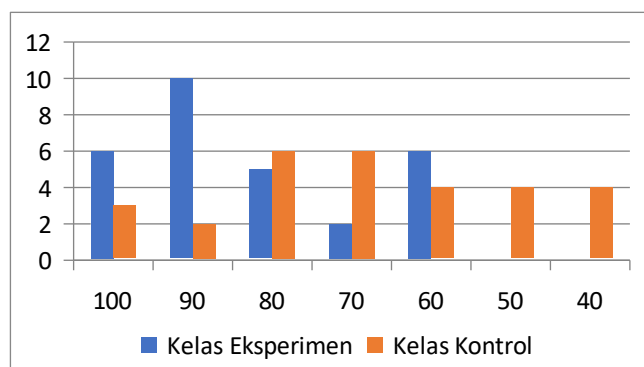
**a. Indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi kosakata yang tepat untuk menyatakan ruangan yang ada di sekolah, nama hari dan mata pelajaran dalam bahasa Jepang)**

Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil perhitungan nilai paling tinggi, paling rendah, nilai mean, serta simpangan baku dihasil *posttest* untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol pada indikator 1.

**Tabel 7. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 1**

No	Hasil Hitung	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimal	100	100
2	Nilai Minimal	60	40
3	Rata-rata	82,75	68,27
4	Simpangan Baku	14,36	18,52

Berdasarkan data pada tabel, nilai tertinggi untuk indikator 1 di kedua kelas sama-sama mencapai 100, yang menandakan bahwa siswa dari masing-masing kelas mampu mencapai hasil yang maksimal. Dari nilai terendah kedua kelas memperlihatkan peningkatan hasil pembelajaran siswa di kelas eksperimen makin menonjol dibanding kelas kontrol. Jika ditinjau dari mean keduanya menunjukkan peningkatan, kenaikan mean di kelas eksperimen terlihat lebih signifikan. Ini menandakan bahwa penguasaan siswa terhadap indikator 1 lebih unggul di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dibanding kelas kontrol. Langkah berikutnya mendeskripsikan frekuensi data berbentuk diagram batang dibawah ini.



**Gambar 3. Diagram *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 1**

Mengacu pada diagram batang, terlihat nilai paling tinggi yang didapat siswa di kelas eksperimen ialah 100 serta nilai paling rendah 60. Sementara itu, di kelas kontrol nilai paling tinggi yang dicapai 100, serta nilai terendahnya sebesar 40. Selanjutnya, di kelas eksperimen angka yang paling banyak diperoleh siswa adalah 90 oleh 10 siswa. Sedangkan di kelas kontrol, nilai yang paling banyak dicapai adalah 80 dan 70, masing-masing didapat 6 siswa.

**b. Indikator 2 (Siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berhubungan dengan ruangan yang ada di sekolah, hari dan mata pelajaran dalam bahasa Jepang)**

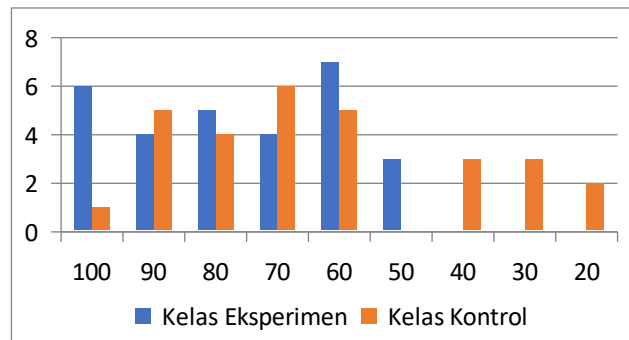
Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil perhitungan nilai paling tinggi, paling rendah, mean, serta simpangan baku dihasil *posttest* untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol pada indikator 2.

**Tabel 8. Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 2**

No	Hasil Hitung	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimal	100	100
2	Nilai Minimal	50	20

3	Rata-rata	76,20	63,44
4	Simpangan Baku	17,19	23,18

Berdasarkan Tabel 8, nilai maksimum untuk indikator 2 pada kedua kelas adalah sama, yaitu 100. Hal ini menunjukkan kedua kelas mampu mempertahankan pencapaian nilai tertinggi pada *posttest*. Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan pada kedua kelas, nilai terendah yang masih cukup rendah pada kelas kontrol menunjukkan bahwa belum semua siswa mencapai pemahaman optimal terhadap indikator tersebut. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan siswa dalam kelas eksperimen mempunyai capaian yang lebih unggul setelah mendapatkan perlakuan dibanding siswa di kelas kontrol. Tahapan selanjutnya mendeskripsikan dalam diagram batang.



