

Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis Platform Bamboozle Materi Cahaya, Bunyi dan Sifatnya Kelas V di SD Negeri 05 Indralaya

Mutmainnah, Siti Dewi Maharani, Esti Susiloningsih

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya

muthok2401@gmail.com, maharani.sitidewi@gmail.com,

esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning game based on the Bamboozle Platform for the topic of Light, Sound, and Their Properties for fifth-grade students at SD Negeri 5 Indralaya. The development process follows the ADDIE model, consisting of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Needs analysis revealed that learning media in schools are still dominated by conventional methods, necessitating digital innovations that are more engaging and interactive. During the development phase, the media was validated by media experts, material experts, and classroom practitioners. The validation results indicated that the developed learning media was categorized as "Highly Valid" with an average score of 95% and deemed "Highly Practical" by the classroom teacher with a score of 100%. After revisions based on expert suggestions, the media underwent individual and small-group trials. Student response questionnaires showed that the media was rated as "Highly Engaging" with an average score of 96.24%. The findings of this study suggest that interactive games based on the Bamboozle Platform effectively enhance student engagement and create a more enjoyable learning experience. Therefore, this media is recommended as an alternative for teaching science in elementary schools.

Keywords: Learning media, interactive game, Bamboozle, light, sound, properties.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game interaktif berbasis Platform Bamboozle pada materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya untuk siswa kelas V SD Negeri 5 Indralaya. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih didominasi metode konvensional, sehingga diperlukan inovasi berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif. Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guru kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata persentase 95%, serta dinilai "Sangat Praktis" oleh guru kelas dengan persentase 100%. Setelah proses revisi berdasarkan saran validator, media diuji coba melalui uji perorangan dan uji kelompok terbatas. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media ini mendapat kategori "Sangat Menarik" dengan rata-rata persentase 96,24%. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa game interaktif berbasis Platform Bamboozle efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif dalam pembelajaran sains di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, game interaktif, Bamboozle, cahaya, bunyi, sifat-sifatnya.

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan terus mengalami perkembangan yang pesat. Kemajuan ini berkontribusi pada lahirnya berbagai inovasi teknologi yang menandai perubahan zaman. Saat ini, teknologi telah memasuki era digital, termasuk di Indonesia, di mana hampir semua sektor mulai mengadopsi teknologi guna mempermudah berbagai aktivitas, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Dalam era globalisasi, pemanfaatan teknologi bukan lagi sesuatu yang asing, melainkan telah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai wadah yang turut melahirkan inovasi teknologi, dunia pendidikan sudah sepatutnya mengintegrasikan teknologi untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran (Manongga, 2021).

Rahma dkk., (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan dampak positif, baik untuk pendidik maupun siswa. Kemajuan teknologi terbaru ini juga menghadirkan tantangan baru bagi para guru untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran yang semakin cepat, efisien, dan berbasis digital. Guru yang tidak mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi berisiko tertinggal dan dianggap kurang melek digital. Berbeda dengan peserta didik yang tergolong sebagai generasi digital native karena tumbuh dalam lingkungan yang sudah akrab dengan teknologi, guru yang berasal dari generasi sebelumnya menghadapi tantangan lebih besar. Mereka harus berusaha lebih keras untuk menguasai teknologi dibandingkan dengan peserta didik yang telah terbiasa dengan kemajuan digital saat ini.

Dalam menghadapi tuntutan global, dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adaptasi ini terutama berfokus pada aplikasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses instruksional (Agustian & Salsabila, 2021). Perkembangan TIK yang begitu pesat mendorong para pendidik, termasuk guru dan instruktur, untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penerapan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan multimedia pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana berbasis TIK untuk menyempurnakan metode pembelajaran digital (Sandrasyifa Ully & Nugraheni, 2024).

Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat belajar secara optimal, baik secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Inovasi dalam media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak, terutama dalam mengembangkan media baru yang mampu meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dalam rangka mencapai perbaikan dan pembaruan sistem pendidikan (Latif dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi selama magang di SD Negeri 05 Indralaya ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih sangat minim. Kegiatan pembelajaran lebih bergantung pada buku teks tanpa dukungan media lain. Guru cenderung menerapkan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Pola

pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi ini berpotensi menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar siswa serta munculnya rasa bosan dan jenuh. Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan penggunaan buku cetak dengan media pembelajaran agar tercipta pengalaman belajar yang lebih optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, media memiliki peran krusial dan perlu dimanfaatkan dalam setiap proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran di dalam kelas dapat meningkatkan minat belajar siswa (Magdalena dkk., 2021). Saat ini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media audiovisual. Salah satu contohnya adalah *game* interaktif dan edukatif, yaitu media pembelajaran berbentuk aplikasi atau *platform* permainan yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga bersifat mendidik. Salah satu *platform game* interaktif yang mendapat perhatian adalah *Bamboozle*, sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang mengombinasikan unsur edukasi dengan konsep permainan interaktif.

Menurut May dkk.(2024) *Bamboozle* merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan yang berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses belajar. *Platform* ini bersifat praktis, mudah diakses, dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. *Bamboozle* juga dapat digunakan sebagai media edu-games, yaitu permainan edukatif yang dapat dimainkan secara online. Secara keseluruhan, *Bamboozle* adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dengan pendekatan visual.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle* dalam pembelajaran memberikan dampak positif. Penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar dkk., 2022) menemukan bahwa penerapan *Bamboozle* dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada materi sistem organ pernapasan, mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Selanjutnya, (Fitriani dkk., 2022) mengungkapkan bahwa media *Bamboozle* terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan respons peserta didik selama pembelajaran. Penelitian lain oleh (Suharni, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Bamboozle* sebagai *platform* pembelajaran edu-games dalam mata pelajaran PJOK di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penerapannya, siswa diberikan akses ke *platform* ini dan dikelompokkan menjadi tim untuk bekerja sama. Terakhir, penelitian dari (Rizal & Rosiyanti, 2024) menyimpulkan bahwa penggunaan *Bamboozle* tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, pemanfaatan media pembelajaran *Bamboozle* telah terbukti memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Kajian ini menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Bamboozle* untuk materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya. Persamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan produk media pembelajaran, sedangkan perbedaannya dapat dilihat dari aplikasi *Bamboozle* yang digunakan mode premium, metode pengumpulan data, pelaksanaan penelitian, serta hasil yang

diperoleh. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *game* interaktif, mengevaluasi kelayakan dan validitasnya, serta mengukur tingkat daya tarik media tersebut. Pengembangan ini dilakukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas V SD.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, pengembangan media pembelajaran pada materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya dianggap penting untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul: "**Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis Platform Bamboozle Materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya di Kelas V SD Negeri 05 Indralaya.**"

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau yang sering disebut Research and Development (RnD). Menurut (Okpatrioka, 2023) Research and Development (RnD) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Sejalan dengan hal itu (Rustamana dkk., 2024) menjelaskan bahwa Metode penelitian pengembangan (Research and Development), adalah salah satu macam penelitian yang sering digunakan pada pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah guna mendapatkan data sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, mengesahkan produk.

Subjek pada penelitian ini adalah 16 siswa kelas V.A SD NEGERI 05 INDRALAYA dan guru wali kelas V.A. Penelitian ini mengenai muatan IPAS materi Cahaya, Bunyi dan Sifatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Ahli Media

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Skor Maksimum | Skor Perolehan | Persentase (%) | Kategori |
|---------------|------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|
| 1 | Perspektif Teknologi | 12 | 12 | 100 | Sangat Valid |
| 2 | Sistem Simbol | 16 | 14 | 87,5 | Sangat Valid |
| 3 | Kemampuan Prosesing | 12 | 11 | 91,66 | Sangat Valid |
| Jumlah | | 40 | 37 | 92,5 | Sangat |

Sumber data: diolah dari hasil validasi media

Berdasarkan Tabel penilaian yang diberikan oleh validator ahli media mencakup beberapa aspek. Pada aspek perspektif teknologi, peneliti memperoleh skor 12 dari skor maksimal 12, sehingga mencapai persentase 100%. Untuk aspek sistem simbol, skor yang diperoleh adalah 14 dari skor maksimal 16, dengan persentase 87,5%. Sementara itu, pada aspek kemampuan pemrosesan, peneliti mendapatkan skor 11 dari skor maksimal 12, yang setara dengan persentase 91,66%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Jika dijumlahkan, total skor yang diperoleh adalah 37 dari skor maksimal 40. Apabila nilai ini dimasukkan ke dalam rumus, maka

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 0,925 \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil akhir validasi terhadap aspek media dalam *game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Valid". Hal ini dibuktikan dengan skor validasi yang mencapai 92,5%. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan layak dan siap digunakan oleh siswa kelas V SD berdasarkan aspek media yang telah dinilai.

Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Skor Maksimum | Skor Perolehan | Persentase (%) | Kategori |
|---------------|------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------|
| 1 | Kurikulum | 12 | 12 | 100 | Sangat Valid |
| 2 | Materi | 12 | 11 | 91,66 | Sangat Valid |
| 3 | Interaksi | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid |
| 4 | Bahasa | 12 | 12 | 100 | Sangat Valid |
| Jumlah | | 40 | 39 | 97,5 | Sangat Valid |

Sumber data: diolah dari hasil validasi materi

Berdasarkan Tabel penilaian oleh validator ahli materi dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek. Pada aspek kurikulum, peneliti memperoleh skor 12 dari skor maksimal 12, sehingga mencapai persentase 100%. Untuk aspek materi, skor yang diperoleh adalah 11 dari skor maksimal 12, dengan persentase 91,66%. Pada aspek interaksi, peneliti mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 4, yang berarti 100%. Sedangkan pada aspek bahasa, skor yang diperoleh adalah 12 dari skor maksimal 12, dengan persentase 100%, sehingga masuk dalam kategori sangat

valid. Jika dijumlahkan, total skor yang diperoleh adalah 39 dari skor maksimal 40. Apabila nilai ini dimasukkan ke dalam rumus, maka :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 0,975 \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 97,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, peneliti memperoleh persentase nilai sebesar 97,5%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validator ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran game interaktif berbasis *platform Bamboozle* layak digunakan, dengan catatan perlu dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan..

Praktisi Guru Kelas

Tabel 3. Data Hasil Skor Praktisi Guru Kelas

| Indikator Penilaian | Skor Maksimum | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|--|----------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Pengembangan <i>Game</i> Interaktif Sebagai Media Pembelajaran | 56 | 56 | 100 | Sangat Praktis |
| Jumlah | 56 | 56 | 100 | Sangat Praktis |

Sumber data: diolah dari hasil angket respon guru

Hasil penilaian oleh praktisi guru kelas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada indikator pengembangan *Game* Interaktif sebagai media pembelajaran. Dari hasil validasi, peneliti memperoleh skor 56 dengan persentase 100%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil ini menunjukkan bahwa media *Game* Interaktif berbasis *Platform Bamboozle* telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = \frac{56}{56} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 1 \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 100\%$$

Hasil validasi yang dilakukan oleh guru kelas V.A di SD Negeri 05 Indralaya menunjukkan bahwa peneliti memperoleh skor 56 dengan persentase mencapai 100%, yang tergolong dalam kriteria "Sangat Valid". Dari penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game* Interaktif berbasis *Platform*

Bamboozle dianggap sesuai dan siap digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu adanya perbaikan tambahan.

Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Penilaian Praktisi Guru Kelas

Dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan praktisi guru kelas berikut merupakan rekapitulasi hasil penilaian:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi

| No | Komponen Penilaian | Skor Maksimum | Skor Perolehan | Persentase (%) | Kategori |
|-----------|---------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------|
| | Ahli Media | 40 | 37 | 92,5 | Sangat Valid |
| | Ahli Materi | 40 | 39 | 97,5 | Sangat Valid |
| | Jumlah | 80 | 76 | 95 | Sangat Valid |

Sumber data: diolah dari hasil validasi

Berdasarkan data pada Tabel hasil evaluasi yang dilakukan oleh para validator mengindikasikan bahwa media pembelajaran Game Interaktif berbasis *Platform Bamboozle* termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Validator ahli media memberikan skor total 37 dengan persentase 92,5%, sedangkan validator ahli materi memberikan skor total 39 dengan persentase 97,5%, di mana keduanya berada dalam kategori "Sangat Valid".

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = \frac{76}{80} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 0,95 \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 95\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai dari proses validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, peneliti memperoleh skor total 76 dengan persentase 95%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Disisi lain penilaian dari praktisi guru kelas memiliki hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Lembar Penilaian Praktisi Guru Kelas

| Indikator Penilaian | Skor Maksimum | Skor Maksimal | Persentase (%) | Kategori |
|--|----------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Pengembangan <i>Game</i> Interaktif Sebagai Media Pembelajaran | 56 | 56 | 100 | Sangat Praktis |
| Jumlah | 56 | 56 | 100 | Sangat Praktis |

Berdasarkan data pada Tabel hasil penilaian yang dilakukan oleh praktisi guru kelas mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Game* Interaktif berbasis *Platform Bamboozle* termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis".

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game* Interaktif berbasis *Platform Bamboozle* telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan revisi serta arahan yang diberikan oleh validator dan penilai.

Uji Coba Perorangan

Tabel 6. Angket Respon Uji Coba Perorangan

| No | Apek Komponen | Skor Diperoleh | Skor Maksimum | Persentase (%) | Kategori |
|---------------|--|-----------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. | Pengembangan <i>game</i> interaktif sebagai media pembelajaran | 21 | 21 | 100 | Sangat Menarik |
| Jumlah | | 21 | 21 | 100 | Sangat Menarik |

Sumber data: diolah dari hasil angket respon peserta didik

Selanjutnya, jika perhitungan dilakukan menggunakan rumus persentase untuk hasil pengisian angket pada uji coba perorangan, dengan nilai maksimal sebesar 21, hasilnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = \frac{21}{21} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 1 \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 100\%$$

Berdasarkan hasil pengisian angket respons peserta didik dalam uji coba individu, peneliti memperoleh persentase sebesar 100%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketiga peserta

didik menyatakan bahwa media pembelajaran Game Interaktif berbasis *Platform Bamboozle* sangat menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji Coba Kelompok Terbatas

Tabel 7. Kesimpulan Hasil Pengisian Angket Respon Uji Coba Kelompok Terbatas

| No | Apek Komponen | Skor Diperoleh | Skor Maksimum | Persentase (%) | Kategori |
|---------------|--|----------------|---------------|----------------|-----------------------|
| 1. | Pengembangan <i>game</i> interaktif sebagai media pembelajaran | 107 | 112 | 95,53 | Sangat Menarik |
| Jumlah | | 107 | 112 | 95,53 | Sangat Menarik |

Sumber data: diolah dari hasil angket peserta didik.

Selanjutnya, jika perhitungan dilakukan menggunakan rumus persentase untuk hasil pengisian angket pada uji coba kelompok terbatas, dengan nilai maksimal sebesar 112, hasilnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = \frac{107}{112} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 0,953 \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 95,53\%$$

Peneliti menyimpulkan bahwa *Bamboozle* adalah *Platform* yang dapat membuat media pembelajaran *Game* interaktif yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar. Dengan hasil nilai rata-rata 95,53% dalam uji coba kelompok terbatas, yang menunjukkan kategori media *Bamboozle* sangat menarik. Selain itu, *Platform* memiliki fitur yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Kemenarikan Penggunaan Media *Bamboozle*

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Peserta Didik

| No | Jenis Validasi | Skor Diperoleh | Skor Maksimum | Persentase (%) | Kategori Nilai |
|---------------|--|----------------|---------------|----------------|-----------------------|
| 1 | Respon Peserta Didik Perorangan | 21 | 21 | 100 | Sangat Menarik |
| 2 | Respon Peserta Didik Kelompok Terbatas | 107 | 112 | 95,53 | Sangat Menarik |
| Jumlah | | 128 | 133 | 96,24 | Sangat Menarik |

Dalam uji coba perorangan terhadap tiga peserta didik, diperoleh skor 21 dengan persentase 100%, yang masuk dalam kategori "Sangat Menarik". Sementara itu, hasil penilaian dari uji coba kelompok terbatas dengan 16 peserta didik menghasilkan skor 107 dengan persentase 95,53%, yang dinyatakan sebagai "Sangat Menarik".

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = \frac{128}{133} \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 0,962 \times 100\%$$

$$\text{Validitas (V)} = 96,24\%$$

Media pembelajaran berbasis platform Bamboozle dinilai "Sangat Menarik" dengan nilai 128 dan persentase 96,24%. Media ini dinyatakan layak digunakan tanpa revisi, karena telah memenuhi kriteria kelayakan. Selain itu, penggunaan *Game* interaktif terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan dinamis, menggantikan kesan monoton sebelumnya. Media ini memberikan pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan masukan dari berbagai pihak, termasuk validator media, validator materi, praktisi guru, dan peserta didik. Dalam penelitian ini, evaluasi yang diterapkan adalah evaluasi formatif, yang berfungsi untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi formatif dilakukan selama pengembangan *Game* Interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta guru praktisi kelas guna meninjau kualitas produk sebelum diterapkan secara lebih luas. Berdasarkan hasil validasi, ahli media merekomendasikan beberapa perbaikan, seperti memperbesar ilustrasi pada buku panduan di halaman 3, merapikan tampilan tangkapan layar pada halaman 4, serta menambahkan kode barcode untuk memudahkan akses ke permainan. Sementara itu, ahli materi menyarankan agar kisi-kisi instrumen soal penelitian lebih lengkap dengan mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator soal, serta kompetensi yang diukur. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Di sisi lain, guru praktisi kelas merekomendasikan agar permainan dapat dioptimalkan dalam hal efisiensi waktu sehingga dapat diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran.

Hasil rekapitulasi validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh rata-rata penilaian sebesar 95%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Valid", penilaian praktisi guru kelas "100%" dengan kategori "Sangat Praktis" dan hasil rekapitulasi uji coba peserta didik memperoleh rata-rata penilaian 96,54% sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan

peserta didik juga mengungkapkan bahwa *Game* interaktif *Bamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran ini telah terbukti valid dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Game* Interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya. Dalam pengembangannya, peneliti menerapkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rachma dkk., 2023).

Tahap awal dalam penelitian ini adalah *Analyze* (Analisis), yang mencakup analisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran. Pada bulan Oktober 2024, peneliti melakukan observasi di lingkungan sekolah serta wawancara dengan guru kelas V.A, Bapak Ariansyah, S.Pd., di SD Negeri 05 Indralaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih didominasi oleh media konvensional, seperti papan tulis, buku teks, gambar, dan alat peraga sederhana, karena terbatasnya akses terhadap teknologi. Meskipun guru sesekali menggunakan video pembelajaran dari YouTube untuk menarik perhatian siswa, penerapan media berbasis teknologi masih sangat terbatas. Selain itu, ditemukan bahwa sekolah ini belum pernah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Platform Bamboozle*.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital melalui *Platform Bamboozle*, guna meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta menyenangkan. Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan analisis materi pembelajaran, yaitu dengan menetapkan materi ajar berdasarkan buku kelas V SD Kurikulum Merdeka.

Tahap selanjutnya adalah *Design* (Perancangan), yang dimulai dengan pemilihan *platform* untuk pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih *Bamboozle* sebagai *platform* utama. Pemilihan ini didasarkan pada keunggulan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan kuis interaktif. *Platform* ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui fitur-fiturnya yang intuitif dan menarik.

Bamboozle menyediakan berbagai fitur, seperti penambahan gambar, teks, dan audio sebagai stimulus atau penjelasan tambahan. Selain itu, *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk mengatur jumlah pertanyaan, sistem poin, serta mode permainan yang dapat disesuaikan menjadi kompetitif atau kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Minahasa, 2024) yang menyatakan bahwa *Bamboozle* sangat direkomendasikan bagi guru karena mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik melalui interaksi dinamis dan aktivitas yang menghibur. Dengan kelebihan fiturnya yang interaktif dan desain yang menarik, *Bamboozle* dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan

menyenangkan. Setelah pemilihan *Platform*, langkah selanjutnya adalah menentukan materi pembelajaran, yang difokuskan pada materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya. Selanjutnya, dilakukan perancangan kerangka media pembelajaran, yang mencakup struktur permainan, penyusunan soal, serta mekanisme interaksi peserta didik dengan media. Langkah terakhir dalam tahap ini adalah merancang instrumen pengumpulan data, termasuk lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, dan praktisi guru, serta angket respon peserta didik guna menilai kevalidan dan daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah tahap perancangan, penelitian ini dilanjutkan ke tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti mulai merancang dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Platform Bamboozle* dengan mengacu pada karakteristik yang dijelaskan oleh Yaumi dalam (Rahayu, 2024). Karakteristik ini mencakup perspektif teknologi yang meliputi aspek mekanis dan elektronik, sistem simbol yang menggambarkan hubungan antara simbol media dengan representasi mental, serta kemampuan pemrosesan yang menunjukkan sejauh mana media dapat membantu siswa menyelesaikan tugas dengan lebih efektif dan efisien.

Selain menggunakan *Bamboozle*, peneliti juga memanfaatkan *Platform* tambahan seperti *Canva* untuk membuat buku panduan yang bertujuan membantu peserta didik memahami fitur-fitur yang terdapat dalam *Bamboozle* secara lebih mudah. Sebelum diuji coba kepada peserta didik, media pembelajaran yang telah dikembangkan terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guru kelas. Proses validasi dan penilaian ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sriwijaya. Hasil validasi oleh ahli media, yang dilakukan oleh Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd., menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* mendapatkan kategori "Sangat Valid" dengan persentase sebesar 92,5%. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek, yaitu perspektif teknologi, sistem simbol, serta kemampuan pemrosesan. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd., yang memberikan penilaian bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* tergolong dalam kategori "Sangat Valid" dengan perolehan persentase sebesar 95,5%. Penilaian ini didasarkan pada beberapa aspek, yaitu kesesuaian dengan kurikulum, kelengkapan materi, interaktivitas, serta penggunaan bahasa yang sesuai. Selanjutnya, penilaian oleh praktisi guru kelas dilakukan oleh wali kelas V.A, Bapak Ariansyah, S.Pd., yang memberikan penilaian "Sangat Praktis" dengan persentase sempurna, yaitu 100%, tanpa adanya revisi yang diperlukan.

Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata penilaian sebesar 95% dan penilaian praktisi guru kelas juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini "Sangat Praktis" dengan hasil penilaian "100%". Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fitriani dkk., 2022). Selain itu, penelitian oleh Rindi Pabela, Gunaria Siagian, dan Winarto Silaban (2024) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Baamboozle pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar” juga menunjukkan hasil validasi yang sangat baik, dengan validasi ahli materi memperoleh persentase 90,75%, validasi ahli media 91,75%, dan validasi praktisi guru 91%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terkait media pembelajaran berbasis *Platform Bamboozle*. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Platform Bamboozle* Materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya di SD Negeri 05 Indralaya. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya (Fitriani dkk., 2022; Pabela dkk., 2024) penelitian ini menunjukkan keunggulan dalam validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi guru kelas. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* menghasilkan media dan materi yang valid serta layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan masukan dari ahli media, dilakukan beberapa perbaikan, di antaranya memperbesar gambar pada buku panduan di halaman 3, merapikan tampilan tangkapan layar pada halaman 4, serta menambahkan kode barcode yang dapat dipindai langsung untuk mempermudah akses ke permainan. Sementara itu, ahli materi menyarankan penambahan kisi-kisi instrumen penelitian soal yang mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator soal, serta indikator kompetensi. Selain itu, perlu dilakukan penyesuaian antara indikator soal dengan pertanyaan yang disusun, serta penggunaan kosakata yang lebih sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun saran dari praktisi guru kelas, perbaikan difokuskan pada penyesuaian waktu penggunaan agar permainan dapat berlangsung dengan lebih efektif dalam pembelajaran.

Setelah produk mengalami proses revisi dan dianggap memenuhi standar, tahap berikutnya adalah implementasi. Uji coba dilakukan di kelas V.A SD Negeri 05 Indralaya melalui dua tahap, yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok terbatas. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba perorangan menunjukkan persentase 100% dengan kategori "Sangat Menarik", sementara uji coba kelompok terbatas memperoleh persentase 95,53% dengan kategori "Sangat Menarik". Secara keseluruhan, rata-rata hasil rekapitulasi dari kedua tahap uji coba menghasilkan persentase 96,24% dalam kategori "Sangat Menarik".

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nursadah, 2023) berjudul "Pengembangan Media *Game Baamboozle* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik", yang juga menerapkan model pengembangan ADDIE dan memperoleh rata-rata angket respon peserta didik sebesar 94%. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menunjukkan hasil yang lebih unggul dalam aspek respon peserta didik dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* interaktif *Bamboozle* mendapatkan respon yang sangat positif dan dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai dan memperbaiki produk agar lebih optimal. Dalam tahap ini, peneliti melakukan evaluasi formatif untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki serta menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *game* interaktif *Bamboozle* pada materi cahaya, bunyi, dan sifatnya. Kritik dan saran diberikan oleh validator pada tahap validasi, sementara dalam tahap implementasi, guru tidak memberikan masukan tambahan.

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan dan layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat seperti ponsel atau laptop memungkinkan peserta didik menggunakan media ini dengan lebih fleksibel, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis Platform *Bamboozle* pada materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya di kelas V SD Negeri 5 Indralaya telah berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh media konvensional, sehingga diperlukan inovasi berbasis teknologi. Pada tahap perancangan, media dikembangkan dengan menyesuaikan fitur *Bamboozle* agar sesuai dengan kebutuhan siswa, serta dilengkapi dengan buku panduan berbasis *Canva*.

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guru menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata persentase 95%, yang berarti media ini telah memenuhi standar kelayakan dalam aspek desain, materi, dan teknologi. Selain itu, berdasarkan uji coba kepada peserta didik, media ini mendapatkan kategori “Sangat Menarik” dengan rata-rata persentase 96,24%, yang menunjukkan bahwa penggunaan *game* interaktif berbasis *Bamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dari segi kepraktisan, hasil penilaian oleh guru kelas menunjukkan bahwa media ini mendapat nilai 100% dalam kategori “Sangat Praktis”, yang membuktikan bahwa media ini mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis Platform *Bamboozle* pada materi Cahaya, Bunyi, dan Sifatnya merupakan media yang valid, menarik, dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran kelas V SD. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sains di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan keseluruhan temuan dalam penelitian ini, saran yang diajukan oleh peneliti untuk pengembangan produk dalam penelitian berikutnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Bamboozle untuk meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, diharapkan mereka semakin termotivasi untuk belajar melalui pendekatan yang lebih kreatif dan berbasis teknologi.
2. Bagi guru, Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Bamboozle dalam kelas untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.
3. Bagi sekolah, Sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran dan menyediakan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis game, seperti Bamboozle, guna meningkatkan keterlibatan siswa.
4. Bagi peneliti, peneliti diharapkan terus menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan masukan dari guru, siswa, dan ahli untuk meningkatkan efektivitas dan daya guna produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, F. N., & Setiawan, U. (2023). Kajian Terhadap Pemilihan Media Dan Pengimplementasiannya Bagi Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 33-48. <https://doi.org/10.51836/je.v9i1.472>
- AR, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25-42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298-303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>

- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3).
- Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14.
- Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 510. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitrah, M. (2021). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid, March*, 1–13. <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>
- 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>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Ghitsa, N., & Rahmawati, I. (2023). Pengembangan Media G-Pop Up Book Materi Bangun Ruang Fase C Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(3), 506–515.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Kaukaba, S. Q., Nora, N., Fattikasari, D. W., Rizqiyah, D. Z., & Lutfi, A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbantuan Aplikasi Phet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *UNESA Journal of Chemical Education*, 11(2), 143–157. <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n2.p143-157>
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)

Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.

Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.

Kurniasih, D., Rusfiana, Y., Subagyo, A., & Nuradhawati, R. (2021). Teknik Analisa. *Alfabeta Bandung*, 1–119. www.cvalfabeta.com

Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825.

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>

Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98(November), 1–7.

May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>

Miftah, M. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>

Minahasa, K. (2024). 3 1,2,3. 24(7), 28–42.

Munasiah, M., Lin Suciani Astuti, & Risma Nurul Auliya. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 31–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i2.3090>

- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Nursadah, R. (2023). Pengembangan media game Baamboozle dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. In *Universitas Pendidikan Indonesia*. <https://repository.upi.edu/>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar T. A 2024 / 2025. 4*, 7479–7487.
- Prastika, Y., & Kurniadi, H. (2023). Platform Digital Sebagai Media Informasi Dan Promosi Sub Sektor Ekonomi Kreatif Keroncongantar. *Jrmdk*, 5(2), 131–144.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Praxis. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran Mochamad. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4. <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'équipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. umsu.press.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rawe, T. (2021). Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Cibubur. *Instruksional*, 3(2), 164–172.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, G. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 21. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112327>

Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly*. 1373–1381.

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>

Sandrasyifa Ully, C., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi Berperan Penting Dalam Pendidikan Lanjutan Khususnya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 133–141.

Saputra, H., Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 123–135. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>

Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.

Sattar, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 6. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>

Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.

Suharni. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 131–145.

Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.

Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>

Umiyati. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN*. 4(1), 6.

Utami, L. S., & Musyarofah, S. (2021). Analisis Pengetahuan dan Sikap Warga Desa Wahas dan Kampung Ampel Maghfur terhadap Gizi Seimbang, Protokol

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 5 No 2 (2025) 887 – 906 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i2.7583

Kesehatan, dan Vaksinasi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 11(1), 1–8.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Yulanto, D. M., Iskandar, H., & Rohmanto, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Transmisi Manual Sepeda Motor. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 73–94.