

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI
BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS VI
MI TARBIYAH ISLAMIYAH PALEMBANG**

Anastasia Putri Sakinah¹, Nurlaeli², Miftahul Husni³,

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, PGMI, UIN Raden Fatah

1anastasiaputrisakinah@gmail.com,2nurlaeli_uin@radenfatah.ac.id,

3miftahulhusni_uin@radenfatah.ac.id,

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) development study. This study aims to determine the process, level of validity, and level of effectiveness of interactive media based on educational games Baamboozle in Indonesian language subjects in grade VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang. This type of research uses the ADDIE development model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used are questionnaires, tests, and documentation. The results of the study showed that the use of interactive media based on educational games baamboozle was considered very valid with the assessment of media experts obtaining an average score of 86.66%, material experts obtained an average score of 98%, language experts obtained an average score of 82% so that all three met the criteria of "very valid". The media effectiveness test was carried out through two trials, namely a small scale trial with a post-test showing an average percentage of 91.6% then a large scale trial with a post-test showing an average percentage of 95.7% so that the category of effectiveness of interactive media based on educational games baamboozle was declared "Very Effective". Keywords: Media Development, Baamboozle, Indonesian.

Keywords: *Media Development, Baamboozle, Indonesian.*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses, tingkat kevalidan dan tingkat keefektifan media interaktif berbasis game edukasi baamboozle pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang. Jenis penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game edukasi baamboozle dinilai sangat valid dengan penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata 86,66%, ahli materi diperoleh skor rata-rata 98%, ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 82% sehingga ketiganya memenuhi kriteria "sangat valid". Uji keefektifan media dilakukan melalui dua kali ujicoba yaitu uji coba skala kecil dengan post-test menunjukkan rata-rata persentase dengan memperoleh sebesar 91,6% kemudian uji coba skala besar dengan post-test menunjukkan rata-rata persentase dengan memperoleh sebesar 95,7% sehingga kategori ketuntasan

keefektifan media interaktif berbasis game edukasi baamboozle dinyatakan “Sangat Efektif”.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Baamboozle, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Rizkyta Amalinda (2024:02) Pendidikan merupakan penyampaian pengetahuan, pengembangan keterampilan serta penanaman nilai nilai yang menjadi dasar bagi masa depan seseorang yang dapat berdampak pada kemajuan suatu Bangsa dan Negara. Dalam hal ini kualitas pembelajaran sangat berpengaruh dalam pendidikan sebab sebagai aspek penentu dalam peningkatan mutu pendidikan.

Saat ini, kegiatan pembelajaran khususnya bahasa Indonesia masih dilakukan dengan media yang bersifat konvensional dimana tidak jarang menumbuhkan rasa bosan dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Melihat hal ini, maka perlu diadakannya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan perkembangan zaman dan teknologi.

Menurut Wandah Wibawanto (2024:1234) disamping mampu menggunakan media yang tersedia, guru juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan

membuat alat atau media pengajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan berkualitas. Dalam proses pembelajaran salah satu aspek yang tidak lepas dari proses pembelajaran yaitu pengembangan dan penggunaan media.

Nur Asiah, dkk (2021:11) Secara umum media sebagai segala jenis sarana yang bisa berupa suara, gambar, atau kombinasi antara keduanya yang berfungsi mendukung dan memudahkan aktivitas belajar dan juga mampu mendorong peserta didik berpartisipasi dengan responsif. Menurut Hamdan Husein Batubara (2021:109) media interaktif dikenal sebagai multimedia interaktif yang terdiri dari rangkaian gambar, teks, audio, video, dan alat interaksi lainnya.

