

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP  
PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI  
SISWA PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI DAN  
KEUANGAN LEMBAGA**

***[THE EFFECT OF USING BAAMBOOZLE  
LEARNING MEDIA ON STUDENTS'  
COLLABORATION SKILLS IMPROVEMENT IN  
ACCOUNTING AND FINANCIAL INSTITUTION  
EXPERTISE PROGRAM]***

**Rahmat Darmawan<sup>1</sup>, Rizqi Ilyasa Aghni<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Yogyakarta

[rahmatdarmawan.2019@student.uny.ac.id](mailto:rahmatdarmawan.2019@student.uny.ac.id)<sup>1</sup>, [rizqiilyasa@uny.ac.id](mailto:rizqiilyasa@uny.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract**

This study aims to determine the effect of using Baamboozle learning media on improving students' collaboration skills in the Accounting and Financial Institution expertise program. This type of research uses a quasi-experimental with a non-equivalent comparison group design. This research was conducted from November 2022 to January 2023 at the Accounting and Financial Institution Expertise program, SMK Muhammadiyah 1 Baturetno. The research sample consisted of 23 students in the experimental class and 22 in the control class. The data collection instrument used a self-assessment test in the form of a closed questionnaire developed using a Likert scale with five alternative

answers. Data analysis technique using independent sample t-test. The results showed a significant influence on the use of Baamboozle learning media on improving students' collaboration skills in the Accounting and Financial Institutions expertise program.

**Keywords:** Collaboration skills; baamboozle learning media

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Lembaga Keuangan. Jenis penelitian menggunakan kuasi eksperimen dengan *non-equivalent comparison group design*. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2022 sampai dengan Januari 2023 di program keahlian Akuntansi dan Lembaga Keuangan, SMK Muhammadiyah 1 Baturetno. Sampel penelitian yang digunakan terdiri atas 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes penilaian diri berbentuk kuesioner tertutup yang dikembangkan mengacu skala Likert dengan lima alternatif jawaban. Teknik analisis data menggunakan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

**Kata Kunci:** Keterampilan kolaborasi; media pembelajaran Baamboozle

## Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja (Fakhri & Yufriawati, 2017). Siswa SMK harus mempersiapkan keterampilan-keterampilan masa depan agar dapat bersaing dan terserap oleh dunia kerja. *Pricewaterhouse Coopers* (PwC) merilis hasil survei mengenai 10 keterampilan yang paling dibutuhkan di masa depan antara lain adaptasi, pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi, kecerdasan emosional, kreativitas dan inovasi, keterampilan kepemimpinan, keterampilan digital, keterampilan manajemen risiko, keterampilan STEM, dan keterampilan wirausaha (PwC, 2018). Seluruh keterampilan tersebut penting dimiliki oleh lulusan SMK, termasuk program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) yang akan bersaing di dunia kerja. Namun, keterampilan yang utama untuk dimiliki secara umum adalah keterampilan kolaborasi karena menunjang keterampilan lainnya.

Siswa SMK program keahlian AKL didesain agar nantinya dapat bekerja di pekerjaan bidang Akuntansi dan Keuangan. Individu yang memiliki keterampilan kolaborasi yang baik sangat dibutuhkan dalam pekerjaan di bidang Akuntansi dan Keuangan (Kwarteng & Mensah, 2022; Steyn, 2020). Lebih lanjut, Mistry (2021) menyatakan bahwa saat ini lulusan Akuntansi harus memiliki keterampilan kolaborasi untuk menjalankan tugas profesional Akuntansi. Tujuannya adalah agar dapat berkolaborasi dan menjalin hubungan yang baik dengan berbagai pihak yang memiliki kepentingan. Selain itu, keterampilan kolaborasi juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kerja (Mistry, 2021). Kemudian, Tan & Laswad (2018) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan interpersonal yang paling banyak dikutip dan disebutkan di lebih dari 70% iklan pekerjaan di Australia dan Selandia Baru. Oleh karena itu, keterampilan kolaborasi penting untuk dimiliki oleh lulusan SMK AKL sebagai bekal untuk mampu bekerja.

