

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

S.R. Aulia¹, D.E. Pratiwi², N. Desiningrum³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Wijaya Kusuma
Surabaya, Indonesia

e-mail: salwaaara118@gmail.com¹, desipratiwi_fbs@uwks.ac.id²,
noviana10@uwks.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS serta belum diterapkannya media pembelajaran berbasis teknologi di kelas V-B SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle*, mengetahui kevalidan dan keefektifan media tersebut bagi siswa kelas V-B SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, tes, dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan yakni analisis kelayakan dan analisis hasil belajar. Validasi oleh ahli media menunjukkan hasil sebesar 98%, validasi oleh ahli materi sebesar 94% sementara hasil angket respon siswa mencapai 89,75%. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 44,3% pada pemahaman berdasarkan analisis data *pre-test* dan *post test*, yang dibuktikan melalui analisis hasil belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game-based learning baamboozle* sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Baamboozle; Game Based Learning; Media Pembelajaran*

Abstract

This research was motivated by students' low interest in learning in science and science subjects and the lack of implementation of technology-based learning media in class V-B of SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. This research aims to develop game-based learning media based baa,boozle learning, to determine the validity and effectiveness of this media for class V-B students at SDN Wall Dukuh IV Surabaya. This research uses the R&D (Research & Development) research method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection techniques used in this research include interviews, questionnaires, tests, and documentation, while the data analysis techniques used are feasibility analysis and learning outcomes. Validation by media experts showed results of 98%, validation by material experts was 94% while student response questionnaire results reached 89.75%. The trial results showed a significant increase of 44.3% in understanding based on pre-test and post-test data analysis, which was proven through data analysis. So it can be concluded that the baamboozle game-based learning media is very worthy to use.

Keywords: *Baamboozle; Game Based Learning; Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berperan sebagai elemen esensial dalam pengembangan potensi individu merupakan hak yang wajib dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia. Dalam kapasitasnya sebagai pengelola pendidikan nasional, pemerintah harus mampu memenuhi hak setiap warga negaranya. Sebagaimana yang tertuang dalam undang-undang dasar negara republik Indonesia, pendidikan memiliki tujuan sebagai wadah guna meningkatkan

kecerdasan kehidupan bangsa. Lebih daripada itu pendidikan juga berfungsi sebagai alat guna menumbuhkan potensi dan keterampilan setiap orang untuk memajukan peradaban bangsa yang luhur dan berkarakter. Tanenji & Munawaroh, (2023) mengemukakan bahwa salah satu indikator keberhasilan pemerintahan di suatu negara adalah keberhasilan dalam hal pendidikan.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003, pasal 3 yang mengatur struktur pendidikan nasional yang sekaligus menjadi manfaat dan tujuan pendidikan di Indonesia telah ditegaskan bahwa orientasi pendidikan di Indonesia tidak hanya mengarah kepada upaya mengembangkan manusia yang mahir secara intelektual saja, akan tetapi diupayakan untuk menjadi manusia yang cerdas akan keterampilan dan ahli di bidangnya. Pada zaman yang semakin modern ini, pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif yang tepat yang bisa diterapkan di dalam kelas sebagai pembelajaran untuk mewujudkan pendidikan yang modern dan terampil di masa yang akan datang. Menurut Hwang & Chang, (2021) siswa dapat menggunakan teknologi pembelajaran sebagai upaya untuk belajar mandiri dan belajar secara lebih efektif. Pada akhirnya, ini akan memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajarnya (Anugrah et al., 2023).

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pemanfaatan teknologi dalam segala aspek pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi juga merupakan upaya pemerintah dalam memajukan negara Indonesia sebagaimana yang dikatakan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, (Makarim, 2023) bahwa transformasi teknologi digital merupakan kunci untuk memajukan sistem pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu Nadiem meminta para guru untuk dapat memanfaatkan teknologi digital yang dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan inovasi pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan efisiensi serta inovasi pembelajaran yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan inovatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa (Pamungkas et al., 2021)