Penggunaan dan pengembangan media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan dalam proses pembelajaran sebab

media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan gambar serta simbol-simbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan pada peserta didik adalah media yang berbasis game edukasi. Media interaktif berbasis game edukasi memiliki kesempatan besar dalam menarik minat peserta didik. Peserta didik pasti sudah tidak asing lagi dengan berbagai aplikasi dan platform game online, sehingga ketika media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pasti akan mengasyikkan bagi para peserta didik.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam memahaminya, menjadikan pembelajaran mengasikkan dan menarik bagi peserta didik, serta didukung oleh data dan metode yang diharapkan baik secara praktik maupun teori.

Dalam hal ini, media interaktif berbasis game edukasi yang perlu dikembangkan salah satunya dengan menggunakan baamboozle. Menurut Sofyan Iskandar, dkk (2022:12502)

Baamboozle merupakan platform digital atau permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menyediakan berbagai fitur, seperti menciptakan dan memainkan permainan terkait berbagai tema. Baamboozle dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran peserta didik dengan berbagai fitur, dapat dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Penggunaan baamboozle dapat mempermudah kegiatan guru dalam mengontrol peserta didik dengan membuat game edukasi yang menyenangkan serta dapat disesuaikan dengan pembelajaran dan kurikulum yang ada.

Observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang diperoleh informasi bahwa dalam pengajaran guru kelas VI pada materi menulis surat undangan resmi cenderung menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional disebabkan minimnya ketersediaan media yang dimanfaatkan guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Salah satu faktor pengajaran guru yang masih bersifat konvensional yaitu kurangnya

pelatihan akan pemanfaatkan software sebagai penunjang yang mampu menghasilkan media yang interaktif sejalan dengan kemajuan zaman dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, tetapi terdapat sebagian beberapa guru telah menggunakan media pembelajaran seperti PowerPoint.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik, diperoleh bahwa saat proses pembelajaran cenderung bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan dikarenakan kurangnya keterlibatan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Kemudian wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru bahasa Indonesia di MI Tarbiyah Islamiyah Palembang diperoleh informasi bahwa salah satu faktor yang sering dialami guru yaitu belum memanfaatkan media digital dalam pembelajaran disebabkan karena guru mengalami kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran digital, itu sebabnya guru mengajar menggunakan buku pedoman guru dan peserta didik yang disediakan pemerintah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media interaktif berbasis game edukasi baamboozle pada materi menulis surat undangan

resmi, dengan dikembangkan media tersebut peneliti harap dapat meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik.

Sebagai solusi permasalahan berdasarkan hasil yang telah didapatkan dilapangan maka diperlukan media dalam proses pembelajaran. Dengan pengembangan dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran maka dapat menarik perhatian peserta didik untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Adapun tujuannya yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi baamboozle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang, mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi baamboozle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang, dan mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi baamboozle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI MI Tarbiyah

Islamiah Palembang.

Dengan manfaat bagi peserta didik, dengan adanya media ini bisa menjadi sumber dan alat belajar yang mengasikkan dan tentu lebih mudah dimengerti. Bagi pendidik, diharapkan menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menarik sehingga menarik antusiasme dan dorongan untuk belajar bagi peserta didik serta bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015:407) penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menerapkan desain pengembangan yakni model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, and Evaluation).

Sebagaimana menurut Sazer dalam Yudi Hari Rayanto (202:29), mengemukakan bahwa model ADDIE adalah Pendekatan ini menitikberatkan pada pengkajian interaksi antar setiap elemen yang saling terkait, serta bagaimana mereka berkoordinasi mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun angkah-langkah pengembangan media berbasis *game* edukasi *baamboozle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun tahap analisis yang dilakukan dalam meliputi: **Analisis penelitian kebutuhan peserta didik**, Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Tarbiyah Islamiah Palembang. Dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelumnya, menunjukkan belum adanya penggunaam media

bamboozle pada mata pelajaran Bahasa indonesia. **Analisis Materi**, hasil pada tahap analisis materi yaitu membangun konsep dari materi yang akan digunakan untuk memenuhi CP dan TP. Setelah memeriksa materi, terbukti bahwa media interaktif berbasis game edukasi *baamboozle* belum pernah digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi “Surat Resmi” untuk peserta didik kelas VI di MI Tarbiyah Islamiyah Palembang. Berikut jabaran capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP):

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok
Peserta didik dapat mengidentifikasi informasi pokok dalam surat resmi.	Peserta didik dapat memahami informasi pokok dalam surat resmi dengan benar	Surat resmi
	Peserta didik dapat menganalisis struktur-struktur surat resmi dengan tepat	
	Peserta didik dapat menulis surat resmi dengan struktur yang benar.	