Fakta di lapangan ditemui bahwa guru-guru di program keahlian AKL telah menerapkan metode diskusi kelompok di kelas. Namun, mayoritas siswa jarang mengemukakan ide, saran, pendapat, atau solusi dalam diskusi. Siswa belum mampu bekerja sama dan saling berkontribusi dalam diskusi kelompok. Selain itu, jika diberi tugas kelompok, hanya beberapa siswa yang mengerjakan dan anggota lainnya

justru membahas hal lain di luar materi pelajaran. Pada saat sesi presentasi, tidak ada satupun kelompok yang siap dan hampir seluruh kelompok melewati batas waktu presentasi. Hal tersebut mengindikasikan keterampilan kolaborasi siswa rendah sesuai dengan indikator yang dikemukakan oleh Hinyard et al. (2019), yaitu kontribusi, dukungan tim, dinamika tim, interaksi dengan orang lain, fleksibilitas peran, motivasi/partisipasi, kualitas pekerjaan, manajemen waktu, persiapan, refleksi, dan pembelajaran tim. Permasalahan ini ternyata juga ditemui pada penelitian yang dilakukan oleh Sidi (2020) yang menemukan rendahnya keterampilan kolaborasi siswa kelas X AKL 2 di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam memberikan gagasan atau menjawab pertanyaan, serta sikap individualistis yang ditunjukkan oleh siswa.

Kemungkinan penyebab rendahnya keterampilan kolaborasi siswa program keahlian AKL adalah desain dan rancangan pembelajaran oleh guru serta konten mata pelajaran yang mayoritas berisikan angka-angka. Vance & Smith (2019) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi biasanya tidak diajarkan di kelas yang muatannya berupa angka-angka seperti Statistik dan Ilmu Komputer (termasuk Akuntansi) sehingga peserta didik tidak terlatih pada keterampilan tersebut. Hal tersebut juga disampaikan oleh Nsor-Ambala (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran Akuntansi selama ini telah berkontribusi terhadap kurangnya keterampilan kualitatif dan kolaborasi sehingga sangat penting dan menjadi fokus untuk menerapkan pembelajaran yang kolaboratif. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada program keahlian AKL.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Media pembelajaran tidak hanya berdampak bagi perkembangan kognitif siswa, tetapi juga dapat mengembangkan daya imajinasi dan keterampilan siswa, salah satunya keterampilan kolaborasi (Aghni, 2018). Lebih lanjut, keterampilan kolaborasi siswa dapat dipicu dengan media pembelajaran yang menerapkan metode kolaboratif (Risma & Mawardi, 2023). Artinya, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi wahana untuk merangsang keterampilan kolaborasi siswa. Dengan demikian, intergasi media

pembelajaran yang mempromosikan metode kolaboratif menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis dan karakteristik materi yang akan disampaikan kepada siswa (Aghni, 2018). Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, media pembelajaran yang dipilih semestinya mengandung kegiatan yang merangsang kolaborasi siswa, salah satu alternatifnya yaitu media pembelajaran Baamboozle. Media pembelajaran Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang menyerupai lomba cerdas cermat (Sa'diyah et al., 2021). Media pembelajaran ini dapat digunakan baik pada saat pembelajaran daring maupun pembelajaran luring. Pada saat pembelajaran daring, penggunaan media pembelajaran tersebut harus dibantu menggunakan aplikasi *video conference* seperti Google Meet, Zoom, Webex, dan sebagainya. Pada saat pembelajaran luring, guru mengakses Baamboozle secara daring kemudian menampilkannya menggunakan proyektor atau perangkat lainnya yang mendukung media terlihat oleh seluruh siswa di kelas. Kelebihan media pembelajaran ini yakni siswa tidak membutuhkan akses internet ketika pembelajaran dilakukan secara luring. Selain itu, terdapat *power-ups*, yaitu antara lain ambil beberapa poin, berikan beberapa poin, pergi ke posisi pertama, pergi ke posisi terakhir, poin ganda, tim lain memenangkan beberapa poin, setel ulang semua skor, dan sebagainya. Adanya *sound effect* dan animasi juga membuat pembelajaran tidak membosankan. Media pembelajaran ini mengharuskan siswa membentuk kelompok dan bermain secara kolaboratif.

Temuan penelitian oleh Ulhusna et al. (2020) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kolaboratif dalam hal ini menggunakan permainan Ludo dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Kemudian Robbins et al. (2019) menambahkan bahwa permainan kolaboratif dapat mendukung keterlibatan siswa, meningkatkan minat siswa, serta menciptakan rasa saling membutuhkan sehingga memaksa siswa berkolaborasi dalam kelompoknya. Permainan pembelajaran berbasis digital juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran kolaboratif yang tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga dapat digunakan sebagai pembelajaran interaktif yang unik dan efektif.

Christanti et al. (2018) menyatakan pembuatan media pembelajaran berbasis permainan kolaboratif dapat meningkatkan kegembiraan dan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian lain oleh Winangsih (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki kemungkinan yang besar mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, namun media pembelajaran ini belum digunakan oleh guru program keahlian AKL di SMK Muhammadiyah 1 Baturetno.

