

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBANTUAN *GAME* EDUKASI *BAAMBOOZLE*  
PADA MATERI MENGULAS CERITA FIKSI  
DI KELAS VIII MTS NEGERI 1 PALEMBANG**

**Skripsi**

**Oleh**

**Annisa Nadira**

**NIM: 06021282126024**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBANTUAN *GAME* EDUKASI *BAMBOOZLE*  
PADA MATERI MENGULAS CERITA FIKSI  
DI KELAS VIII MTS NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Annisa Nadira**

**NIM: 06021282126024**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M. Pd.  
NIP19801001200212200

Pembimbing,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 1966902151994032002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBANTUAN *GAME* EDUKASI *BAMBOOZLE*  
PADA MATERI MENGULAS CERITA FIKSI  
DI KELAS VIII MTS NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Annisa Nadira**

**NIM: 06021282126024**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Sabtu

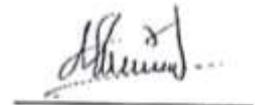
Tanggal : 08 Maret 2025

**TIM PENGUJI**

1. Ketua/Pembimbing : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.



2. Anggota/Penguji : Akhmad Rizqi Turama, S.Pd.,  
M.A.



Palembang, Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**

**NIP 198010012002122001**

## PRAKATA

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Game* Edukasi *Baamboozle* pada Materi Mengulas Cerita Fiksi di Kelas VIII MTs Negeri 1 Palembang” ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh berbagai bantuan dan dukungan dari banyak pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar MTs Negeri 1 Palembang yang sudah memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan penelitian, Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi, serta Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., sebagai dosen pembimbing selama proses penyelesaian skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, serta Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran Bahasa Indonesia serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 20 Maret 2025

Penulis



Annisa Nadira

NIM 06021282126024

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Nadira

NIM : 06021282126024

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Game* Edukasi *Bamboozle* pada Materi Mengulas Cerita Fiksi di Kelas VIII MTs Negeri 1 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 20 Maret 2025

Pembuat Pernyataan

A 10,000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL" and "10000". The signature is in black ink and appears to be "Annisa Nadira".

Annisa Nadira

NIM. 06021282126024

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan, kekuatan, dan kesabaran yang sangat besar kepada penulis hingga berhasil menyelesaikan skripsi sebagai syarat akhir untuk mengemban gelar sarjana. Selawat serta salam tidak lupa pula selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Dari awal menjadi mahasiswa baru sampai dengan perjalanan akhir di kampus tercinta, banyak doa dan dukungan yang penulis terima sehingga perjalanan yang berat ini dapat dilalui sampai tuntas. Oleh sebab itu, saya ucapkan terima kasih kepada.