Gambar 1 CP dan TP

2. Desain (*Design*)

Pada tahap kedua adalah tahap membuat rancangan guna mempermudah dalam merancang media yang akan dibuat. Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti membuat desain media pembelajaran

berbasis game edukasi baamboozle sebagai berikut.

- 1) Halaman utama, tampilan awal media yang berisi judul serta tiga menu yang meliputi materi, kuis, serta evaluasi
- 2) Materi, pada halaman ini, konten yang akan ditampilkan adalah materi ajar yang meliputi definisi, tujuan dan struktur-sktruktur dalam surat resmi
- 3) Kuis, berupa serangkaian soal singkat berkenaan dengan materi surat resmi dan
- 4) Evaluasi, di halaman ini, pengguna akan diarahkan mengerjakan post test yang berisikan menyusun surat resmi. .



Gambar 2 Halaman Utama Media

Gambar di atas adalah tampilan awal ketika memasuki *linktree*. Tampilan awal tersedia tiga pilihan, mulai dari materi yang akan langsung

tersambung dengan platform *baamboozle*, kuis yang langsung terhubung dengan platform game *baamboozle*, dan evaluasi yang akan langsung terhubung *bamboozi*.

3. Pengembangan (*Development*)



Gambar 3 Cover Depan Materi



Gambar 4 Tampilan Materi



KUIS SURAT RESMI
Kuis materi "Surat Resmi" untuk kelas VI SD/MI

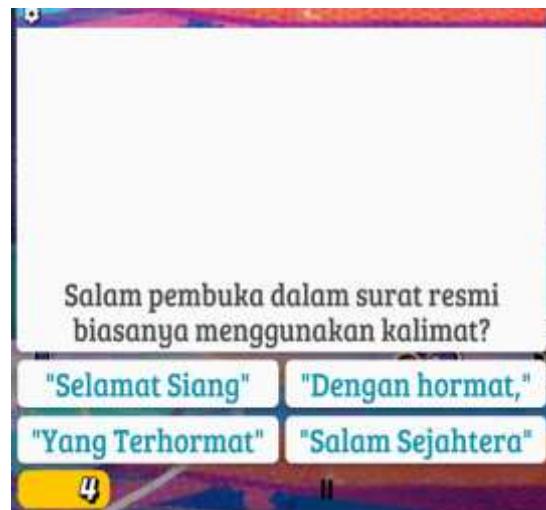
Gambar 5 Cover Depan Kuis



Gambar 6 Preview Kuis



Gambar 7 Tampilan Jenis Games Kuis



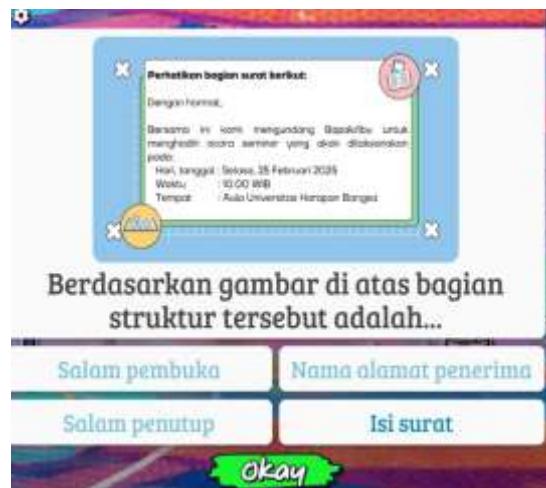
Gambar 11 Tampilan Soal



Gambar 8 Tampilan Menu Game B-Ball



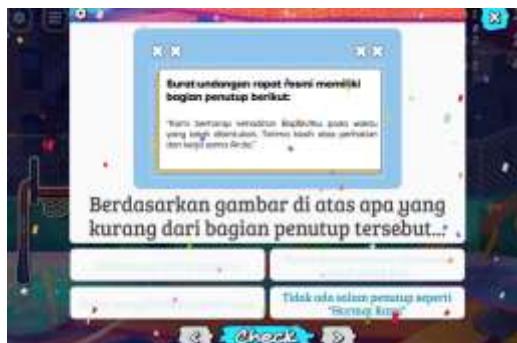
Gambar 10 Tampilan Awal Game B-Ball



Gambar 12 Tampilan apabila benar menjawab soal



Gambar 13 Tampilan Pemenang Game



Gambar 14 Tampilan Review Kuis



Soal Evaluasi
Menyusun Surat Undangan Rapat
Komite

Gambar 15 Cover

- i. Haruslah seluruh surat undangan rapat komite dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a) Surat diberi atau nama MI Tarbiyah Islamiyah Palembang.
 - b) Ditujukan kepada Bapak/Ibu Wali Murid MI Tarbiyah Islamiyah Palembang.
 - c) Rapat dengan agenda pembahasan Komite.