Banyaknya tugas administrasi menjadi salah satu alasan guru tidak bereksplorasi mencari, memanfaatkan, dan/atau mengembangkan media pembelajaran. Bahkan, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru program keahlian AKL belum mengetahui adanya media pembelajaran berbasis permainan kolaboratif seperti media pembelajaran Baamboozle. Guru juga masih berfokus pada aspek kognitif siswa dan belum memerhatikan keterampilan kolaborasi siswa. Penerapan pembelajaran oleh guru saat ini yang terpenting adalah siswa dapat memahami materi dengan baik. Penggunaan media pembelajaran Baamboozle yang praktis dan gratis dapat menjadi pilihan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Guru dapat memasukkan teks berupa pertanyaan dan jawaban serta mengatur skor tiap soal. Peserta didik juga tidak memerlukan koneksi internet untuk mengakses media pembelajaran ini saat pembelajaran dilakukan secara luring sehingga tidak membebankan biaya akses internet ke peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran luring yang diterapkan saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, media pembelajaran Baamboozle berpotensi dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Namun, belum ada penelitian yang menyelidiki pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebagai bukti empiris. Oleh sebab itu, mengingat pentingnya keterampilan kolaborasi dan kelebihan yang ditawarkan oleh media pembelajaran Baamboozle, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Hipotesis yang

diajukan yakni terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

### **Keterampilan Kolaborasi**

Keterampilan Kolaborasi merupakan keterampilan seseorang dalam menyatukan dirinya dengan orang lain untuk melakukan kerja tim melalui diskusi, bertukar pendapat, dan memberi saran (Kereluik et al., 2013). Schöttle et al. (2014) berpendapat bahwa keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan untuk melakukan kerja sama seseorang dengan cara saling berkompromi dan berkomitmen tanpa terjadi kompetisi antar individu di suatu kelompok. Menurut Child & Shaw (2016), keterampilan kolaborasi adalah kepuan keterlibatan seseorang pada suatu kelompok dalam memecahkan suatu masalah dan menemukan solusi. Le et al. (2018) menambahkan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan berpartisipasi seseorang dalam melakukan setiap kegiatan untuk menjalin hubungan dengan orang lain, saling menghargai dalam hubungan, serta melakukan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama. Child & Shaw (2016) menambahkan bahwa dalam kaitannya dengan pendidikan, keterampilan kolaborasi merupakan luaran dari pendidikan abad 21. Keterampilan kolaborasi memengaruhi pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena pengetahuan membutuhkan peran serta yang menyeluruh dari peserta didik. Selaras dengan Redhana (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan produk atau hasil belajar peserta didik abad 21. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang penting dan wajib dimiliki oleh peserta didik pada saat ini dan di masa depan. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk dapat bekerja secara tim melalui diskusi, bertukar pendapat, dan memberi saran dengan cara berkompromi dan berkomitmen untuk memecahkan suatu masalah tanpa adanya kompetisi di dalam tim tersebut untuk mencapai tujuan bersama dengan penuh tanggung jawab. Dalam hal ini, dapat dikatakan tim yaitu apabila terdapat paling sedikit dua individu yang saling bekerja sama. Tiap individu di dalam tim harus menjalin hubungan, saling menghargai dalam hubungan, serta melakukan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama.

Kolaborasi memiliki makna yang mirip dengan kerja sama tetapi memiliki arti yang lebih luas karena kerja sama merupakan bagian dari kolaborasi.

Keterampilan kolaborasi penting bagi siswa SMK termasuk program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Boholano (2017) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan syarat untuk sukses dalam persaingan global. Pada tingkat SMK, peserta didik dirancang untuk menjadi tenaga siap pakai untuk perusahaan serta menjadi tenaga kerja yang profesional (Precayla & Darwan, 2021). Pekerjaan-pekerjaan di bidang Akuntansi dan Keuangan membutuhkan lulusan Akuntansi yang memiliki keterampilan kolaborasi yang baik (Kwarteng & Mensah, 2022; Steyn, 2020). Lebih lanjut, Mistry (2021) menyatakan bahwa saat ini lulusan Akuntansi harus memiliki keterampilan kolaborasi untuk menjalankan tugas profesional Akuntansi. Hal tersebut dimaksudkan agar mereka mampu bekerja sama dan berhubungan dengan baik dengan berbagai pemangku kepentingan. Selain itu, keterampilan kolaborasi juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kerja (Mistry, 2021). Kemudian, Tsiligiris & Bowyer (2021) menambahkan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan bisnis untuk akuntan masa depan.