Perkembangan teknologi yang pesat menawarkan banyak peluang bagi para pendidik untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar berbasis digital yang lebih menarik dan menyenangkan (Juhaeni et al., 2023). Dalam konteks pendidikan formal, media pembelajaran yang dimanfaatkan memiliki andil yang besar terhadap kemajuan belajar siswa. Muna & Wardhana, (2022) menemukan bahwa sarana pembelajaran yang inovatif dapat menumbuhkan keinginan dan semangat belajar siswa karena media pembelajaran tersebut menawarkan suatu tampilan yang beragam dalam penyajian materi sehingga mempunyai pengaruh besar pada peningkatan hasil belajar siswa. Satu di antara seluruh mata pelajaran yang menjadi masalah utama dalam pembelajaran di sekolah dasar yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), mata pelajaran ini membutuhkan pemahaman lebih mengenai konsep abstrak dan kompleks. Sehubungan dengan banyaknya materi hafalan, mata pelajaran ini membutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan makna pembelajaran bagi siswa (Oktaviasari et al., 2024).

Mata pelajaran IPAS memerlukan adanya pemahaman yang mendalam tentang berbagai konsep alam dan sosial yang seringkali dianggap membosankan oleh siswa jika disampaikan dengan metode konvensional. Metode yang kurang bervariasi membuat siswa pasif, bosan dan jenuh karena pada kenyataannya kegiatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*). Dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang efektif yang mampu memberikan penjelasan konkret mengenai materi pembelajaran supaya siswa lebih memahami dengan mudah terkait materi yang disampaikan, siswa dapat berpartisipasi aktif saat pembelajaran serta pembelajaran yang dilakukan dapat mendorong minat dan motivasi siswa untuk giat belajar (Permana & Kasriman, 2022).

Berdasarkan pada hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V-B SDN Tembok Dukuh IV Surabaya yakni ibu Dianingati S.Pd pada tanggal 24 September 2024 diperoleh informasi bahwa siswa kelas V-B mempunyai minat belajar yang masih tergolong rendah terhadap mata pelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan oleh persentase hasil belajar siswa yang

hanya mencapai 70,5%. Selain itu pada mata pelajaran IPAS siswa belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi, padahal di sekolah telah tersedia LCD/proyektor yang terdapat di setiap kelas. Bahwasanya terdapat banyak siswa yang cenderung bosan dan jenuh ketika berkegiatan di dalam kelas. Ini dilatarbelakangi oleh penggunaan metode konvensional berupa ceramah pada saat penyampaian materi.

Segala hal yang bisa dimanfaatkan guna menyalurkan pesan dengan tujuan untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa disebut dengan media pembelajaran (Nurfadhillah, 2021). *Game Based Learning* (GBL) merupakan salah satu media yang cocok untuk membangun ketertarikan sekaligus motivasi belajar siswa. GBL merupakan pembelajaran yang memadukan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar, yang bukan sekadar menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk kritis dalam berpikir, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dalam tim. Penelitian mengungkapkan bahwa GBL memiliki dampak positif dalam meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman materi, serta keterampilan kognitif, dan sosial (Islam et al., 2024).

Salah satu platform GBL yang mulai banyak dimanfaatkan di kalangan pendidikan masa kini adalah *baamboozle*. *Baamboozle* merupakan permainan edukasi berbasis web berisi kuis yang dapat dimainkan secara berkelompok. *Baamboozle* adalah salah satu platform GBL yang menawarkan berbagai fitur menarik untuk pembelajaran, platform ini berupa *website* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan elemen permainan yang menarik. *Baamboozle* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain secara berkelompok, dengan fitur yang mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif antarsiswa. Dengan memanfaatkan *baamboozle* guru dapat menyajikan materi yang inovatif dengan format yang lebih menyenangkan. Dengan demikian siswa bisa memahami dengan lebih mudah dan memunculkan ingatan yang kuat terhadap teori yang diajarkan, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Penelitian mengungkapkan bahwa media interaktif *baamboozle* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Permana & Kasrman, 2022).