 - d) Gunakan format surat resmi yang sesuai dan tepat.
 - e) Isi surat jelas, mencakup semua informasi peringkat.
 - f) Gunakan bahasa yang sopan, formal, dan sesuai kaidah penulisan surat resmi.

Gambar 16 Tampilan folder evaluasi

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini merupakan uji coba produk. Media interaktif baamboozle ini di uji cobakan di kelas VI di MI Tarbiyah Islamiyah Palembang tahun ajaran 2025/2026 dengan total peserta didik 19 orang. Peneliti melakukan uji coba 2 kali, yaitu pada

tahap skala kecil serta skala besar. Dalam skala kecil penelitian ini memiliki jumlah 2-3 peserta didik, dan skala besar terdiri dari 15-19 peserta didik atau 1 kelas.

Small Group

Tabel 1 Hasil Efektivitas Skala Kecil

Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
APK	90	Tuntas
AA	95	Tuntas
AS	90	Tuntas
Rata-Rata Persentase	91,6%	
Keterangan	Sangat Efektif	

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji efektivitas skala kecil diperoleh jumlah 465 dengan rata-rata persentase 93%, Tingginya skor tersebut mencerminkan peningkatan serta respon positif peserta didik terhadap media baamboozle yang dikembangkan.

Big Group

Setelah uji coba skala kecil memberikan hasil yang baik, produk kemudian diuji coba pada skala besar atau uji coba lapangan. Tujuannya untuk mendapatkan tanggapan yang

representatif dari peserta didik secara luas dan memperoleh data yang valid. Pada uji coba lapangan ini, dilakukan kepada 19 peserta didik MI Tarbiyah Islamiyah Palembang yang akan memberikan informasi lebih lanjut tentang efektivitas produk tersebut. Hasil efektivitas tahap skala besar diketahui pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil Efektivitas Skala Besar

Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
APK	90	Tuntas
AA	95	Tuntas
AS	90	Tuntas
AA	95	Tuntas
ASK	95	Tuntas
AL	90	Tuntas
DA	95	Tuntas
HA	95	Tuntas
KP	90	Tuntas
MAAL	90	Tuntas
MFJ	80	Tuntas
MK	90	Tuntas
MP	95	Tuntas
MD	90	Tuntas
MS	95	Tuntas
RAS	90	Tuntas
RAZS	85	Tuntas
D	95	Tuntas
SAP	95	Tuntas
Rata-Rata Persentase	95,7%	