### **Media Pembelajaran Baamboozle**

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* atau secara harfiah berarti pengantar atau perantara (Ramli, 2012). Media digunakan sebagai perantara atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Suryani et al. (2018), secara umum media merupakan perantara informasi yang berasal dari sumber informasi kepada penerima yang dapat bermuatan apapun termasuk politik, teknologi, maupun pendidikan. Hasanah (2020) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Sejalan hal tersebut, Budiman (2016) mendefinisikan media sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Aghni (2018) menambahkan bahwa media tidak hanya berkaitan dengan benda tetapi dapat berkaitan dengan aktivitas yang membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru.

Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis *edugame* yang menyerupai lomba cerdas cermat (Sa'diyah et al., 2021). Mariani et



al. (2022) menambahkan bahwa media pembelajaran Baamboozle merupakan *edugame* berbasis web yang menyediakan permainan interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini menggunakan kuis sebagai permainannya yang dapat dibuat sendiri atau kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain. Hal yang menarik dari media pembelajaran ini yaitu kuis yang dimainkan harus dijawab secara berkelompok sehingga tiap pemain memiliki rasa tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Pertanyaan yang telah diinput oleh guru sebelumnya akan muncul di papan kuis yang terdiri dari kotak yang berisikan nomor pada masing-masing kotak. Setiap kelompok secara bergiliran akan memilih nomor kotak dan di dalam kotak terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok yang memilih nomor kotak tersebut.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent comparison-group design*. Desain tersebut menggunakan perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *pre-test* dan *post-test* tiap-tiap kelas sebagai bukti empiris hasil antara kelas yang diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran Baamboozle dengan kelas tidak diberi perlakuan media pembelajaran Baamboozle. Adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang berbeda kepada subjek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Baturetno, Wonogiri, Jawa Tengah. Waktu penelitian yakni selama 3 (tiga) bulan dari bulan November 2022 sampai dengan Januari 2023. Sampel penelitian yang digunakan terdiri atas 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran Baamboozle sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran Baamboozle.

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan tes penilaian diri berbentuk kuesioner tertutup. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data keterampilan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan melihat bagaimana siswa merespons eksperimen yang dilakukan, apakah terjadi perubahan keterampilan kolaborasi atau tidak. Kemudian, respon siswa tersebut

diverifikasi dengan pengamatan aktivitas dan perilaku siswa yang terjadi di kelas selama eksperimen dilakukan. Kuesioner penilaian diri dikembangkan mengacu skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pernyataan yang dikembangkan mengacu pada indikator keterampilan kolaborasi yang diadopsi dari penelitian Hinyard et al. (2019), yaitu kontribusi, dukungan tim, dinamika tim, interaksi dengan orang lain, fleksibilitas peran, motivasi/partisipasi, kualitas pekerjaan, manajemen waktu, kesiapsiagaan, refleksi, dan pembelajaran tim. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Jumlah butir
Keterampilan Kolaborasi	Kontribusi	3
	Dukungan tim	4
	Dinamika tim	2
	Interaksi dengan orang lain	4
	Fleksibilitas peran	3
	Motivasi/partisipasi	4
	Kualitas pekerjaan	3
	Manajemen waktu	3
	Kesiapsiagaan	3
	Refleksi	2
	Pembelajaran tim	8

Sumber: Hinyard et al. (2019)

Data yang diperoleh di lapangan kemudian dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov. Data yang telah diperoleh harus memenuhi syarat bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data dapat dikatakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal apabila nilai p-value lebih dari 0,05. Kemudian, dilakukan uji homogenitas varians dengan Levene Test. Dalam pengujian hipotesis komparatif, terdapat syarat dua sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen harus memiliki varians skor yang homogen. Hal tersebut untuk menjamin bahwa ketika dilakukan post-test, apabila terjadi perbedaan yang signifikan benar-benar disebabkan karena efektivitas perlakuan yang diberikan. Data dikatakan homogen apabila nilai p-value lebih dari 0,05. Berikutnya, teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yakni uji *independent sampe t-test*.