Diharapkan melalui penerapan media pembelajaran *game-based learning baamboozle* dapat menyuguhkan praktik belajar yang lebih menarik bagi siswa kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. Dengan berbagai fitur permainan yang ditawarkan, siswa dapat menggali pengetahuan secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya belajar atau menerima informasi secara pasif saja. Penelitian ini juga penting bagi guru untuk memberikan wawasan atau ilmu tentang cara memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan memahami manfaat dan cara penggunaan aplikasi *baamboozle* guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kurikulum mereka, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. Tantangan utama dalam pembelajaran IPAS yaitu bagaimana membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Dengan memanfaatkan GBL melalui *baamboozle* guru mampu mengemas materi ke dalam rangkaian permainan menarik yang menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Hasanah et al., 2023).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chumaidi (2023), yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank, Dan Asuransi di Kelas X MAN 2 Tuban", Studi ini mempunyai tujuan guna mengembangkan *game* edukasi *baamboozle* tentang fikih materi riba, bank, dan asuransi. Tujuannya adalah untuk membuat media yang bermanfaat dan berguna yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa *game* edukasi *baamboozle* sangat valid dengan hasil 93% validasi ahli media dan 95% validasi oleh ahli materi. *Game* edukasi *baamboozle* diklasifikasikan sangat baik dan layak melalui respons guru kelas dan siswa dengan hasil kelayakan 90%.

METODE

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan metode penelitian yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) yaitu proses untuk menyempurnakan dan juga menentukan tingkat kevalidan suatu produk yang ingin diteliti (Okpatrioka, 2023). Peneliti berupaya mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk sebagai bahan pengajaran. Produk penelitian ini yakni media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* untuk mata pelajaran IPAS. Studi ini menggunakan ADDIE sebagai model pengembangannya. ADDIE terdiri atas lima tahapan di antaranya *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE dikenal dengan model perancangan pembelajaran yang dalam pengembangannya menawarkan sebuah proses pembuatan media pembelajaran yang terorganisir (Mesra et al., 2023)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-B SDN Tembok Dukuh IV Surabaya yang terdiri atas 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, tes, dan dokumentasi. Lembar validasi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* yang diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media akan mengevaluasi terkait aspek visual, penggunaan, manfaat, dan desain dari media pembelajaran, sedangkan ahli materi akan memvalidasi terkait cara penyajian soal, kebermanfaatan, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Angket respons siswa diajukan guna menilai efektivitas media pembelajaran yang telah siswa dapatkan selama penelitian di dalam kelas. Tes dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*. Sementara dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang mendukung hasil penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan dan analisis hasil belajar. Analisis kelayakan digunakan untuk mengolah hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan hasil angket respons siswa, sedangkan analisis hasil belajar digunakan untuk mengolah hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Tujuan dari analisis data ini yaitu untuk menghasilkan interpretasi yang valid. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan hasil angket respons siswa adalah sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Ps: Persentase

S: Jumlah perolehan skor

N: Jumlah skor maksimum

(Mardianto & Wahyudi, 2023)

Dalam menjumlahkan setiap kuesioner pada lembar validasi, setiap kriteria dihitung berdasarkan pedoman tanggapan skor yang telah ditentukan.

Tabel 1. Pedoman Tanggapan Skor

Kategori	Persentase	Tingkat Validitas
A = 5	80% - 100%	Sangat Layak (Tanpa Revisi)
B = 4	60% - 80%	Layak (Tanpa Revisi)
C = 3	40% - 60%	Kurang Layak (Perlu Revisi)
D = 2	20% - 40%	Tidak Layak (Revisi)
E = 1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak (Revisi)

Sumber: (Wijaya & Sulistyowati, 2023)

Berdasarkan pedoman tanggapan skor di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *game based learning baamboozle* dianggap layak digunakan apabila tingkat validitas yang diperoleh memiliki persentase minimal sebesar 60%. Sementara untuk menghitung analisis hasil belajar siswa (*pre-test dan post-test*) dirumuskan dalam rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum d}{\sum X} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum d$: Jumlah selisih tes hasil belajar

$\sum X$: Jumlah tes hasil belajar (setelah menggunakan media)

Efektivitas media pembelajaran dianggap efektif jika terjadi peningkatan hasil belajar dan dianggap tidak efektif jika hasil belajar tidak mengalami peningkatan setelah penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning bamboozle*. Berikut tahapan yang dilakukan melalui model ADDIE:

Analyze (Analisis)

Proses ini diawali dengan menganalisis karakteristik siswa kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya dan juga menentukan kebutuhan media pembelajaran. Siswa diketahui memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS yang juga berdampak pada penurunan hasil belajarnya. Hal itu dikarenakan guru hanya menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan pembelajaran, sedangkan siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi apabila guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu peneliti mengambil penelitian dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle*. Baamboozle dipilih sebagai platform utama karena menyediakan fitur yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena siswa tidak sadar bahwa dirinya sedang belajar sambil bermain.

Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti mendesain media pembelajaran dengan cara merancang tampilan awal, membuat perencanaan bentuk soal dalam *games* yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta memilih tema dan gambar yang menarik dan sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Berikut rincian perencanaan media pembelajaran berbasis *game-based learning bamboozle*:

a. Perancangan tampilan awal

Tampilan awal dirancang untuk memberikan gambaran berupa judul dan gambar bergerak yang sesuai dengan materi yang nantinya akan diujicobakan pada siswa. Tampilan awal haruslah menarik agar dapat membuat siswa antusias dalam menggunakan media.

b. Perencanaan bentuk soal dalam *games*

Pada saat merencanakan bentuk soal dalam *games*, peneliti harus menyesuainya dengan materi dan tujuan pembelajaran. Bentuk soal harus dirancang dengan baik menggunakan bahasa dan tulisan yang mudah dipahami oleh siswa.

c. Menyisipkan gambar pendukung

Setelah soal selesai dibuat, kemudian peneliti menyisipkan beberapa gambar pendukung yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami soal dalam *games*.

d. Memilih tema

Langkah terakhir adalah memilih tema yang akan diterapkan dalam games, *baamboozle* telah menyediakan bermacam-macam tema yang bagus dan menarik. Peneliti dapat dengan mudah memilih tema dalam *games* yang tentunya juga disesuaikan dengan keadaan siswa.

Development (pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu tahap dimana produk yang telah didesain kemudian disempurnakan setelah itu divalidasi oleh para ahli. Media terdiri atas 24 soal yang berisi 18 soal pertanyaan terkait materi serta 6 soal berisi jebakan dan juga *jackpot*. Soal pada media disajikan secara *random* atau acak, jika siswa mendapat soal berupa materi mereka harus menjawab benar untuk mendapatkan poin, akan tetapi jika siswa mendapat soal berisi jebakan atau *jackpot* mereka bisa jadi mendapatkan pengurangan atau tambahan poin tanpa harus menjawab soal.

a) Ahli media

Ahli media dalam penelitian ini terdiri atas dua dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yakni Bapak Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd sebagai validator pertama dan Bapak Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd sebagai validator kedua. Tabel berikut menyajikan hasil penilaian dari ahli media:

Tabel 2. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No.	Aspek	Penilaian Ahli media (S)	N	%
1.	Kualitas tampilan gambar sudah baik dan menarik	10	10	100%
2.	Kombinasi warna, gambar, dan tema sudah menarik	10	10	100%
3.	Jenis dan ukuran teks sudah sesuai dan mudah dibaca	10	10	100%
4.	Media pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja	10	10	100%
5.	Media pembelajaran sangat efektif digunakan	10	10	100%
6.	Media dapat membuat siswa senang dalam belajar	10	10	100%
7.	Media dapat membuat siswa belajar sambil bermain	10	10	100%
8.	Media dapat memotivasi siswa agar semangat dalam belajar	10	10	100%
9.	Pengaturan layout media ringkas dan serasi	9	10	90%
10.	Gambar dan tema media yang digunakan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa	10	10	100%
Jumlah		98	100	98%

Tabel 2 menyajikan hasil validasi media pembelajaran oleh dua ahli media. Setiap aspek menunjukkan jumlah skor yang diperoleh (S), jumlah skor maksimum (N), dan persentase ketercapaian setiap aspek. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor sebesar 98% dari ahli media. Persentase ini kemudian disesuaikan dengan rentang penilaian skor, persentase tersebut berada pada rentang 80% - 100%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan kategori tersebut maka media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* sangat layak digunakan pada penelitian.

b) Ahli materi

Ahli materi dalam penelitian ini yakni Dianingati, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. Tabel berikut menyajikam hasil penilaian dari ahli materi:

Tabel 3. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Penilaian Ahli Materi (S)	N	%
1.	Soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran	5	5	100%
2.	Teks yang ditampilkan dalam media mudah terbaca dengan jelas	5	5	100%
3.	Gambar yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan materi.	5	5	100%
4.	Materi yang digunakan sudah sesuai dengan KD dan indikator	5	5	100%
5.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik kemampuan pemahaman siswa	4	5	80%
6.	Penyajian materi dalam media sudah sesuai dengan kisi-kisi soal	5	5	100%
7.	Materi pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan kurikulum sekolah	5	5	100%
8.	Penyajian materi pada media ini mampu menarik perhatian siswa.	4	5	80%
9.	Penyajian materi pada media ini dapat memotivasi siswa dalam belajar.	5	5	100%
10.	Penyajian materi pada media ini dapat digunakan siswa belajar dimana saja dan kapan saja	4	5	80%
Jumlah		47	50	94%

Tabel 3. ini menyajikan hasil validasi oleh ahli materi, media. Setiap aspek menunjukkan jumlah skor yang diperoleh (S), jumlah skor maksimum (N), dan persentase ketercapaian setiap aspek. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor sebesar 94% dari ahli materi. Persentase ini kemudian disesuaikan dengan rentang penilaian skor, persentase tersebut berada pada rentang 80% - 100%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan kategori tersebut maka media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* sangat layak digunakan pada penelitian.

Implementasi (*Implementation*)

Setelah melewati tahap validasi dan revisi, media selanjutnya diimplementasikan ke dalam kelas yang akan digunakan untuk penelitian. Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan pada saat dalam pembelajaran. Penelitian diawali dengan memberikan soal *pre-test* untuk menguji kemampuan awal siswa setelah itu media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* diterapkan di kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk kemudian bermain dan bersaing menjawab soal dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya untuk menjadi pemenang. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal *post-test* dan diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan guna menilai efektivitas media pembelajaran yang telah diterapkan di kelas. Berikut tabel data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Tabel 4. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>	Selisih
1	Moh. Iqbal	46	86	40
2	Avriansyah Al G.	26	86	60
3	Dzakiyya Thalita	33	73	40
4	Cahaya Ramadani	46	93	47
5	Nayla Salsabila	66	100	34
6	Siti Shofia	46	100	54
7	Varisha Mahestri	86	100	14
8	Latisha Azahra	46	60	14
9	Aeesha N.	40	80	40
10	Karina	33	100	67
11	Danesha	33	100	67
12	M. Naufal	60	86	26
13	M. Maliqi Priyanto	86	93	14
14	Hikmal	46	86	40
15	M. Hazwan	60	93	33
16	Sabda Hawedar	46	100	54
17	Keysha Safira	26	60	34
18	David Rahmat	40	100	60
19	Aishah Farhana	46	80	34
20	Arylsa N.P	60	93	33
21	Zahwa Aqilaa	20	80	60
22	Muhammad Ryza Sativa	73	100	27
23	Dewa Pratama Okta Vino	33	73	40
24	Arya Putra Jovan	40	66	26
25	Alfarel Bima	40	86	46
26	Muhammad Fadlyz Syukur	20	60	40
27	Refandi Septiano	80	100	20
28	Halwa Afifah	26	73	47
29	Rizky Alfeansyah	60	80	20
30	Dafa Ariq	40	86	46
31	Zevabrina Calya	66	93	27
32	Chika Kalista	73	100	27
Jumlah		1.542	2.773	1.231
Rata-rata		48,1%	86,6%	38,4%

Tabel 4 merupakan hasil nilai siswa pada *pre-test*, yaitu yang dilakukan sebelum penerapan media, dan nilai *post-test* setelah penerapan media. Tabel tersebut juga memaparkan selisih nilai antara *pre-test* dan *post-test* setiap siswa. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, terdapat peningkatan sebesar 44,3% setelah siswa mendapatkan perlakuan, yang menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* terhadap pemahaman siswa. Berdasarkan rumus di atas apabila terdapat peningkatan maka media pembelajaran berbasis *game-based learning baaamboozle* efektif digunakan dalam pembelajaran, sedangkan tabel berikut ini adalah penyajian hasil angket respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle*.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Respons Siswa