**Gambar 4. Diagram *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 2**

Merujuk Gambar 4, nilai tertinggi yang diraih oleh siswa di kelas eksperimen ialah 100 serta angka paling rendah yang diperoleh ialah 50. Namun di kelas kontrol nilai maksimum tercapai ialah 100 serta nilai paling rendah yaitu 20. Selain itu, nilai yang paling sering diperoleh di kelas eksperimen adalah 60, berjumlah 7 orang, sedangkan di kelas kontrol, nilai yang paling banyak dicapai ialah 70 oleh 6 siswa.

### **Discussion**

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan kedua media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Jepang. Namun, peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan terlihat setelah penggunaan media *game* edukasi *Baamboozle*, sehingga media ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis melalui *independent sample t-test* memperlihatkan kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi (2-tailed) senilai 0,000 yang  $< 0,05$ . Keputusan yang diperoleh ialah  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima. Temuan serupa juga terjadi pada kelas kontrol melalui nilai signifikansi yang serupa. Adapun perolehan uji-t pada *posttest* bernilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , kembali mengarah kepada  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan kata lain, bisa disimpulkan pemakaian media *game* edukasi *Baamboozle* memberi dampak yang signifikan pada naiknya hasil pembelajaran bahasa Jepang siswa fase E di SMA Negeri 1 Candung.

Asumsi tersebut diperkuat melalui uji-t secara umum yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan *Baamboozle*. Analisis per indikator juga menunjukkan hal yang sama. Di indikator 1 (siswa mampu mengenali kosakata yang menyatakan ruangan yang ada di sekolah, nama hari dan mata pelajaran dalam bahasa Jepang). Pengujian *t-test* berbantuan SPSS 22 memperlihatkan kelas eksperimen memiliki nilai *pretest* 55,17 dan *posttest* 82,75, dengan besaran signifikansi  $0,000 < 0,05$ , hingga  $H_1$  diterima. Kelas kontrol memiliki nilai *pretest* 50,34 dan *posttest* 68,28, dengan besaran signifikansi  $0,002 < 0,05$ , yang juga memperlihatkan  $H_1$  diterima.

Pada indikator 2 (Siswa mampu mengidentifikasi kalimat yang berhubungan dengan ruangan yang ada di sekolah, hari dan mata pelajaran dalam bahasa Jepang) Perolehan pengujian *t-test* memperlihatkan di kelas eksperimen, nilai *pretest* sebesar 47,93 dan *posttest* 76,20, dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , hingga  $H_1$  diterima. Di kelas kontrol, nilai *pretest* sebesar 38,28 dan *posttest* 63,45, dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , juga memperlihatkan  $H_1$  diterima.

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan Nugraha dkk. (2024) yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Seberang*", Hasil Penelitian ini sesuai pada temuan kajian yang memperlihatkan media *game* edukasi *Baamboozle* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan teori dan studi pustaka yang jadi panduan pada penelitian ini, temuan data yang diperoleh semakin memperkuat bahwa siswa di kelas eksperimen mengalami kenaikan hasil pembelajaran yang bermakna dibanding siswa kelas kontrol. Maka dari itu, bisa dikonklusikan penggunaan media *game* edukasi *Baamboozle* secara efektif berkontribusi dalam peningkatan capaian pembelajaran siswa.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *game* edukasi *Baamboozle* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa Fase E SMAN 1 Candung. Ini dapat terlihat dari mean *posttest* siswa di kelas eksperimen lebih unggul dibanding siswa di kelas kontrol. Disamping itu, banyaknya siswa di kelas eksperimen yang mencapai KKM juga lebih banyak. Analisis statistik memakai pengujian *paired sample t-test* memperlihatkan nilai signifikansi pada kelas eksperimen senilai 0,000 yang  $< 0,05$  dan pada kelas kontrol senilai 0,000 yang  $< 0,05$ . Ini berarti  $H_0$  ditolak, sementara  $H_1$  diterima. Hasil uji-t pada *posttest* juga memperlihatkan besaran signifikansi senilai 0,001 yang besar dari 0,05, yang semakin menguatkan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada kelas eksperimen. Sehingga, bisa dikonklusikan penggunaan *game* edukasi *Baamboozle* secara nyata berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

## REFERENCES

- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arni, R., & Suciaty, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MKU Bahasa Jepang UNP. *KIRYOKU*, 7(1), 208-216.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Filham, F. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan *Baamboozle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-1 SMA Negeri 1 Parengan (Doctoral dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO).
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran abad-21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*. 2(1), 293-304
- Mariani, S. D. Dkk (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206 –216.
- Nugraha., S., E. Kurniawati., Z., I. Lumowa., S., V., T. Turista., D., D., R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA 2 Tenggara Seberang . *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12 (2), 144-153. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.7(3)

- Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). The relationship between Extrinsic Learning Motivation to Psychomotor Learning Outcomes in Grade V Christian Subjects at Zion Makassar Elementary School. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 231–248. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.262>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Halaman 14.
- Syarifuddin, H. (2021). Hakikat Pendidik. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 26. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v5i1.9792>