1. Almh. Ira Aprilita, seseorang yang selalu membuat saya kuat meski hanya dengan mengingatnya, mama saya tercinta. Terima kasih atas semua dukungan dan doa yang dilantarkan untuk keberhasilan saya. Terima kasih sudah menjadi alasan saya bertahan dalam segala hal dan menjadi peneman sekaligus penguat saya dalam hidup, meskipun di akhir perjalanan sosokmu tidak ada lagi di sampingku.
2. Bapak Sudirman, papa yang sangat saya sayangi. Seseorang yang tidak mengenal lelah, membesarkan saya dengan segala keringat dan usaha, tidak pernah mengeluh meski melewati semuanya sendirian. Terima kasih sudah mengusahakan segala hal baik dalam hidup saya. Saya dedikasikan pencapaian ini untuk papa.
3. Allan Nugraha, saudara terbaikku. Adik yang akan selalu saya usahakan kebahagiaan dan kesejahteraannya. Terima kasih karena telah ikhlas berbagi laptop dengan saya dan menjadi alasan saya untuk cepat menyelesaikan studi sehingga dapat memfasilitasi perjalanan panjangmu setelah ini agar tidak mengalami banyak kesulitan seperti saya.
4. Kahlil Gibransyah, partner dalam banyak hal. Terima kasih sudah mengisi masa 20 tahunku dengan banyak cerita dan cinta. Terima kasih atas segala dukungan moriil maupun materiil selama saya menjalani masa perkuliahan, khususnya di masa penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., dosen pembimbing terbaik. Dosen pembimbing yang selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak bimbingannya. Terima kasih yang tak terhingga kepada ibu. Tanpa Ibu, saya tidak dapat merampungkan skripsi ini dengan sempurna.
6. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koorprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas segala bimbingan dan hal baik yang ibu berikan selama ini.
7. Bapak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A., selaku dosen penguji saya pada Ujian Akhir Program Studi. Terima kasih banyak atas ilmu dan arahnya.
8. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya Alm. Dr. Didi Suhendi, M.Hum., yang menjadi panutan saya. Terima kasih sudah memotivasi saya untuk menjadi sehebat kalian dan terima kasih atas banyaknya ilmu yang kalian berikan.
9. Keluarga besar MTs Negeri 1 Palembang, khususnya Bapak Helmi, S.Pd., Gr., dan Ibu Nurhayati, S.Pd.,. Terima kasih atas kesempatan dan bantuannya kepada saya selama saya meneliti di MTs Negeri 1 Palembang.
10. Keluarga besarku. Terima kasih sudah memberikan dukungan terbaik dan mendoakan keberhasilanku.
11. Mila Puspita dan Maulinda Agustin, kakak beradik yang selalu mendukung apapun yang saya lakukan. Terima kasih sudah menerima saya dalam hidup kalian, sudah memberikan cinta sebegitu besarnya, dan sudah menjadi salah dua orang yang selalu antusias dengan semua pencapaianku.
12. Teman baik saya di dunia perkuliahan, Intan Aprilia Sari dan Elsyia Zulanda Nabila. Terima kasih banyak sudah memberikan banyak memori indah dan menemani saya sejak semester awal hingga skripsi ini selesai dibuat. Kalian menjadi bagian yang sangat berharga dalam hidup saya.
13. Borang; Nurbaya, Zahnas Ziva Cegame, dan Salsha Mayta Maharani. Terima kasih sudah menjadi teman pulangku, menjadi pelipur lara di

setiap semester.

14. Teman-teman satu bimbingan, khususnya Indri Loi Lestari. Terima kasih sudah memberikan perhatian dan kerjasamanya selama proses pengerjaan skripsi ini.
15. Yasmien Annisya Aulia, kakak tingkat terbaik. Terima kasih sudah memberikan arahan dan bantuan selama proses pengerjaan skripsi saya. Semoga kakak bertemu dengan banyak hal baik dalam hidup.
16. Seluruh teman-teman seperjuangan PBSI angkatan 2021 kelas Indralaya. Terima kasih sudah menjadi bagian dalam 4 tahun terakhirku. Semoga kalian semua berhasil di masa depan.
17. Terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Semoga hal baik yang kalian berikan kepadaku mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

**MOTTO:**

**"Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya."**

**(Yasin:40)**

**DAFTAR ISI**

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR TIM PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif .....	10
2.1.4 <i>Game</i> Edukasi .....	10
2.2 <i>Baamboozle</i> .....	11
2.2.1 Definisi <i>Baamboozle</i> .....	11
2.2.2 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Baamboozle</i> .....	12
2.2.3 Kelebihan <i>Baamboozle</i> .....	18
2.2.4 Kekurangan <i>Baamboozle</i> .....	18
2.3 Mengulas Cerita Fiksi.....	19
2.3.1 Definisi Cerita Fiksi .....	19

2.3.2 Unsur Pembangun Cerita Fiksi .....	19
2.3.3 Teks Ulasan atau Resensi.....	22
2.3.4 Struktur Teks Ulasan atau Resensi.....	22
2.3.5 Contoh Mengulas Cerita Fiksi.....	24
2.4 Penelitian Relevan.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	28
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	31
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3.1 Wawancara.....	33
3.3.2 Angket atau Kuesioner .....	35
3.4 Lembar Uji Validasi.....	40
3.5 Teknik Analisis Data .....	44
3.5.1 Teknik Analisis Data Angket .....	44
3.5.2 Teknik Analisis Wawancara.....	45
3.6 Teknik Analisis Lembar Penilaian.....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1 Identifikasi Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Baamboozle</i> dalam Materi Mengulas Cerita Fiksi .....	46
4.1.2 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Baamboozle</i> pada Materi Mengulas Cerita Fiksi.....	73
4.1.3 Validasi Ahli .....	82
4.2 Pembahasan .....	95
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>100</b>
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran .....	101