Kriteria keputusan uji hipotesis yakni hipotesis diterima apabila nilai  $p\text{-value} < 0,05$ . Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Adapun rangkuman kriteria uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dengan tingkat signifikansi 95% dapat dilihat melalui Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Uji Prasyarat Analisis dan Uji Hipotesis

Pengujian	Kriteria	Keterangan
Uji Normalitas: Uji Kolmogorov Smirnov	$p\text{-value} > 0,05$	Berdistribusi Normal
Uji Homogenitas Varians: Uji Levene	$p\text{-value} > 0,05$	Homogen
Uji Hipotesis: Uji t	$p\text{-value} < 0,05$	Signifikan

*Sumber: Kronthaler & Zöllner (2021)*

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan kolaborasi siswa. Terdapat dua kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen yang terdiri atas 23 siswa dan kelas kontrol yang terdiri atas 22 siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, harus dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas varians. Tabel 3 menyajikan ringkasan hasil uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Kondisi	Kelas	p-value	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	Eksperimen	0,084	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,520	Berdistribusi Normal
<i>Post-Test</i>	Eksperimen	0,182	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,195	Berdistribusi Normal

*Sumber: Data primer diolah peneliti (2023)*

Tabel 3 menunjukkan bahwa  $p\text{-value}$  pada kondisi sebelum perlakuan (*pre-test*) kelas eksperimen sebesar 0,084. dan  $p\text{-value}$  pada kondisi *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,520. Berikutnya,  $p\text{-value}$  pada kondisi *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,182 dan  $p\text{-value}$  pada *post-test* kelas kontrol sebesar 0,195. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh data

hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki p-value lebih dari 0,05. Artinya, seluruh data berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, berikutnya dilakukan uji homogenitas varians. Tabel 4 menyajikan ringkasan uji homogenitas varians menggunakan uji Levene.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas Varians

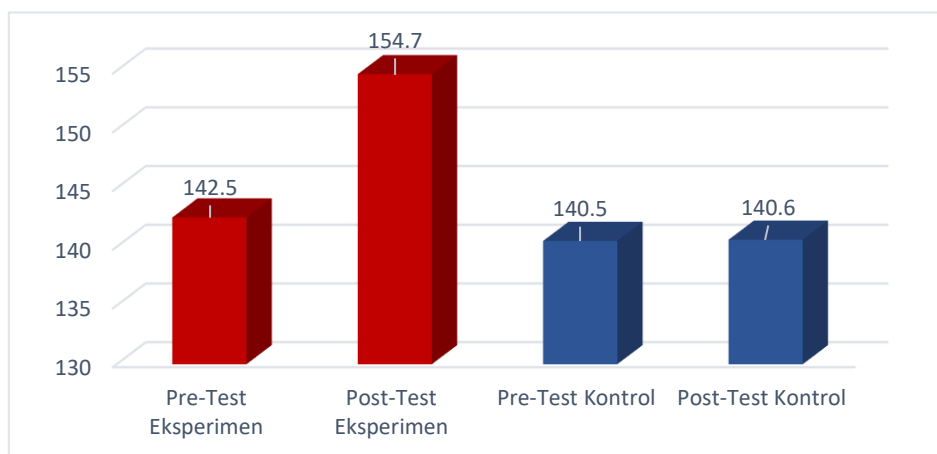
Kondisi	p-value	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	0,556	Homogen
<i>Post-Test</i>	0,142	Homogen

*Sumber: Data primer diolah peneliti (2023)*

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada kondisi sebelum perlakuan (*pre-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai p-value sebesar 0,556. Selanjutnya, pada kondisi setelah perlakuan (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki p-value sebesar 0,142. Seluruh p-value pada kondisi *pre-test* maupun *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05. Artinya, tidak ada perbedaan varians atau data berasal dari kelompok yang homogen. Dengan demikian, uji *independent sample t-test* dapat dilakukan karena data telah memenuhi seluruh uji prasyarat analisis.

