

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
BAAMBOOZLE MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Rahmadani Rambe¹, Sartono², Yarisda Ningsih³, Fadila Suciana⁴

¹⁻⁴PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹rahmadanirambe123@gmail.com, ²sartono@fip.unp.ac.id,

³yarisdaningsih@fip.unp.ac.id, ⁴fadilasuciana@fip.unp.ac.id

¹081536134572

ABSTRACT

This study aims to develop valid, practical, and effective Baamboozle-based learning media for the Area and Perimeter of Flat Shapes material in grade V of Elementary School. The research design uses a mix method. The type of research is development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Baamboozle-based learning media was validated by material experts by 90, media experts by 95, and language experts by 93.33 with the category "Very Valid". The results of the practicality of the questionnaire responses of teachers and students of class VA SDN 41 Kuranji were 90.6, in VB SDN 41 Kuranji by 93.83, and SDN 18 Air Tawar Selatan by 93.83 with the category "Very Practical". The effectiveness test of the three schools was obtained from the results of the hypothesis test with the normality test and the Mann-Whitney U test, namely the significance of $< \alpha$ (0.05) so that H_0 was rejected and H_1 was accepted, then the data was not normally distributed and there was a difference in the average between the pre-test and post-test. In addition, the average pre-test and post-test increased so that it was effective to use. Based on these results, it can be concluded that the Baamboozle-based learning media for the Area and Perimeter of Flat Shapes material in grade V of Elementary School that was developed is very valid, practical, and effective to use in learning.

Keywords: Learning Media, Baamboozle, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* materi Luas dan Keliling Bangun Datar di kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Desain penelitian menggunakan *mix method*. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran berbasis *Baamboozle* divalidasi oleh ahli materi sebesar 90, ahli media sebesar 95, dan ahli bahasa sebesar 93,33 dengan kategori "Sangat Valid". Hasil praktikalitas dari angket respons guru dan peserta didik kelas VA SDN 41 Kuranji sebesar 90,6, di VB SDN 41 Kuranji sebesar 93,83, dan SDN 18 Air Tawar Selatan sebesar 93,83

dengan kategori "Sangat Praktis". Uji efektivitas ketiga sekolah diperoleh dari hasil uji hipotesis dengan uji normalitas dan uji Mann-Whitney U yaitu signifikansi $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka data tidak terdistribusi normal dan terdapat perbedaan rerata antara *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, rata-rata *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan sehingga efektif digunakan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* materi Luas dan Keliling Bangun Datar di kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Baamboozle*, ADDIE

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar bagi dunia pendidikan bahkan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menjadikannya lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Fitri & Fitria, 2023). Hal ini menjelaskan bahwa peserta didik harus mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan perkembangan zaman dan guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pendidikan di Indonesia sekarang mengalami transformasi signifikan, terutama dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan tolak ukur pendidikan, mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi (Nasution

& Ningsih, 2024). Pendidikan berupaya meningkatkan kualitas manusia melalui proses pembelajaran yang mengubah pola pikir dan sikapnya ke arah lebih baik (Sartono et al., 2023). Maka dari itu, guru dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran hingga mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai perantara terjadinya proses komunikasi (Sartono, 2018). Menurut Reza & Masniladevi (2021), media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga sangat diperlukan agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat, aktivitas, dan

hasil belajar peserta didik (Sartono, 2017). Minat belajar adalah daya Tarik batin seseorang untuk terlibat dalam suatu kegiatan yang benar-benar dibutuhkan dan disukai, yang dapat mendorong hasil yang dapat dicapai dan meningkatkan keinginan untuk belajar di masa depan (Lena et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di empat Sekolah Dasar dengan analisis kurikulum, kebutuhan guru, dan peserta didik. Diketahui modul ajar sudah dirancang oleh guru tetapi dalam implementasinya, belum sepenuhnya terlaksana. Hal tersebut terlihat dari partisipasi peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran karena metode pembelajaran kurang bervariasi. Sejalan dengan pendapat Suciana et al. (2020), metode pembelajaran sangat penting karena dapat merancang alur pembelajaran.

Guru lebih sering menggunakan media konkret yang bersifat keseluruhan. Dapat dilihat peserta didik tidak fokus terhadap penjelasan guru karena media konkret yang terbatas. Peserta didik juga menggunakan buku paket dan LKS untuk memahami materi dan mengerjakan tugas. Guru belum

pernah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan media digital melalui permainan. Dalam pengamatan tersebut, terdapat beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan atau menyimak karena merasa bosan bahkan mengantuk. Sejalan dengan pendapat Ningsih et al. (2024), pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melibatkan guru sebagai fasilitator dan perancang pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Peserta didik jarang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran karena keterbatasan media. Peneliti juga menggunakan lembar angket kepada peserta didik. Berdasarkan jawaban, diketahui beberapa peserta didik menyukai matematika karena menyenangkan dan memilih *game* untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang bervariasi dan interaktif. Menurut Ningsih et al. (2021), media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga

peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Baamboozle*.

Baamboozle merupakan media pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan. Media ini dirancang menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik (Putri et al., 2024). Menurut Tsurayya & Sukmawati (2023), *Baamboozle* merupakan media berbasis web yang digunakan untuk permainan cerdas cermat, baik berkelompok maupun individu.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah *mix method*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Angraini & Ningsih, 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Sugiono (2019), model ADDIE terdiri atas *Analysis* (menganalisis perlunya pengembangan), *Design* (tahap perancangan beberapa perencanaan media pembelajaran), *Development*

(kegiatan mengembangkan media dari ahli materi, media, dan bahasa), *Implementation* (menerapkan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan), dan *Evaluation* (Evaluasi hasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA dan VB SDN 41 Kuranji serta kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan. Jenis data yang digunakan *mix method* yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data terdiri dari (1) instrumen validasi media pembelajaran untuk ahli materi, media, dan bahasa; (2) instrumen praktikalitas media pembelajaran terdiri dari angket respons guru dan peserta didik; dan (3) instrumen efektivitas media pembelajaran. Teknik analisis data terdiri dari (1) analisis data validasi media pembelajaran; (2) analisis data praktikalitas media pembelajaran; dan (3) analisis data efektivitas media pembelajaran.

Analisis data validasi dan praktikalitas dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dengan menggunakan skala Likert. Pemberian skor kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Skor validitas/praktikalitas

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Kemudian data dianalisis dengan menghitung persentase skor valid dan praktisnya media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan rumus dari Purwanto (2019) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

Untuk mengukur nilai hasil akhir validitas dan praktikalitas menggunakan rumus dari Ridwan & Sunarto (2015) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rerata

$\sum xi$: Jumlah nilai dari tiap validator

n : Jumlah validator

Dari rumus di atas, akan mendapat hasil dalam bentuk persentase yang dijadikan sebagai kriteria persentase valid dan praktisnya media pembelajaran dengan tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori valid/praktis media

Interval	Kategori
80 < NP ≤ 100	Sangat Valid/Praktis
60 < NP ≤ 80	Valid/Praktis
40 < NP ≤ 60	Cukup Valid/Praktis
20 < NP ≤ 40	Tidak Valid/Praktis
0 < NP ≤ 20	Sangat Tidak Valid/Praktis

Sumber: Modifikasi Riduwan & Akdon (2015)

Efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan memberikan soal dan akan dianalisis uji rerata *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan SPSS. Selain itu, rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* akan dianalisa dengan menggunakan Microsoft Excel.

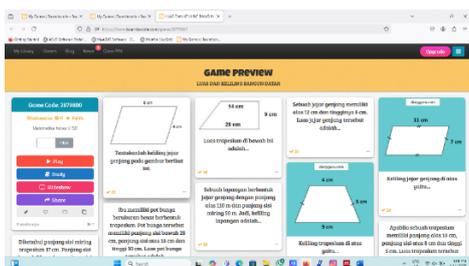
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di empat Sekolah Dasar di Kota Padang yaitu SDN 18 Air Tawar Selatan, SDN 41 Kuranji, SDN 05 Air Tawar Barat, dan SDN 28 Air Tawar Timur dengan menganalisis kurikulum, terhadap guru, dan kebutuhan peserta didik didapatkan (1) media pembelajaran berbasis digital yang bervariasi dibutuhkan untuk meningkatkan pengalaman belajar, (2) media pembelajaran yang dibutuhkan tidak hanya menarik tetapi juga mudah dipahami, (3) media

pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan untuk menghindari kebosanan selama pembelajaran, dan (4) dibutuhkan media pembelajaran yang meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan yang dilakukan (1) merancang media pembelajaran yang diperlukan untuk proses penyampaian materi agar memudahkan peserta didik menyerap materi yang diajarkan, (2) menyiapkan gambar dan kuis yang dimasukkan ke media pembelajaran yang dibuat, dan (3) menggunakan media pembelajaran berbasis Baamboozle.



Gambar 1. Media *Baamboozle*

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran yang dirancang diajukan kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil berikut:

Tabel 3. Hasil validasi

No	Validitas	Nilai	Keterangan
1	Ahli Materi	90	Sangat Valid
2	Ahli Media	95	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	93,33	Sangat Valid
Rata-rata		92,78	Sangat Valid

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah divalidasi dilanjutkan pada tahap penerapan. Implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Hasil praktikalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil praktikalitas kelas VA SDN 41 Kuranji

No	Praktikalitas	Nilai	Keterangan
1	Respons Guru	90	Sangat Praktis
2	Respons Peserta Didik	91,2	Sangat Praktis
Rata-rata		90,6	Sangat Praktis

Tabel 5. Hasil praktikalitas kelas VB SDN 41 Kuranji

No	Praktikalitas	Nilai	Keterangan
1	Respons Guru	93,33	Sangat Praktis
2	Respons Peserta Didik	94,32	Sangat Praktis
Rata-rata		93,83	Sangat Praktis