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>106</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Laman website resmi <i>Baamboozle</i> .....	13
Gambar 2. 2 Laman pendaftaran <i>Baamboozle</i> .....	13
Gambar 2. 3 Laman template <i>game</i> .....	14
Gambar 2. 4 Kolom pembuatan <i>game</i> .....	15
Gambar 2. 5 Laman identitas <i>game</i> .....	16
Gambar 2. 6 Laman penyimpanan <i>game</i> .....	17
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Allesi & Trollip.....	29
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Penelitian Allesi & Trollip.....	30
Gambar 4. 1 Kebutuhan media <i>Baamboozle</i> secara umum.....	51
Gambar 4. 2 Kebutuhan materi (pernyataan 1).....	52
Gambar 4. 3 Kebutuhan materi (pernyataan 2).....	53
Gambar 4. 4 Kebutuhan materi (pernyataan 3).....	54
Gambar 4. 5 Kebutuhan evaluasi (pernyataan 1).....	55
Gambar 4. 6 Kebutuhan evaluasi (pernyataan 2).....	56
Gambar 4. 7 Umum (Pernyataan 1) .....	57
Gambar 4. 8 Penyajian Materi (Pernyataan 1).....	59
Gambar 4. 9 Penyajian Materi (Pernyataan 2).....	59
Gambar 4. 10 Penyajian Materi (Pernyataan 3).....	60
Gambar 4. 11 Penyajian Materi (Pernyataan 4).....	61
Gambar 4. 12 Penyajian Media (Pernyataan 1) .....	62
Gambar 4. 13 Penyajian Media (Pernyataan 2) .....	63
Gambar 4. 14 Penyajian Media (Pernyataan 3) .....	63
Gambar 4. 15 Penyajian Media (Pernyataan 4) .....	64
Gambar 4. 16 Penyajian Media (Pernyataan 5) .....	64
Gambar 4. 17 Penyajian Media (Pernyataan 6) .....	65
Gambar 4. 18 Fitur Pada Media (Pernyataan 1).....	66
Gambar 4. 19 Fitur Pada Media (Pernyataan 2).....	67
Gambar 4. 20 Proses Kegiatan Pembelajaran (Pernyataan 1).....	68
Gambar 4. 21 Proses Kegiatan Pembelajaran (Pernyataan 2).....	69

Gambar 4. 22 Proses Kegiatan Pembelajaran (Pernyataan 3).....	69
Gambar 4. 23 Proses Kegiatan Pembelajaran (Pernyataan 4).....	70
Gambar 4. 24 Evaluasi/ Kuis (Pernyataan 1).....	71
Gambar 4. 25 Evaluasi/ Kuis (Pernyataan 2).....	72
Gambar 4. 26 Evaluasi/ Kuis (Pernyataan 3).....	72
Gambar 4. 27 <i>Flowcharts</i> atau diagram alur media pembelajaran <i>Baamboozle</i> ....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Wawancara Kebutuhan Awal .....	34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru .....	35
Tabel 3. 3 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta didik .....	39
Tabel 3. 4 Lembar Penilaian Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 5 Lembar Penilaian Ahli Media .....	42
Tabel 3. 6 Lembar Penilaian Ahli Bahasa.....	43
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Angket .....	44
Tabel 3. 8 Persentase Kelayakan Produk .....	45
Tabel 4. 1 Kebutuhan media <i>Baamboozle</i> secara umum .....	50
Tabel 4. 2 Kebutuhan media <i>Baamboozle</i> secara materi .....	51
Tabel 4. 3 Kebutuhan media <i>Baamboozle</i> secara evaluasi .....	54
Tabel 4. 4 Kebutuhan guru terhadap media secara umum .....	57
Tabel 4. 5 Kebutuhan guru terhadap media secara penyajian materi .....	58
Tabel 4. 6 Kebutuhan guru terhadap media secara penyajian media .....	61
Tabel 4. 7 Kebutuhan guru terhadap fitur yang terdapat pada media .....	65
Tabel 4. 8 Kebutuhan guru terhadap media .....	67
Tabel 4. 9 Kebutuhan guru terhadap media secara evaluasi/ Kuis .....	70
Tabel 4. 10 <i>Storyboards</i> media pembelajaran berbantuan <i>game</i> edukasi <i>Baamboozle</i> .....	75
Tabel 4. 11 Hasil desain pengembangan media pembelajaran berbantuan <i>game</i> edukasi <i>Baamboozle</i> .....	78
Tabel 4. 12 Revisi Validasi Media .....	84
Tabel 4. 13 Revisi Validasi Materi .....	88
Tabel 4. 14 Revisi Validasi Bahasa.....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i> Usul Judul Skripsi .....	107
<i>Lampiran 2</i> SK Pembimbing Skripsi .....	108
<i>Lampiran 3</i> Surat Izin Penelitian UNSRI .....	110
<i>Lampiran 4</i> Surat Izin Penelitian Kemenag .....	111
<i>Lampiran 5</i> Surat Tugas Validator .....	112
<i>Lampiran 6</i> Kartu Bimbingan .....	113
<i>Lampiran 7</i> Lembar Validasi Ahli Media .....	116
<i>Lampiran 8</i> Lembar Validasi Ahli Materi .....	118
<i>Lampiran 9</i> Lembar Validator Ahli Bahasa .....	120
<i>Lampiran 10</i> Angket Peserta Didik .....	122
<i>Lampiran 11</i> Produk Media Pembelajaran Berbantuan <i>Baamboozle</i> .....	125
<i>Lampiran 12</i> Dokumen Penelitian .....	127
<i>Lampiran 13</i> Lembar Persetujuan UAP .....	131
<i>Lampiran 14</i> Bebas Pustaka FKIP .....	132
<i>Lampiran 15</i> Bukti Perbaikan Skripsi .....	133
<i>Lampiran 16</i> Surat Keterangan <i>Similarity</i> .....	135
<i>Lampiran 17</i> Hasil <i>Similarity Index</i> .....	136

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* yang berfokus pada materi mengulas cerita fiksi untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan berdasarkan model Alessi & Trollip. Data kebutuhan diperoleh melalui wawancara dan penyebaran angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup berbagai fitur *Baamboozle*, seperti *game* interaktif, kuis, serta materi yang disajikan dengan visual yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Proses validasi dilakukan oleh para ahli di bidang materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan kategori "sangat baik" karena mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Dengan menggunakan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami sekaligus merasa lebih menyenangkan terlibat dalam pembelajaran mengulas cerita fiksi.

**Kata kunci: pengembangan, game edukasi, baamboozle, mengulas cerita fiksi**

---

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Annisa Nadira

NIM : 06021282126024

Dosen Pembimbing : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

## ABSTRACT

*This study aims to develop an interactive learning media using the Baamboozle educational game, focusing on the material of reviewing fiction stories for eighth-grade students at MTs Negeri 1 Palembang. The method used in this research is development based on the Alessi & Trollip model. Data was collected through interviews and the distribution of questionnaires to students and teachers. The developed learning media includes various features of Baamboozle, such as interactive games, quizzes, and material presented with engaging visuals to increase students' interest in learning. The validation process was carried out by experts in the fields of content, media, and language. The validation results show that this media is highly feasible to use, with a "very good" category as it effectively supports the learning process. By using Baamboozle as a learning medium, students can more easily understand and find it more enjoyable to engage in the process of reviewing fiction stories.*

**Keywords:** *development, educational game, Baamboozle, reviewing fiction stories*

---

Koordinator Program Studi

Pembimbing



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001



Erialida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang memiliki peran besar dalam banyak bidang termasuk media komunikasi dan pembelajaran. Pemerintah mewajibkan adanya mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah sebagai pemersatu bangsa, suku, dan budaya di Indonesia (Purnamasari & Hartono, 2023). Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah diatur dalam Pasal 37 Ayat (1) UU No 20/2003 secara tertulis menegaskan bahwa suatu kurikulum wajib memuat Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejuruan, dan Muatan Lokal. Dewasa ini, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan metode dan media yang klasik sehingga tidak jarang menumbuhkan rasa bosan saat mempelajarinya. Peserta didik yang mempelajari bahasa Indonesia dengan cara klasik cenderung akan sulit menangkap materi yang diberikan guru karena cepat bosan dan mengantuk ketika pelajaran berlangsung. Dalam mengatasi persoalan tersebut, maka perlu diadakannya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan perkembangan zaman dan teknologi (Putri, 2020).

Salah satu kunci utama dalam kemajuan generasi muda adalah kemajuan dalam bidang pendidikan. Segala kebijakan dalam pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang ada agar tidak tertinggal dengan negara lain (Dito & Pujiastuti, 2021). Peran teknologi dalam pendidikan sangat besar, terutama bagi peserta didik dan para guru. Teknologi dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keingintahuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan terutama pada pembelajaran yang banyak menggunakan teori, salah satunya bahasa Indonesia (Rukmana et al., 2023). Revolusi digital akan mengubah secara otomatis semua aspek

pendidikan, mengubah pertemuan yang awalnya dilakukan secara tatap muka saat guru memberikan penjelasan langsung kepada siswa dengan metode mengajar yang telah dipersiapkan, menjadi pertemuan di mana siswa dan guru berada di lokasi yang berbeda tetapi proses pembelajaran tetap berjalan (Muthy & Pujiastuti, 2020). Pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi masa kini disebut sebagai pembelajaran digital. Seiring dengan beragamanya jenis media sosial dan *platform game* online, hal ini bisa dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti mendukung dan meningkatkan metode pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah dengan menggunakan media penyajian konten atau *game* edukasi sebagai sarana pembelajaran digital. Pengguna dapat memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk mengoptimalkan implementasi pembelajaran digital melalui media tersebut (Fitriani, 2021).

Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran dalam sistem pendidikan. Guru-guru di sekolah masih banyak menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan hanya mengandalkan buku sebagai medianya. Hal ini berakibat pada kesulitan pesertadidik dalam menangkap materi dan suasana di kelas menjadi sangat membosankan karena pola pengajaran yang selalu sama (Gulo & Harefa, 2022). Dampak yang paling buruk dari kurangnya penggunaan media yang menyenangkan adalah pembelajaran tidak berhasil karena dalam proses pembelajaran pun terhambat. Salah satu keuntungan media pembelajaran interaktif dibandingkan metode pengajaran konvensional adalah kemampuannya untuk diintegrasikan dalam mode jarak jauh. Selain itu, media ini memiliki potensi besar untuk mendorong kemajuan siswa secara signifikan dan memberikan dukungan kepada mereka yang membutuhkan perhatian lebih (Sulistiani et al., 2021). Adapun diantaranya media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada peserta didik adalah media berbantuan *game* edukasi.

Media pembelajaran berbantuan *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 *game* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pasti sangat mengasyikkan bagi para peserta didik. Hal ini diyakini dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif selama pembelajaran berlangsung dan memudahkan dalam menangkap materi yang disampaikan guru. Media berbasis *game* edukasi dapat dikembangkan melalui aplikasi *Baamboozle*. *Baamboozle* dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran peserta didik dengan berbagai fitur, dapat dilakukan secara mandiri maupun berkelompok (Iskandar et al., 2022). *Baamboozle* merupakan aplikasi *game* gratis yang dapat diakses melalui android, ios, dan laptop. Penggunaan *Baamboozle* juga sangat mudah karena tidak memerlukan pemrograman tingkat tinggi dalam membuat atau memainkan permainan di dalamnya. Pemanfaatan aplikasi *Baamboozle* dapat mempermudah guru dalam mengelola kelas dan mengatur peserta didik dengan menciptakan *game* edukasi yang menyenangkan, sekaligus dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum yang berlaku.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi penelitian relevan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi *Baamboozle*, diantaranya: *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Riska Amira Zahrotunnisa dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Menulis Teks Naratif di SMP Negeri 2 Seririt*”. *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Nahar Fatkhur Rohman, Cerianing Putri Pratiwi, dan Pardi Syarif Hidayat dengan judul “*Penerapan Model PBL Berbantuan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SDN Banjarpanjang 1*”. *Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Utari Dwi Fitriani dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran tari remo trisnawati berbasis game based learning baamboozle di MTSN 1 Kota Malang*”. *Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Retno Wuri Sulistyowati dan Mega Suteki dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital*”

*Baamboozle Pada Kelompok B di TK ABA Wasur II*". Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Diah Kusyani dan Sukma Adelina Ray dengan judul "*Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP*".

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi. Penelitian ini akan dilakukan di MTs Negeri 1 Palembang dengan alasan sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk menerapkan media pembelajaran digital yang interaktif serta pihak sekolah memperbolehkan peserta didik membawa ponsel dalam beberapa pembelajaran yang membutuhkan penggunaan ponsel. Akan tetapi, dalam penerapannya masih sedikit guru yang memanfaatkan ponsel atau Lab. Komputer sebagai sarana penggunaan media digital. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada beberapa peserta didik di sekolah tersebut didapati hasil yang selaras dengan wawancara yang dilakukan pada guru, guru bahasa Indonesia di MTs Negeri 1 Palembang lebih sering menggunakan media buku teks dan beberapa kali mulai menggunakan media digital seperti PPT dan video *Youtube*, tapi belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan permainan. Selain itu, motivasi belajar peserta didik di MTs Negeri 1 Palembang yang cenderung tidak stabil juga menjadi alasan peneliti melakukan penelitian terkait *game* edukasi *Baamboozle* di sekolah ini.