No	Aspek/Soal	Jumlah Skor Perolehan (S)	Jumlah Skor Maksimum (N)	Persentase (%)
1	Soal 1	144	160	90%
2	Soal 2	137	160	85,6%
3	Soal 3	144	160	90%
4	Soal 4	145	160	90,6%
5	Soal 5	149	160	93,1%
6	Soal 6	143	160	89,3%
7	Soal 7	149	160	93,1%
8	Soal 8	136	160	85%
9	Soal 9	141	160	88,1%
10	Soal 10	148	160	92,5%
	Total	1436	1600	89,75%

Tabel 5. menyajikan hasil angket respons siswa berdasarkan nomor soal pada angket. Hasil angket respons siswa diperoleh nilai keseluruhan adalah 1436 dengan persentase 89,75%. Hal ini disesuaikan dengan tabel pedoman penilaian skor, persentase tersebut berada pada rentang 80% - 100% yang memperoleh kategori sangat layak. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game-based learning baamboozle* sangat layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Evaluasi (Evaluation)

Langkah terakhir dari model pembelajaran ADDIE yaitu tahap evaluasi. Dalam tahap evaluasi terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu penilaian ahli media, ahli materi, dan respons siswa terhadap media pembelajaran. Ketiga aspek tersebut akan menjadi acuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian dan analisis data pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN tembok dukuh IV Surabaya mendapat kategori sangat layak. Media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* dapat digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa mengatasi permasalahan dalam belajarnya dan juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi oleh ahli media 1 dan 2 yang memperoleh persentase sebesar 98%, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase nilai sebesar 94%. Uji coba produk mendapatkan hasil angket respons siswa dengan persentase nilai sebesar 89,75% dan peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa sebesar 44,3%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle* terbukti sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan temuan penelitian ini, ada beberapa saran yang ditujukan untuk peneliti selanjutnya. Pertama peneliti disarankan untuk membacakan aturan main dan membuat kesepakatan dengan siswa sebelum memulai bermain *games* dan peneliti harus memastikan bahwa semua siswa sudah memahami dan menyepakati dengan baik aturan dan kesepakatan yang sudah dibuat. Tujuan dari saran yang pertama adalah supaya tidak terjadi *miss* komunikasi dan tidak membuat siswa bingung atau bertanya-tanya pada saat bermain *games*. Saran yang kedua adalah peneliti perlu menekankan kepada siswa pentingnya rasa tanggung jawab, kerja sama dalam tim, dan sikap berlapang dada saat menghadapi hasil permainan. Siswa harus memahami bahwa dalam permainan ini hanya ada 1 tim yang menang, sementara tim lainnya harus menerima hasil dengan lapang dada, karena ini adalah sebuah permainan. Tujuan dari saran kedua yaitu mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab atas peran masing-masing dalam tim, memperkuat keterampilan

kolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, dan juga menyadarkan siswa bahwa permainan adalah sarana belajar, bukan hanya sekedar menang atau kalah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anugrah, A., Istiningih, S., & Zain, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pendidagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/81>
- Chumaidi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle pada Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank, dan Asuransi di Kelas X MAN 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 45–58.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Hwang, G. J., & Chang, C. Y. (2021). Learning technologies and self-directed learning: Empowering students for improved outcomes. *Educational Technology & Society*.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628. <https://doi.org/https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiah, R., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Makarim, N. (2023). *Transformasi Teknologi Digital dalam Meningkatkan Sistem Pendidikan di Indonesia*.
- Mardianto, A., & Wahyudi, S. (2023). Analisis Penilaian Hasil Belajar: Teknik Perhitungan dan Interpretasi Skor. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 45–58.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., D, Y. Y., & Santiari, N. P. L. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In *OSF Preprints* (Cetakan Pe). PT. Mifandi Mandiri Digital. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://doi.org/https://books.google.co.id/books?id=XPQ4EAAQBAJ>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktaviasari, H., Pratiwi, D. E., & Hastungkoro, H. N. A. (2024). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 30–36. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.62759/jser.v3i2.128>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Baamboozle Dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 2(2), 1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Tanenji, T., & Munawaroh, U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Kalimat Thayyibah Istigfar Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VI. *Teacher Education Journal (TEJ)*, 2(1).
<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/tej/article/view/39015>
- Wijaya, A. K., & Sulistyowati, R. (2023). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(2), 112–125.