Keterangan **Sangat Efektif**

Berdasarkan hasil tabel skala besar efektivitas setelah diimplementasikan, diperoleh skor 1.820 dengan rata-rata persentase 95,7%, mengacu pada table interval skor dan kategori efektivitas, maka

hasil uji coba kelompok besar dikategorikan “Sangat Efektif” dan semuanya memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

5. Evaluasi (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kualitas media game bamboozle. Penilaian dilakukan melalui analisis hasil pre test-post-test serta validasi ahli. Hasilnya, media baamboozle dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian lembar angket validasi produk dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Validator	Bidang Keahlian	Skor Rata-Rata	Kategori
Inez Tasya Jadidah, M.Pd	Ahli Media	86,6	Sangat Valid
Dr. Elhefni, M.Pd	Ahli Materi	98	Sangat Valid
Amanda Maharani, M.Pd	Ahli Bahasa	82	Sangat Valid

Gambar Hasil Validasi produk

Hasil dari penilaian ke tiga validator adalah 88,86 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif berbasis game edukasi *bamboozle* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikategorikan sangat valid.

D. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Baamboozle pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang

Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai pengembangan, seperti pembuatan media, bahan ajar, strategi, hingga metode pembelajaran. Tahap pertama ialah tahap analisis, dimana peneliti menganalisis proses pembelajaran untuk mengidentifikasi peserta didik dan materi.

Dalam hal ini didapatkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, dimana terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran, kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Tahap kedua ialah tahap desain, pada tahap ini membuat desain pengembangan

media interaktif berbasis game edukasi baamboozle. Proses perancangan diawali dengan menyesuaikan dan mengembangkan Capaian Pembelajaran (CP) serta Tujuan Pembelajaran (TP). Selanjutnya, peneliti menyusun kerangka media dengan menu utama yang berisikan bahan ajar surat resmi, kuis baamboozle dan evaluasi. Hingga proses perancangan selesai dilakukan dan dilanjutkan dengan proses pengembangan produk. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini media interaktif berbasis game edukasi baamboozle yang telah selesai akan dibuat menjadi produk yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Selanjutnya pada tahap keempat yaitu penerapan. Pada tahap ini media media interaktif berbasis game edukasi baamboozle yang telah selesai akan diujicobakan dalam dua tahapan yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar guna mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Tahapan terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini melakukan kegiatan revisi akhir terhadap produk yang uji cobakan pada tahap implementasi, dengan tujuan penyempurnaan

terhadap produk yang telah dikembangkan.

2. Validitas Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Baamboozle pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif baamboozle pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ini memperoleh persentase kelayakan sebagai berikut: media 86,6%, materi 98%, dan bahasa 82%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 86,86%, yang dikategorikan sangat valid. Validitas ini menunjukkan bahwa media interaktif baamboozle telah memenuhi kriteria isi materi, penyajian yang komunikatif dan sistematis, serta tampilan visual yang mendukung pembelajaran.

Sebagai penguat, penelitian ini sejalan dengan temuan Utari Dwi Fitriani (2022) yang menggunakan Baamboozle dalam pembelajaran tari Remo dan memperoleh validasi di atas 90%. Penelitian Achmad

Chumaidi (2023) juga menyatakan bahwa media yang dikembangkan dengan Baamboozle pada pelajaran fikih dinyatakan sangat valid setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan skor kelayakan 90%.

Kedua penelitian ini menegaskan bahwa Baamboozle dapat digunakan dengan baik dan divalidasi secara profesional dalam berbagai konteks pembelajaran. Maka, hasil penelitian ini semakin diperkuat oleh temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif Baamboozle secara konsisten memperoleh tingkat kevalidan yang tinggi dari berbagai ahli. Hal ini membuktikan bahwa merupakan media Baamboozle yang dapat diandalkan, layak digunakan, dan memiliki kualitas pengembangan yang teruji untuk pembelajaran pelajaran.

