

PENGUNAAN APLIKASI *BAAMBOOZLE* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARATIF DI SMP NEGERI 2 SERIRIT

Oleh

Riska Amira Zahrotunnisa

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRAK

Penelitian bertujuan mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran menulis teks naratif, kemampuan siswa dalam menulis teks naratif dan kendala-kendala yang dialami guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt dijabarkan dalam bentuk deskriptif. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia kelas VII, dan siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Seririt berjumlah 32 orang. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Baamboozle*, kemampuan siswa dalam menulis teks naratif, dan kendala-kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Seririt. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) penggunaan aplikasi *Baamboozle* dilakukan di tahap inti pembelajaran dengan permainan *Puzzle* menggunakan fitur gambar, (2) kemampuan siswa dalam menulis teks naratif dengan menggunakan aplikasi *Baamboozle* menjadi meningkat melalui fitur gambar yang tersedia, (3) kendala-kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *Baamboozle* yaitu kurangnya fasilitas yang memadai, alokasi waktu, dan kurangnya fokus siswa.

Kata kunci: aplikasi, *Baamboozle*, pembelajaran, teks naratif

USE OF THE *BAAMBOOZLE* APPLICATION IN LEARNING WRITING NARRATIVE TEXT AT SMP NEGERI 2 SERIRIT

by

Riska Amira, NIM 1912011045

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRACT

The research aims to describe the use of the Baamboozle application in learning to write narrative texts, students' abilities in writing narrative texts and the obstacles experienced by teachers and students in using the Baamboozle application in learning to write narrative texts for class VII A students at SMP Negeri 2 Seririt described in descriptive form. This research uses a descriptive research design with a qualitative approach. The subjects of this research were class VII Indonesian language teachers, and 32 class VII A students at SMP Negeri 2 Seririt. The objects of this research are the use of the Baamboozle application, students' abilities in writing narrative texts, and the obstacles experienced by teachers and students in using the Baamboozle application in learning to write narrative texts for class VII A students at SMP Negeri 2 Seririt. The data collection methods used were observation, interviews and documentation studies. This research data was analyzed descriptively with a qualitative approach. The results of this research are as follows: (1) the use of the Baamboozle application is carried out at the core stage of learning with a Puzzle game using image features, (2) students' ability to write narrative texts using the Baamboozle application increases through the available image features, (3) obstacles- The obstacles in using the Baamboozle application are lack of adequate facilities, time allocation, and lack of student focus.

Keywords: *application, Baamboozle, learning, narrative text*