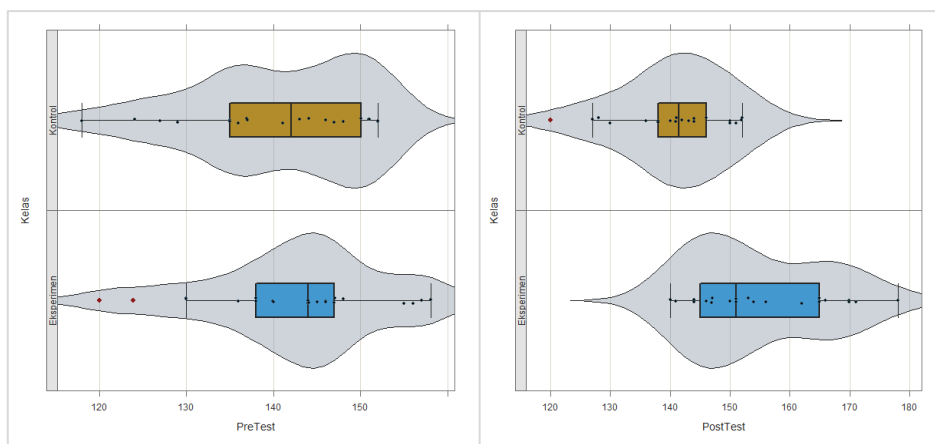
Perhitungan statistik uji-t dilakukan dengan bantuan software RStudio. Hasil analisis yang menjadi dasar keputusan yakni jika nilai p-value kurang dari 0,05, maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sebaliknya, jika nilai p-value lebih dari 0,05, maka tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sebelum melihat signifikansi pengaruh perlakuan yang digunakan, dapat dilihat perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *pre-test* dan *post-test* tiap-tiap kelas sebagai bukti empiris hasil antara kelas yang diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran Baamboozle dengan kelas tidak diberi perlakuan media pembelajaran Baamboozle. Gambar 1 merupakan

perbandingan rerata skor *pre-test* dan *post-test* keterampilan kolaborasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.



**Gambar 1.** Perbandingan Rerata Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 1 menunjukkan bahwa rerata skor *pre-test* keterampilan kolaborasi kelas eksperimen sebesar 142,5 dan rerata skor *post-test* keterampilan kolaborasi kelas eksperimen sebesar 154,7. Selanjutnya, rerata skor *pre-test* keterampilan kolaborasi kelas kontrol sebesar 140,5 dan rerata skor *post-test* keterampilan kolaborasi kelas kontrol sebesar 140,6. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa skor *pre-test* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki rerata skor yang cenderung sama. Namun, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rerata skor *pre-test* ke rerata skor *post-test* sedangkan pada kelas kontrol cenderung tetap atau hanya meningkat sedikit rerata skor *pre-test* ke rerata skor *post-test*. Selanjutnya, dapat dilihat perbandingan penyebaran data *pre-test* dan *post-test* baik kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui Gambar 2.



**Gambar 2.** Perbandingan Penyebaran Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

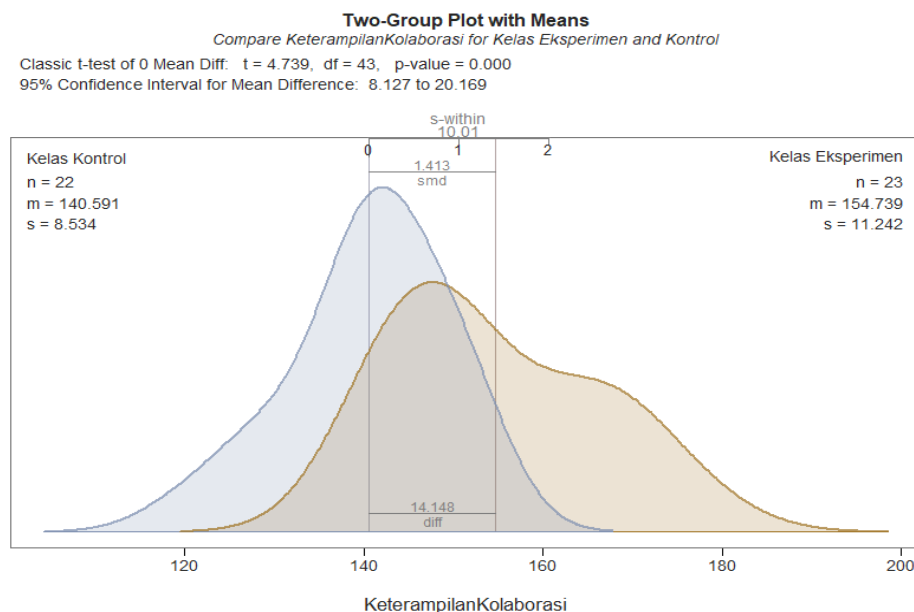
Gambar 2 menunjukkan perbandingan penyebaran skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwa penyebaran skor *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol cenderung sama, yaitu berada di antara kisaran skor 120 hingga 160. Hanya saja, data kelas eksperimen lebih banyak menyebar di antara kisaran skor 140 hingga 150 sedangkan data kelas kontrol lebih banyak menyebar di antara kisaran skor 130 hingga 160. Berikutnya, dapat dilihat perbedaan penyebaran skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, penyebaran skor *post-test* cenderung sama dengan penyebaran skor *pre-test*, yaitu berada di antara kisaran skor 120 hingga 160 sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan perbedaan penyebaran skor *post-test* dengan skor *pre-test*. Penyebaran skor *pre-test* dan *post-test* bergeser ke kanan atau mengalami peningkatan yang sebelumnya data *pre-test* menyebar pada kisaran skor 120 hingga 160, pada data *post-test* meningkat menjadi di antara kisaran skor 130 hingga 180. Berikutnya, pembuktian signifikansi perbedaan keterampilan kolaborasi dapat dilihat melalui uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* yang disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis

Variabel	df	t	p-value	Keterangan
Keterampilan Kolaborasi	43	4,739	0,000	Signifikan

Sumber: Data primer diolah peneliti (2023)

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai t sebesar 4,739 dengan nilai p-value sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya, terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Pengaruh tersebut dapat dilihat melalui perbedaan keterampilan kolaborasi siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang divisualisasikan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Perbandingan Keterampilan Kolaborasi untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 3 menunjukkan bahwa nilai rerata ( $m$ ) untuk kelas eksperimen sebesar 154,7 dan nilai rerata untuk kelas kontrol sebesar 140,6. Hal tersebut menunjukkan perbedaan signifikan yang dapat dilihat melalui nilai *mean difference* (*diff*) kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu sebesar 14,148. Artinya, kelas eksperimen memiliki skor rerata keterampilan kolaborasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor rerata keterampilan kolaborasi kelas kontrol dengan selisih skor sebesar 14,148. Adapun faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut karena adanya *treatment* penggunaan media pembelajaran Baamboozle pada kelas eksperimen sehingga mampu meningkatkan Keterampilan kolaborasi siswa.

Apabila dikaji lebih dalam lagi, hasil penelitian ini memperkuat temuan Ulhusna et al. (2020) yang menyatakan bahwa permainan kolaboratif dalam hal ini menggunakan permainan Ludo dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Selaras dengan hal tersebut, Wibawa et al. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran kolaboratif berbasis digital terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan *leadership* peserta didik. Hasil penelitian ini menambahkan temuan bahwa media pembelajaran Baamboozle dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan *leadership* maupun keterampilan kolaborasi siswa.

Hasil penelitian ini juga menambahkan temuan penelitian oleh Winangsih (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian, Mariani et al. (2022) menemukan bahwa media pembelajaran Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa. Selaras dengan hasil penelitian oleh Fitriani et al. (2022) yang juga menyatakan bahwa media pembelajaran Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menguatkan pendapat Aghni (2018) yang menyatakan bahwa selain berdampak bagi perkembangan kognitif siswa, media pembelajaran juga dapat mengembangkan daya imajinasi dan keterampilan siswa. Melalui hasil penelitian ini, media pembelajaran Baamboozle tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan minat belajar siswa, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di mana keterampilan tersebut merupakan salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan saat ini hingga di masa depan.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang dibuktikan melalui hasil uji *independent sample t-test*. Implikasinya, apabila guru ingin meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, maka dapat menggunakan media pembelajaran Baamboozle dalam kegiatan belajar



mengajar. Kemudian, penelitian selanjutnya perlu menyelidiki faktor lain yang memengaruhi keterampilan kolaborasi siswa dan membandingkan tingkat efektivitas media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Boholano, H. (2017). Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills. *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29. <https://doi.org/10.17810/2015.45>
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Child, S., & Shaw, S. (2016). Collaboration in the 21st century: Implications for assessment. *A Cambridge Assessment Publication*, 22, 17–22.
- Christanti, A. R., Sanjaya, R., & Widyarto, E. (2018). The game making framework for collaborative learning. *Sisforma*, 4(2), 43. <https://doi.org/10.24167/sisforma.v4i2.1295>
- Fakhri, E., & Yufriawati. (2017). Relevansi kompetensi dan tingkat daya saing lulusan SMK dalam dunia kerja (Studi Kasus pada SMK Teknik Otomotif di Empat Kabupaten/Kota ). *Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan*, 1–18. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/297>
- Fitriani, U. D., Rahayuningtyas, W., & Gusanti, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran tari remo trisnawati berbasis game-based learning baamboozle di MTSN 1 Kota Malang. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 10(X), 30–41. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft Power point sebagai media pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/113/123>