3. Kefektivitas Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Baamboozle pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI MI Tarbiyah Islamiyah Palembang

Berdasarkan hasil efektivitas pada tahap 2 tahap yaitu tahap skala kecil (small group) dan skala besar

(big group) tersebut, peningkatan terlihat pencapaian adanya belajar peserta didik setelah penerapan media baamboozle yang telah dikembangkan. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya KKM pada kelas VI di MI Tarbiyah Islamiyah Palembang dimana peserta didik yang tuntas dengan total 19 orang. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game edukasi baamboozle pada mata pelajaran bahasa indonesia dikategorikan "sangat efektif."

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Utari Dwi Fitriani (2022) menyatakan bahwa media Baamboozle yang dikembangkan untuk pembelajaran tari efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan skor efektivitas mencapai 90,1%.53. Selanjutnya, Alvi Khasanati (2024) menunjukkan bahwa Baamboozle sangat layak digunakan sebagai media asesmen dengan skor kepraktisan dan keterbacaan yang tinggi, membuktikan keefektifannya dalam praktik pembelajaran nyata di kelas.

Demikian pula, penelitian Diah Kusyani dan Sukma Adelina Ray (2023) dengan menunjukkan bahwa

Baamboozle dapat meningkatkan kemampuan memahami teks cerita rakyat secara signifikan, menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Artinya media Baamboozle terbukti mampu meningkatkan hasil belajar pesert didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Maka media interaktif berbasis Baamboozle tidak hanya terbukti valid dari sisi pengembangan isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan ini didukung oleh peningkatan pemahaman materi, keterlibatan aktif peserta didik, serta kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media Baamboozle layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di MI Tarbiyah Islamiyah Palembang, diperoleh: (1) Proses pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap, dengan melakukan analisis guna mengetahui kendala saat

pembelajaran bahasa Indonesia. Desain adalah proses menciptakan ide awal untuk dijadikan rancangan produksi media. Pengembangan, meliputi proses produksi media dan sertifikasi oleh ahli bahasa, media, dan materi. Kemudian implementasi, melakukan uji coba skala kecil dan skala besar pada peserta didik di kelas. Evaluasi adalah melakukan revisi akhir terhadap produk yang di uji cobakan pada tahap implementasi; (2) Validitas bamboozle oleh ahli media, materi, dan Bahasa masing-masing sebesar 86,6%, 98%, dan 82% dengan rata-rata 88, 86 (kategori sangat valid); (3) Hasil keefektifan media interaktif berbasis game edukasi baamboozle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI dengan materi “Surat Resmi” dinyatakan dengan rata-rata persentase dari hasil uji coba skala kecil dengan post-test memperoleh sebesar 91,6% dan hasil uji coba skala besar dengan post-test memperoleh sebesar 95,7% sehingga kategori ketuntasan keefektifan media interaktif berbasis game edukasi baamboozle dinyatakan “Sangat Efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 1-7.
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R.. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 50-60.
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. Semarang: CV Graha Edu.
- Chumaidi, A. Pengembangan (2023). Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle pada Mata Pelajaran Fikih Materi Riba, Bank dan Asuransi di Kelas X MAN 2 Tuban. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Fitriani, U. D. Pengembangan Pembelajaran Tari (2022). Media Remo Trisnawati Berbasis Game Based Learning Baamboozle di

- MTSN 1 Kota Malang. Universitas Negeri Malang.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 12500-12505.
- Khasanati, A. Pengembangan Diagnostik (2024). Asemen Menggunakan Aplikasi Baamboozle Materi Ghibah Pelajaran PAI Siswa Kelas 7 SMP N Trucuk. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Marwah, S. S., & dan Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozle sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal Pgmi Uniga (JPU)*, 1(2). 69-75.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020) Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2015). Pendidikan Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 82-92
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif