

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI REMO TRISNAWATI BERBASIS
GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE DI MTSN 1 KOTA MALANG**

Utari Dwi Fitriani¹, Wida Rahayuningtyas², Yurina Gusanti³✉

Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik, Departemen Seni dan Desain, Fakultas Sastra
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Surel: wida.rahayuningtyas.fs@um.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran seni budaya di MTsN 1 Kota Malang kurang interaktif dan terkesan monoton, sehingga perlu adanya metode pembelajaran yang baru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan aplikasi permainan/*game* untuk kegiatan belajar mengajar. Salah satu *game based learning* yang mudah digunakan ialah *Baamboozle*. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *Game Baamboozle* yang valid, efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Produk *game Baamboozle* yang dipilih telah disesuaikan dengan permasalahan yang ada di kelas IX MTsN 1 Kota Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan (*R&D*) model 4D Thiagarajan dengan tahapan *define, design, development, disseminate*. Hasil produk media pembelajaran *game Baamboozle* terdiri dari 16 kartu soal yang masing-masing ada pertanyaan disertai gambar sesuai materi. *Game Baamboozle* divalidasi oleh satu ahli materi dengan hasil validasi 96% dan satu ahli media dengan hasil validasi media 98,0% sehingga dapat diklasifikasikan sangat valid. *Game Baamboozle* juga diklasifikasikan sangat efektif melalui respon peserta didik dengan hasil uji keefektifan 90,1%. Media *game Baamboozle* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil *pre test* sejumlah 18,7% peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM meningkat pada hasil *post test* menjadi 78,1%.

Kata Kunci: *Game Baamboozle*; Tari remo Trisnawati; Penelitian dan pengembangan.

Abstract

The learning process for arts and culture at MTsN 1 Malang City is less interactive and seems monotonous, so there is a need for new learning methods to improve student learning outcomes. Game Based Learning is a learning method using game/game applications for teaching and learning activities. One of the easy-to-use based learning games is Baamboozle. This development research aims to produce Baamboozle Game media products that are valid, effective and can improve student learning outcomes. The selected Baamboozle game product has been adapted to the problems in class IX MTsN 1 Malang City. The method used in this research is the Development Research (R&D) of the 4D Thiagarajan model with the stages of define, design, development, disseminate. The results of the Baamboozle game learning media product consist of 16 question cards, each of which has a question accompanied by a picture according to the material. The Baamboozle game was validated by one material expert with 96% validation results and one media expert with 98.0% media validation results so that it can be classified as very valid. The Baamboozle game is also classified as very effective through the responses of students with an effectiveness test result of 90.1%. The Baamboozle game media can also improve student learning outcomes, which can be seen from the results of the pre-test of 18.7% of students who scored above the KKM increased in the post-test results to 78.1%.

Keywords: *Game Baamboozle*; Trisnawati remo dance; Research and Development.

✉ Corresponding author :

Email : wida.rahayuningtyas.fs@um.ac.id

PENDAHULUAN

Tren peningkatan teknologi informasi *modern* di era globalisasi sangat berdampak pada dunia pendidikan (Rahmi & Samsudi, 2020). Tuntutan pada dunia pendidikan yang selanjutnya mengikuti perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Perkembangan teknologi ini juga memberi dorongan untuk dunia pendidikan dalam melakukan suatu pembaharuan pemanfaatan teknologi yang sudah ada. Pemanfaatan disini yakni untuk sekolah yang mewujudkan pengadaan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.

Guru dituntut untuk menggunakan fasilitas yang sudah disediakan dengan maksimal dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Selain mampu untuk memanfaatkan fasilitas yang ada, guru juga harus mampu mengembangkan media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan teknologi. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang mewajibkan dalam proses pembelajaran menggunakan metode *student center*, dimana peran guru hanya sebagai motivator siswa untuk lebih interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Teni, 2018). Segi kualitas daripada proses pembelajaran turut ditunjang oleh keberadaan media pembelajaran yang digunakan (Purwono, 2018). Adanya media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga proses penyampaian materi akan lebih mudah tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 1 Kota Malang, guru masih belum menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah secara maksimal. Penggunaan *power point* dalam implementasi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi juga masih kurang. Sehingga dalam proses pengembangan media pembelajarannya juga masih minim secara teknologi terutama pada mata pelajaran seni budaya. Pembelajaran seni tari dengan materi pada KD 3.2 yang mempelajari mengenai memahami tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan pada kelas IXL dikategorikan kurang efektif. Ketidakefektifan tersebut dapat dilihat dari capaian hasil belajar peserta didik kelas IXL yang mayoritas mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yang mana sekolah menetapkan nilai 82 sebagai KKM mata pelajaran Seni Budaya untuk kelas paralel. Materi tari tradisional yang dipilih merupakan tarian khas Situbondo yakni tari Remo Trisnawati. Tari remo Trisnawati lebih dikenal dengan Remo Situbondo mempunyai karakteristik yang khas dan unik. Keunikan tersebut terletak pada musik pengiringnya, yang mana pada bagian tertentu memunculkan musik irama "*dangdutan*" dalam musik tradisional. Pemilihan materi tersebut dengan implementasi pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik akan pemahaman materinya.

Lingkup materi yang diberikan kepada peserta didik yang cukup banyak dapat mempersulit dalam memahami materi, apalagi dengan pembelajaran yang monoton, peserta didik akan cepat jenuh dan bosan. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi akan berdampak pada capaian hasil belajar (perolehan nilai di bawah KKM) dengan pembelajaran yang kurang menyenangkan. Sehingga pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam media serta metode pembelajaran yang membuat siswa bersemangat dalam menerima materi. Salah satu cara membuat kondisi kelas yang menyenangkan ialah dengan memanfaatkan fasilitas sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yakni menggunakan permainan (*game*) dalam penyampaian materinya. *Game* atau permainan dapat diartikan sesuatu hal yang bisa dimainkan atas dasar aturan-aturan yang telah ditentukan dengan perolehan menang atau kalah.

Peran *game* yakni sebagai media untuk meningkatkan tingkat konsentrasi peserta didik serta dapat melatih rasa sportifitas dan juga melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah, yang mana di dalam *game* dituntut mencari solusi atau jawaban dengan cepat dan tepat (Wibisono & Yulianto, 2012). *Game* yang berisi konten untuk pembelajaran biasa disebut dengan *game based learning*. *Game based learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan/*game* yang dibuat khusus untuk membantu kegiatan belajar mengajar (Prasetya et al., 2014). Adapun langkah-langkah dalam menerapkan metode Game Based Learning yakni, (1) identifikasi *game* yang akan digunakan oleh guru, (2) Peserta didik diberi pengetahuan awal

oleh guru terkait materi serta konsep *game* yang akan dimainkan, (3) peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, (4) kelompok peserta didik memainkan *game* edukasi dengan mencari jawaban dari setiap pertanyaan yang muncul, (5) transparansi mengenai perolehan skor pada setiap kelompok peserta didik. (6) kelompok peserta didik mengumpulkan informasi dari hasil bermain *game* edukasi yang selanjutnya di refleksi terkait materi pembelajaran (Wihanry & Phie, 2013). Pengembangan *game based learning* dapat memunculkan lingkungan yang menyenangkan, memotivasi, dan meningkatkan kreativitas (Maulidina et al., 2018).

Salah satu *game based learning* yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran yakni *Baamboozle*. *Baamboozle* adalah sebuah permainan yang menyenangkan untuk dimainkan di dalam kelas dengan cara membunyikan bel per kelompok (Krisbiantoro, 2021). *Baamboozle* termasuk jenis permainan bergenre *edugames* yang mirip dengan kuis, namun berlangsung secara *online* dan *offline* serta peserta didik tidak perlu membuat akun (Sa et al., 2021). Kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran *Baamboozle* sangat diasah, yang mana di dalam *Baamboozle* ini harus memiliki daya tarik yang persuasif untuk antusiasme peserta didik. Maka dari itu, penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan karena peserta didik perlu antusias dalam proses pembelajaran seni tari khususnya materi gerak tari remo Trisnawati dengan implementasi media pembelajaran yang menyenangkan seperti *game based learning baamboozle*.

Berdasarkan penjelasan konteks di atas, maka rumusan masalah adalah: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran tari remo Trisnawati berbasis *game based learning baamboozle* di MTsN 1 Kota Malang? (2) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran tari remo Trisnawati berbasis *game based learning baamboozle* di MTsN 1 Kota Malang? Jadi dalam konteks yang telah dijelaskan, inilah awal mula munculnya ide untuk melakukan sebuah penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati berbasis *Game Based Learning Baamboozle* di MTsN 1 Kota Malang oleh peneliti.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Model pengembangan yang diterapkan adalah model penelitian dan pengembangan 4D. Model penelitian 4D dibagi menjadi 4 tahap utama, yaitu: *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* (Mulyatiningsih, 2013). Alasan yang mendasari peneliti menggunakan model pengembangan 4D karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan cocok untuk penelitian pengembangan. Bentuk pengembangan produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah *game based learning baamboozle* dengan materi tari remo Trisnawati di kelas IXL. Kelas tersebut dipilih sebagai responden dikarenakan hasil wawancara dengan guru MTsN 1 Kota Malang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik kurang memahami akan materi tari remo trisnawati sehingga perlu adanya pembaharuan metode dan media pembelajaran yang digunakan . Berikut merupakan bagan alur penelitian pengembangan dengan model 4D:

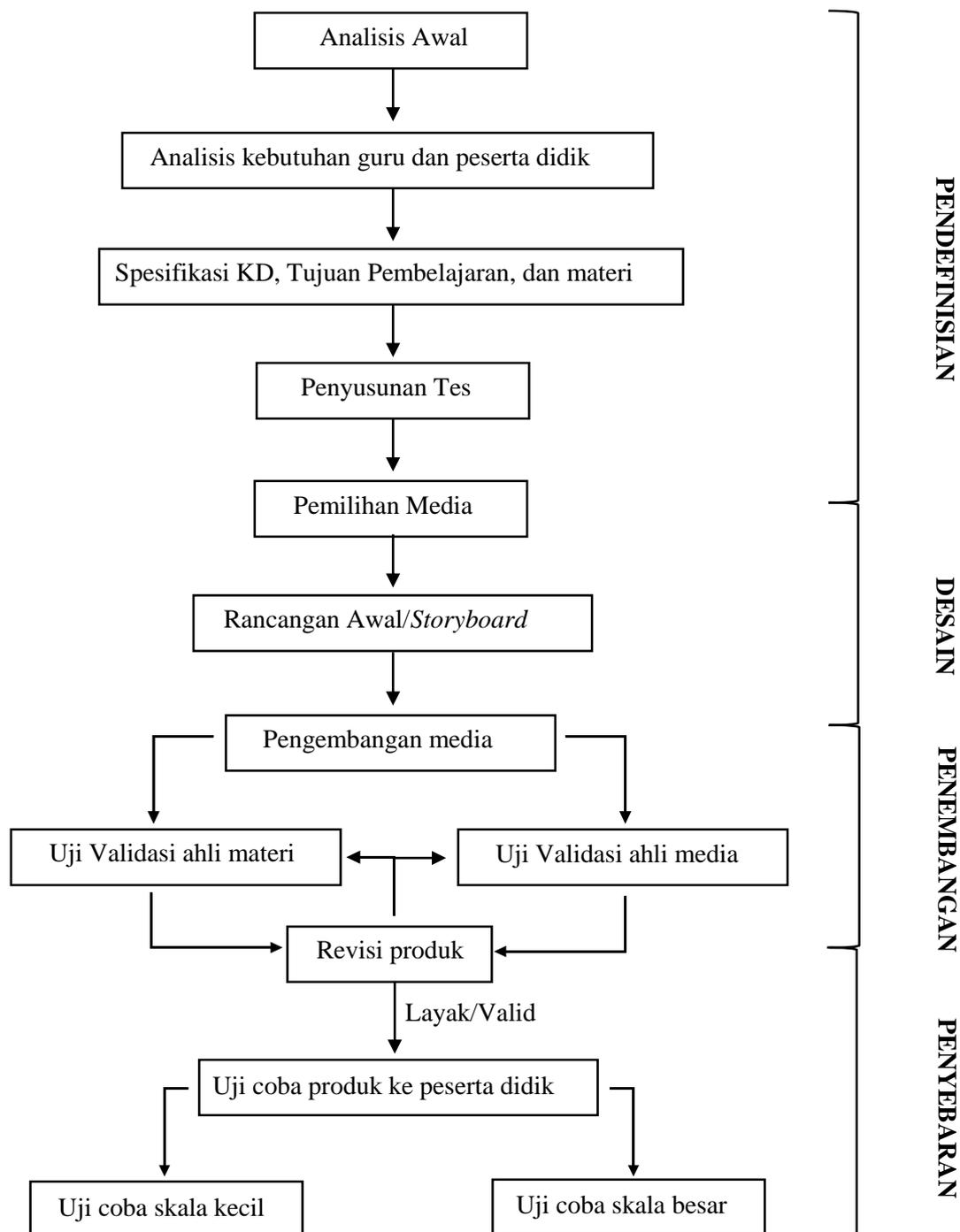


Diagram 2.1 Tahapan Pengembangan Model 4D

Sumber: (Damayanti & Dewi, 2021)

Prosedur penelitian pengembangan 4D sebagai berikut (1) Pendefinisian (*define*) yaitu dilakukan menetapkan dan mendefinisikan beberapa persyaratan pengembangan. Menganalisis kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran dan materi yang ingin dikembangkan. Setelah mengetahui persyaratan pembelajaran maka akan dihasilkan analisis mengenai kebutuhan guru dan peserta didik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Kebutuhan guru dan peserta didik kelas IXL didapatkan dari hasil wawancara dan juga observasi dengan hasil pembaharuan metode dan media pembelajaran yang digunakan agar tidak monoton dan dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, pada tahap ini peneliti melakukan penentuan

terhadap produk yang akan dikembangkan. (2) Desain (*design*) yakni peneliti menyiapkan media kuis interaktif berbasis *game based learning baamboozle* pada materi tari remo Trisnawati. Kegiatan yang dilakukan peneliti yakni perancangan awal desain tampilan *Baamboozle*, penyusunan soal kuis. Hasil tahapan ini ialah *draft* mengenai *website* aplikasi *baamboozle* sebagai media *game based learning* pada materi tari remo Trisnawati yang akan dikembangkan. (3) Pengembangan (*development*) yaitu peneliti membuat *draft* menjadi suatu produk yang sudah dikembangkan dengan menguji validitasnya kepada ahli di bidang masing-masing. Pengujian validitas produk tersebut kepada validasi para ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan saran atau revisi agar produk lebih baik lagi. Sehingga pada tahap ini, dihasilkan aplikasi *website baamboozle* yang layak untuk diuji coba ke peserta didik kelas IX L MTsN 1 Kota Malang dengan materi tari remo Trisnawati. (4) Penyebaran (*disseminate*) yaitu peneliti melakukan uji coba produk dalam skala kecil dan skala besar, yang mana hal ini di uji coba kepada peserta didik kelas IXL. Hal tersebut dilakukan untuk menguji keefektifan penggunaan hasil produk aplikasi *website baamboozle*.

Subjek dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas empat jenis, meliputi: (1) Ahli media yang merupakan dosen di bidang media yakni Fariza Wahyu Arizal, S.Sn, M.Sn, (2) Ahli materi yang merupakan seniman tari remo Trisnawati yakni Febri Akbar Nugroho, (3) Praktisi pembelajaran yang merupakan guru mata pelajaran seni budaya kelas IXL MTsN 1 Kota Malang, yakni Iip Rudi Ripa'i, S.Sn, M.Hum, (4) Peserta didik kelas IXL MTsN 1 Kota Malang dengan jumlah 32 orang.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini ada dua macam yaitu (1) Angket, yang digunakan untuk menghitung kelayakan media dari aspek penyajian materi, soal, dan desain pembelajaran. Penilaian angket menggunakan *skala likert* (Skala 5) yaitu SB (Sangat Baik) = 5, B (Baik) = 4, C (Cukup) = 3, K (Kurang) = 2, dan SK (Sangat Kurang) = 1. Angket ini ditujukan kepada semua subjek uji coba. (2) Pedoman wawancara yaitu peneliti menetapkan daftar pertanyaan sebagai referensi saat melakukan wawancara.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini juga terdapat dua macam, yaitu (1) pengembangan angket, yakni peneliti mengembangkan angket untuk menilai produk setelah diterapkan. Kemudian peneliti mengolah data setelah hasil angket dikumpulkan. (2) wawancara, dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran Seni Budaya kelas IX L MTsN 1 Kota Malang dan masalah yang dihadapi oleh guru, serta pendapat guru mengenai media pembelajaran berbasis *game based learning baamboozle* yang diinginkan.

Jenis data yang diperoleh dan diterapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu (1) Data kuantitatif, berupa nilai angka persentase yang didapatkan dari angket uji validasi uji coba lapangan. (2) Data kualitatif, berupa deskripsi hasil wawancara dengan guru Seni Budaya, kritik dan saran dari angket uji validasi dan uji coba lapangan.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut:

(1) Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil penilaian dengan skor/angka yang terdapat pada angket penilaian produk pengembangan media. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban responden (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 : Bilangan konstanta

Setelah itu, untuk menentukan kesimpulan kriteria dari setiap aspek penilaian bisa dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Validasi Program

No	Kriteria Valid	Tingkat Validitas
1.	85,01-100,00%	Sangat Valid
2.	70,01-85,00%	Valid
3.	50,01-70,00%	Kurang Valid
4.	01,00-50,00%	Tidak Valid

Sumber: (Akbar, 2013)

(2) Teknik Analisis Data Kualitatif

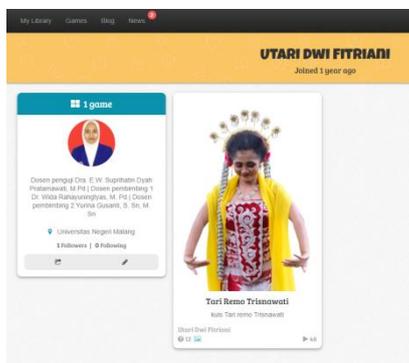
Data Kualitatif dihasilkan peneliti dari perhitungan angket validasi berupa komentar dan kritik dari subjek uji coba penelitian, kemudian dianalisis dengan menggunakan tiga langkah yang telah dikemukakan Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2013) yakni: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penyimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

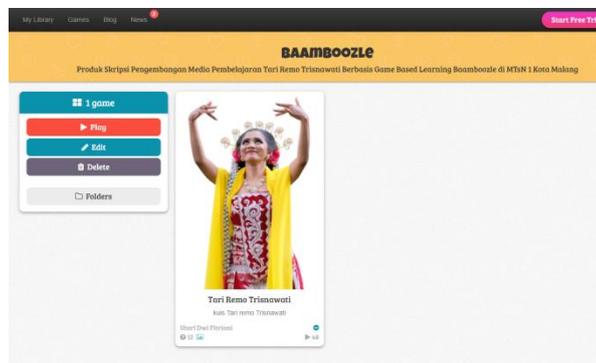
Hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan ialah berupa produk Media Pembelajaran tari Remo Trisnawati berbasis *Game Based Learning Baamboozle* di MTsN 1 Kota Malang. Media pembelajaran *Game Baamboozle* berisi pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang diterapkan pada proses pembelajaran di kelas IX MTsN 1 Kota Malang. Berikut merupakan hasil pembahasan dari penelitian pengembangan produk Media Pembelajaran tari Remo Trisnawati berbasis *Game Based Learning Baamboozle*

Hasil Pengembangan Produk

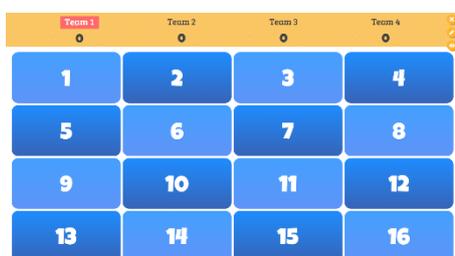
Hasil pengembangan Media Pembelajaran tari Remo Trisnawati berbasis *Game Based Learning Baamboozle* meliputi empat indikasi yakni tampilan awal, tampilan soal kuis, tampilan *zoom in* soal kuis *Baamboozle*, dan tampilan kunci jawaban kuis. Berikut merupakan indikasi produk *Game Based Learning Baamboozle*.



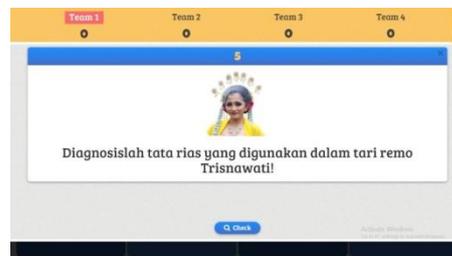
(a)



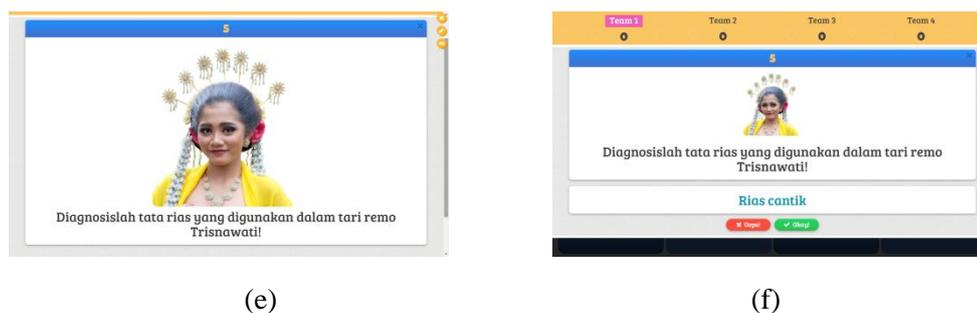
(b)



(c)



(d)



Gambar 1. (a). Tampilan *cover* depan *Game Baamboozle*, (b). Tampilan folder *Game Baamboozle* (c). Tampilan awal kuis *Baamboozle* (d). Tampilan soal kuis *Baamboozle* (e). Tampilan *zoom in* soal kuis *Baamboozle* (f). Tampilan kunci jawaban kuis *Baamboozle*

Gambar 1 (a) menampilkan bagian *cover game baamboozle* dengan identitas profil yang berisikan, foto, nama lengkap, instansi serta dosen penguji dan dosen pembimbing mahasiswa skripsi. Gambar 1 (b) menunjukkan folder permainan sesuai materi tari remo Trisnawati yang siap untuk dimainkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mana disana juga ditampilkan keterangan bahwa *game* tersebut merupakan produk skripsi penelitian pengembangan.

Gambar 1 (c) memperlihatkan tampilan awal kuis *Baamboozle* yang berisi 12 soal *essay* dan 4 kartu bonus berbentuk *reward/punishment*. Tampilan ini juga menunjukkan bagian tulisan 4 tim dengan perolehan poin pada masing-masing kelompok. Kuis *Baamboozle* digunakan untuk melatih interaktivitas peserta didik, yang mana kelas IXL adalah sebagai kelas pengguna. *Game Based Learning Baamboozle* dimainkan secara langsung dari *screen sharing* melalui *LCD Proyektor* oleh masing-masing kelompok dengan dipandu oleh guru (Sa et al., 2021).

Gambar 1 (d) memperlihatkan tampilan soal kuis *Baamboozle* yang berisikan pertanyaan tanpa jawaban. Setiap soal yang sudah dibuat juga dilampirkan gambar yang menunjang pertanyaan pada soal tersebut. Gambar disini sebagai interpretasi dari soal yang ada. Visual juga dapat memperjelas penyajian informasi untuk memudahkan dan meningkatkan proses hasil belajar bagi peserta didik (Amir, 2016).

Gambar 1 (e) memperlihatkan tampilan *zoom in* soal kuis *Baamboozle* yang berisi objek gambar lebih besar daripada sebelumnya. Hal tersebut sangat membantu peserta didik dalam memahami gambar dalam setiap pertanyaan yang sudah dibuat. Secara umum, anak-anak lebih menyukai gambar setengah halaman atau satu halaman penuh dengan beberapa instruksi yang jelas (Sundari, 2016). Gambar dapat memberikan visualisasi materi yang ada pada soal kuis *Baamboozle* sehingga dapat menarik minat peserta didik (Rosnawati, 2021). Gambar adalah sarana visual sederhana yang dapat memfasilitasi pembelajaran peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari kuis *Baamboozle* (Ratnaningsih, 2018).

Gambar 1 (f) memperlihatkan tampilan kunci jawaban kuis *Baamboozle* yang berisi jawaban dari setiap pertanyaannya. Tampilan ini diperlihatkan ketika peserta didik sudah mencoba menjawab pertanyaan yang sudah tersedia. Sehingga diuji kebenaran jawaban peserta didik dengan kunci jawabannya. Dalam tampilan tersebut disediakan 2 tombol yang benar (dengan warna hijau bertuliskan *okay* ikon centang) dan salah (dengan warna merah bertuliskan *oops!*).

Hasil Validasi Produk

Uji validasi produk media tari remo Trisnawati berbasis *Game Based Learning Baamboozle* dilakukan oleh ahli materi yaitu Febri Akbar Nugroho yang merupakan seniman Situbondo. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi yang termuat pada media *Game Based Learning Baamboozle*. Hasil uji validasi tahap 1 dan 2 ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Ahli Materi	78,0%	Valid
2.	Validasi Tahap 2 Ahli Materi	96,0%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi diambil dari rerata hasil nilai persentase setiap pernyataan penilaian pada angket validasi. Validasi tahap 1 ahli materi menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 78,0% pada produk *Game Based Learning Baamboozle* tari remo Trisnawati. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa produk *Game Based Learning Baamboozle* tari remo Trisnawati mempunyai kriteria valid dengan perbaikan. Perbaikan dilakukan dengan komentar perbaikan dari validator. Komentar dari validator ahli materi antara lain 1). Memperbaiki gambar pendukung untuk lebih rapi dan 2). Membenahi beberapa gambar pendukung yang kurang sesuai dengan deskripsi ragam gerak.

Produk *Game Based Learning Baamboozle* tari remo Trisnawati telah direvisi yang sesuai dengan saran perbaikan dari validator, kemudian divalidasi kembali pada uji validasi tahap 2 dengan pernyataan yang sama. Uji validasi tahap 2 oleh ahli materi menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 96,0%. Menurut Akbar (2013) perangkat pembelajaran salah satunya media pembelajaran dapat digunakan jika persentase validasi lebih dari 70%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa produk *Game Based Learning Baamboozle* tari remo Trisnawati sangat valid untuk digunakan.

Uji validasi media dilakukan oleh Fariza Wahyu Arizal, S.Sn, M.Sn yang merupakan dosen jurusan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang. Hasil uji validasi dari masing-masing pernyataan penilaian dapat dilihat pada tabel 3.2.

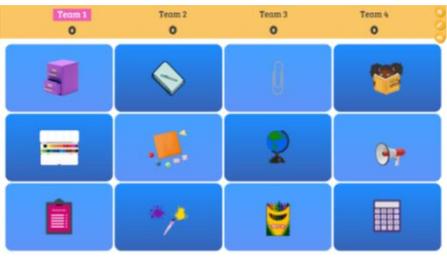
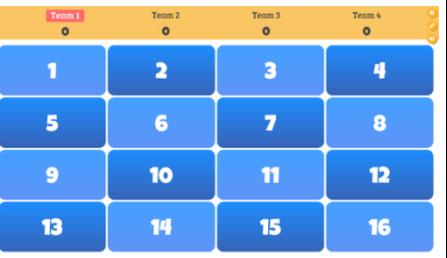
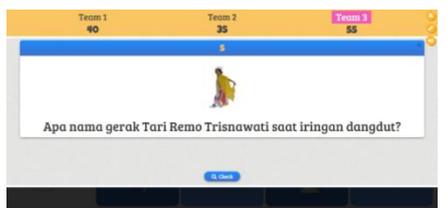
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Ahli Media	80,0%	Valid
2.	Validasi Tahap 2 Ahli Media	98,0%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi ahli media diambil dari rerata hasil nilai persentase setiap pernyataan. Validasi tahap 1 ahli media menunjukkan jika produk *Game Based Learning Baamboozle* tari remo Trisnawati mempunyai nilai persentase kelayakan 80,0%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa produk *Game Based Learning Baamboozle* tari remo Trisnawati mempunyai kriteria valid dengan revisi. Revisi dilakukan dengan masukan dan saran dari validator. Komentar dari validator ahli media antara lain 1). Memperbaiki gambar pendukung lebih jelas, rapi, menarik, 2). Membenahi tingkat fokus gambar pendukung dengan pertanyaan yang sudah dibuat dan 3). Merapikan gambar dari segi gelap terang (*shading*) dan 4). Merubah ikon tampilan awal kuis *Baamboozle* dengan angka agar seragam.

Produk *Game Based Learning Baamboozle* tari remo Trisnawati telah diperbaiki sesuai dengan saran perbaikan dari validator. Dilakukan validasi tahap 2 dengan perolehan nilai persentase 98,0%. Media dikatakan layak dan valid jika hasil persentase sebesar $\geq 70,01\%$ dengan kriteria valid dan sangat valid (Yuliandari & Wahjudi, 2016). Angka yang diperoleh mengindikasikan bahwa produk *Game Baamboozle* sangat valid untuk digunakan. Berikut merupakan hasil revisi produk atas masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan juga ahli media:

Tabel 3. 3 Hasil Produk Game Baamboozle

No	Revisi	Tampilan	
		Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Tampilan awal Game Baamboozle		
2.	Kerapian gambar yang disajikan pada tiap soal kuis Game Baamboozle		
3.	Kejelasan materi yang disajikan dalam kuis Game Baamboozle		
4.	Tingkat fokus, pencahayaan, shading pada gambar sesuai dengan soal kuis Game Baamboozle		

Game Baamboozle dapat diaplikasikan dengan cara sebagai berikut menurut Ramdhan & Udjaja (2020): (1) kunjungi www.baamboozle.com, apabila sudah memiliki akun Baamboozle langsung sign in, jika belum sign up dan lengkapi data-data, (2) Klik Fitur Game dan masukkan kode 475015, (3) akan tampil bagian kuis Baamboozle dengan materi tari remo Trisnawati, (4) mainkan dengan peserta didik dengan berkelompok empat tim, (5) klik pada tiap pilihan kartu soal sesuai angka yang ditunjuk oleh kelompok peserta didik secara bergantian, (6) jika sudah ada jawaban dari kelompok peserta didik, klik tombol “check” dan sesuaikan jawabannya, (7) apabila jawaban benar, maka klik tombol berwarna hijau dengan bertuliskan “Okay” dan jika salah klik tombol “Oops!”, (8) ulangi langkah 5, 6 dan 7 hingga kartu soal sudah terjawab semua. perolehan skor kelompok peserta didik akan tampil setelah berhasil menjawab setiap kartu soal.

Uji Coba Produk Game Baamboozle

Uji lapangan dilaksanakan untuk mengetahui dan memperoleh data keefektifan dan efisiensi *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati dari respon peserta didik. Uji coba dilakukan dalam 2 tahap yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil uji coba lapangan produk *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati dapat disajikan pada tabel 3.4 dan tabel 3.5 berikut.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Indikator Penilaian	Hasil Uji Coba Skala Kecil		
		$\sum X$	$\sum X_i$	P
1.	Keefektifan <i>Game Baamboozle</i>	531	600	88,5%

Tabel 3. 5 Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Indikator Penilaian	Hasil Uji Coba Skala Besar		
		$\sum X$	$\sum X_i$	P
1.	Keefektifan <i>Game Baamboozle</i>	1.467	1600	91,7%

Uji coba skala kecil dilakukan di kelas IXL MTsN 1 Kota Malang dengan jumlah 12 peserta didik. Peserta didik mengisi angket respon mengenai keefektifan produk *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati. Berdasarkan tabel 3.4 dapat dilihat bahwa hasil uji coba skala kecil menunjukkan nilai keefektifan *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati mencapai angka 88,5%. Persentase tersebut termasuk dalam rentang nilai 85,01% - 100% sehingga dapat dikelompokkan dalam kriteria sangat efektif (Akbar, 2013).

Uji coba skala besar dilakukan di kelas IXL MTsN 1 Kota Malang dengan jumlah 32 peserta didik. Peserta didik mengisi angket respon mengenai keefektifan produk *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati. Berdasarkan tabel 3.5 dapat dilihat bahwa hasil uji coba skala besar menunjukkan nilai keefektifan *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati mencapai angka 91,7%. Hal ini sesuai dengan pernyataan Yuliandari & Wahjudi (2016) mengenai interpretasi keefektifan media jika $\geq 81\%$ maka, media tersebut dapat dikategorikan sangat efektif.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Game Baamboozle tari remo Trisnawati dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada materi tari tradisional menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan. Peningkatan nilai *output* belajar peserta didik dapat ditinjau berdasarkan *output pre test* dan *post test* yang dilaksanakan di kelas IXL. Kegiatan *pre test* dilaksanakan sebelum memulai proses pembelajaran menggunakan media *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan *Game Baamboozle* (Exacta et al., 2021). Kegiatan *post test* dilaksanakan setelah proses pembelajaran menggunakan media *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi tari remo Trisnawati setelah menggunakan *Game Baamboozle* (Silaban & Simangunsong, 2015). Hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilaksanakan di kelas IXL dapat disajikan pada tabel 3.6 berikut.

Tabel 3. 6 Hasil Pre test dan Post test

No.	Kegiatan	Nilai < 82	Nilai ≥ 82
1.	<i>Pre test</i>	81,3%	18,7%
2.	<i>Post test</i>	21,9%	78,1%

Berdasarkan tabel 3.6 dapat dilihat bahwa hasil *pre test* menunjukkan nilai persentase 81,3% peserta didik tidak mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah untuk kelas

paralel yakni 82. Peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM sejumlah 18,7% dari 32 peserta didik. Hasil *post test* memperlihatkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan tabel 3.6 dapat dilihat bahwa 78,1% peserta didik sudah mampu mendapai nilai KKM dan sisanya yakni 21,9% peserta didik belum mampu mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

Hasil *post test* mengindikasikan bahwa jumlah peserta didik mencapai nilai KKM meningkat setelah menggunakan *Game Baamboozle*. *Game Baamboozle* dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar tari remo Trisnawati sehingga rasa antusias pada peserta didik akan meningkat (Windawati & Koeswanti, 2021). Antusias penggunaan *Game Baamboozle* sangat efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari dalam materi tari tradisional di MTsN 1 Kota Malang (Citra et al., 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dalam studi pengembangan ini, produk *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati dapat dinyatakan layak karena telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi memperoleh nilai persentase kevalidan produk rata-rata senilai 97,0% sehingga dikelompokkan sangat valid. Hasil persentase rata-rata uji coba mengenai keefektifan produk *Game Baamboozle* senilai 90,1% yang mana dapat diindikasikan sangat efektif.

Produk *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati juga dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari kegiatan *pre test* dan *post test*. Kegiatan *pre test* dilaksanakan memperoleh nilai persentase 18,7% peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM yakni 82 kemudian meningkat sebesar 78,1% pada kegiatan *post test*. Hasil dari produk *Game Baamboozle* tari remo Trisnawati dapat dinyatakan valid dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga produk *Game Baamboozle* layak untuk digunakan. Penelitian dan pengembangan dilakukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid (ed.); Cet. 2). Remaja Rosdakarya.
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambardalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Citra, C. A., Rosy, B., & Program. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Exacta, A. P., Hadiprasetyo, K., Afghohani, A., Astutiningtyas, E. L., Veteran, U., & Nusantara, B. (2021). Analisis Kemampuan Problem Solving Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisis Kompleks Ditinjau Dari Kemampuan Awal. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 1(2), 80–87.
- Krisbiantoro, B. (2021). THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION TO IMPROVE STUDENTS' TENSES MASTERY. *Proceedings International Conference on Education of Suryakencana*.
- Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.
- Prasetya, D. D., G.I. W. S., & Patmanthara, S. (2014). *DIGITAL GAME-BASED LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI*. 45–50.

41 *Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis
Game Based Learning Baamboozle Di Mtsn 1 Kota Malang*

- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Ratnaningsih, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru M*, 5, 275–286.
- Rosnawati, V. (2021). *Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Potensi Lokal Wakatobi pada Materi Mollusca*. 5(146), 6622–6632.
- Sa, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Silaban, S., & Simangunsong, N. S. D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(1), 29–41.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, N. (2016). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1, 5.
- Teni, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2012). Perancangan game edukasi untuk media pembelajaran pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2), 37–42.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2)(2), 1027–1038. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835> ISSN
- Yuliandari, S., & Wahjudi, E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, 1(1), 1–9.