**Tabel 6. Hasil praktikalitas kelas V
SDN 18 Air Tawar Selatan**

No	Praktikalitas	Nilai	Keterangan
1	Respons Guru	96,66	Sangat Praktis
2	Respons Peserta Didik	94,61	Sangat Praktis
	Rata-rata	95,64%	Sangat Praktis

Hasil efektivitas diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. diuji normalitas menggunakan SPSS. Uji hipotesis berdasarkan data di Kelas VA dan VB SDN 41 Kuranji serta SDN 18 Air Tawar Selatan memperoleh hasil uji normalitas dengan signifikansi $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka data tidak terdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji non parametrik (Mann-Whitney U). Hasil uji Mann-Whitney U juga memperoleh hasil signifikansi $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rerata antara *pre-test* dan *post-test*.

Selain itu, rata-rata *pre-test* di kelas VA SDN 41 Kuranji memperoleh rata-rata 35 dan pada soal *post-test* memperoleh rata-rata 86. Kemudian Hasil nilai soal *pre-test* dari kelas VB SDN 41 Kuranji memperoleh rata-rata 36,84 dan pada soal *post-test*

memperoleh rata-rata 86,32. Sedangkan Hasil nilai soal *pre-test* dari kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan memperoleh rata-rata 44,35 dan pada soal *post-test* memperoleh rata-rata 93,04. Maka dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut, peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Baamboozle* pada materi Luas dan Keliling Bangun Datar yang dikembangkan sudah efektif digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Hasil uji validitas oleh ahli materi sebesar 90, ahli media sebesar 95, dan ahli bahasa sebesar 93,33 dengan kategori "Sangat Valid".
- b. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik di kelas VA SDN 41 Kuranji sebesar 90,6, kelas VB SDN 41 Kuranji sebesar 93,83, dan kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan sebesar 95,64 dengan kategori "Sangat Praktis".

Hasil uji efektivitas dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dilihat dari uji hipotesis berdasarkan data di Kelas VA dan VB SDN 41 Kuranji serta SDN

18 Air Tawar Selatan memperoleh hasil uji normalitas dengan signifikansi $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka data tidak terdistribusi normal. Hasil uji Mann-Whitney U juga memperoleh hasil signifikansi $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rerata antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* di kelas VA SDN 41 Kuranji memperoleh rata-rata 35 dan *post-test* sebesar 86. Hasil *pre-test* di kelas VB SDN 41 Kuranji memperoleh rata-rata 36,84 dan *post-test* sebesar 86,32. Hasil *pre-test* di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan sebesar 44,35 dan *post-test* 93,04. Dari hasil tersebut, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, R., Erita, Y., & Ningsih, Y. (2024). *Training on Quizizz as Interactive Learning Media and Assessment for Primary Teacher*. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 701-710.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). *Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816-824.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>
- Anggraini, D., & Ningsih, Y. (2022). *Development of Android-Based Learning Media Using the CapCut Application in Integrated Thematic Learning in Grade IV Elementary School*. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 35-43.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.30>
- Apriyanti, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar JPI* (*Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik* 8(1)).
- Asni, A. K. N., & Ningsih, Y. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Penyajian Data di Kelas V SDN Gugus VIII Kecamatan Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1329-1338.
- Azzaro, A. F. (2023). *Pengembangan Media Geoboard Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Fitri, N. Y., & Fitria, Y. (2023). *Pengembangan Media Video Berbentuk Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2476-2488.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7841>

- Lena, M. S., Sartono, S., Khairanis, S., & Emilia, T. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 139-144. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1646>
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024, September). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun*. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 6, pp. 9-14).
- Reza, W. S., & Masniladevi, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SDN 08 Nan Limo Mudiak*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4531-4536.
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sartono, S. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 60-73.
- Sartono, S. (2018). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 3(2), 23-32.
- Sartono, S., Ahmad, S., Masniladevi, M., Zainil, M., & Helsa, Y. (2023). *Analysis of Students Difficulties in Solving Math Words Problems*. Ronny Malavia Mardani· Ifit Novita Sari· Heri Nurdiyanto Editors, 367.
- Soleha, D., Farid, E. K., & Rahayu, E. (2024). *Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Baamboozle Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 11(1), 116-126.
- Suciana, F., Musdi, E., & Arnawa, I. M. (2020). *Pengembangan Alur Belajar Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) pada Materi Lingkaran*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 369-377. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2769>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Tsurayya, N. A. (2023). *Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 81-92.
- Yanti, C. O. D., Anggraini, F., & Darwanto, D. (2019). *Media Pembelajaran Matematika Interaktif dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa*. SEMNASFIP. *pada Materi Lingkaran*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 369-377.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Tsurayya, N. A. (2023). *Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa*

Indonesia. Dinamika: Jurnal
Bahasa, Sastra, dan
Pembelajarannya, 6(2), 81-92.