- Hinyard, L., Toomey, E., Eliot, K., & Breitbach, A. (2019). Student perceptions of collaboration skills in an interprofessional context: Development and initial validation of the self-Assessed collaboration skills instrument. *Evaluation and the Health Professions*, 42(4), 450–472. <https://doi.org/10.1177/0163278717752438>
- Kereluik, K., Mishra, P., Fahnoe, C., & Terry, L. (2013). What knowledge is of most worth. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 29(4), 127–140. <https://doi.org/10.1080/21532974.2013.10784716>
- Kronthaler, F., & Zöllner, S. (2021). Data analysis with RStudio. In *Data Analysis with RStudio*. Springer Spektrum. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-62518-7>
- Kwarteng, J. T., & Mensah, E. K. (2022). Employability of accounting graduates: analysis of skills sets. *Heliyon*, 8(7), e09937. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09937>
- Le, H., Janssen, J., & Wubbels, T. (2018). Collaborative learning practices: teacher and student perceived obstacles to effective student collaboration. *Cambridge Journal of Education*, 48(1), 103–122. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2016.1259389>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Stiawan, A., & Surabaya, U. N. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Mistry, U. (2021). Enhancing students' employability skills awareness through the accounting professional body on an undergraduate accounting degree. *Accounting Education*, 30(6), 578–600. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1950016>
- Nsor-Ambala, R. (2022). The impact of collaborative learning approaches on assessment outcomes in an Accounting Theory Class. *Accounting Education*, 31(1), 1–38. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1944232>
- Precayla, H. M., & Darwan. (2021). Link & match pendidikan sebagai ideologi neoliberalisme (Analisis Wacana Tentang Dominasi Elit dalam Pendidikan Kejuruan di Indonesia). *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4), 2598–9944.

<https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2561/http>

Pricewaterhouse Coopers. (2018). Workforce of the future: The competing forces shaping 2030. In *PwC's global People and Organisation practice*. Pricewaterhouse Coopers.

<https://www.pwc.com/gx/en/services/people-organisation/workforce-of-the-future/workforce-of-the-future-the-competing-forces-shaping-2030-pwc.pdf>

Ramli, M. (2012). *Konsep dasar media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).  
<https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17824>

Risma, F. V., & Mawardi. (2023). Pengembangan media pembelajaran MOJENU "Monopoli Jelajah Nusantara" menggunakan model kartu QR-Code pada mata pelajaran IPS terintegrasi model pembelajaran teams-games tournaments untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7612>

Robbins, S. H., Georgia, W., Gilberti, K., Chumney, F., Marcus, T. H. E., Company, B., Green, K. B., & Georgia, W. (2019). The Effects of immersive simulation on targeted collaboration skills among undergraduates in special education. *Teaching & Learning Inquiry*, 7(2), 168–185. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1229190>

Sa'diyah, 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. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i3.22951>

Schöttle, A., Haghsheno, S., & Gehbauer, F. (2014). Defining cooperation and collaboration in the context of lean construction. *22nd Annual Conference of the International Group for Lean Construction: Understanding and Improving Project Based Production, IGLC 2014*, 49(0), 1269–1280.  
<https://iglcstorage.blob.core.windows.net/papers/attachment->

[1f57b84b-eea0-4db2-b113-f0e5118e99bd.pdf](https://doi.org/10.26740/jpak.v10n3.p315-322)

- Sidi, P. (2020). Discoblog untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Siswa Kelas X AKL 2 SMK N 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 70–82. <https://doi.org/10.23917/jpis.v30i2.11011>
- Steyn, J. C. (2020). Soft skills development in entry-level internal auditors: perspectives from practising internal auditors, students and facilitators in South Africa. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 11(2), 528–544. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-06-2020-0129>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tan, L. M., & Laswad, F. (2018). Professional skills required of accountants: what do job advertisements tell us? *Accounting Education*, 27(4), 403–432. <https://doi.org/10.1080/09639284.2018.1490189>
- Tsiligiris, V., & Bowyer, D. (2021). Exploring the impact of 4IR on skills and personal qualities for future accountants: a proposed conceptual framework for university accounting education. *Accounting Education*, 30(6), 621–649. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1938616>
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Vance, E. A., & Smith, H. S. (2019). The ASCCR Frame for Learning Essential Collaboration Skills. *Journal of Statistics Education*, 27(3), 265–274. <https://doi.org/10.1080/10691898.2019.1687370>
- Wibawa, E. A., Purnama, D. N., & Darmawan, R. (2022). Efektivitas Digital Collaborative Learning Terhadap Kemampuan Leadership Mahasiswa Sarjana Terapan Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(3), 315–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpak.v10n3.p315-322>
- Winangsih, E. T. (2022). *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi*

*Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan)* [Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta].

<http://repository.iiq.ac.id/handle/123456789/1734>