Pada penelitian ini, media pembelajaran akan dikembangkan pada materi mengulas cerita fiksi dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu memahami dan menganalisis materi mengulas cerita fiksi dengan baik. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di MTs Negeri 1 Palembang, diperoleh informasi bahwa dalam mengajarkan materi mengulas cerita fiksi, guru menggunakan media gabungan yang mengombinasikan buku dan teknologi. Wawancara yang dilakukan pada salah satu peserta didik juga mengemukakan hal yang sama, guru cenderung menjelaskan materi pelajaran khususnya bahasa Indonesia pada materi

mengulas cerita fiksi dengan menggunakan buku pelajaran, *video* pembelajaran *Youtube*, *link-link website* yang menarik, namun belum pernah menggunakan *game* edukasi *online*. Dari informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi perlu dikembangkan secara efektif di MTs Negeri 1 Palembang. Media pembelajaran berbantuan *game* edukasi dapat menggunakan aplikasi *Baamboozle* karena akan memudahkan dalam evaluasi belajar peserta didik yang berkaitan dengan materi mengulas cerita fiksi.

Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* dengan kebaruan yang ada pada penyajian, materi dan tempat yang dipilih, yakni pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi mengulas cerita fiksi dan akan diterapkan di MTS Negeri 1 Palembang. Penelitian yang dipilih berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Game* Edukasi *Baamboozle* pada Materi Mengulas Cerita Fiksi di Kelas VIII MTS Negeri 1 Palembang”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* pada materi mengulas cerita fiksi di Kelas VIII MTS Negeri 1 Palembang?
2. Bagaimana rancangan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* pada materi mengulas cerita fiksi di Kelas VIII MTS Negeri 1 Palembang?
3. Bagaimana hasil uji validitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* pada materi mengulas cerita fiksi di Kelas VIII MTS Negeri 1 Palembang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ada adalah sebagaiberikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* pada materi mengulas cerita fiksi di Kelas VIII MTS Negeri 1 Palembang.
2. Mendeskripsikan rancangan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* pada materi mengulas cerita fiksi di Kelas VIII MTS Negeri 1 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil uji validitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* pada materi mengulas cerita fiksi di Kelas VIII MTS Negeri 1 Palembang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik  
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar melalui lingkungan belajar yang inklusif untuk meningkatkan daya audiovisual peserta didik dalam pembelajaran agar dapat dengan mudah memahami materi.
2. Bagi Pendidik  
Penelitian ini hendaknya menjadi salah satu alternatif bagi pendidik dalam merancang lingkungan belajar yang menarik sedemikian rupa sehingga membangkitkan semangat dan motivasi belajar pada peserta didik. Penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk variasi pembelajaran yang kreatif dan efektif dengan menggunakan teknologi desain pembelajaran.
3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik melalui pembelajaran media berbantuan *game* edukasi serta meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah melalui pemanfaatan teknologi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang tetap terinformasi dan mengikuti perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau landasan teori dalam pengembangan pembelajaran berbantuan *game* edukasi *Baamboozle* pada pembelajaran cerita fiksi bagi peneliti selanjutnya. Kelebihan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini dapat dilengkapi oleh peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning methods and development*.
- 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)* (S. Sepriano (ed.); Cetakan pe). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amanda, P., Hariyono, H., & Suharto, S. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran kontekstual react berbantu media baamboozle terhadap hasil belajar. *Dharma Pendidikan, 19*(2).
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot! pada pembelajaran fisika. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika, 6*(1), 135–137.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4).
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya meningkatkan citra diri melalui game edukasi pengembang kepribadian berbasis mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 3*(3), 295–315.
- Bulan, D. R., & Dewi, S. A. (2019). analisis unsur intrinsik novel Patah hati terindah karya aguk irawan serta pemanfaatannya sebagai salah satu alternatif bahan ajar di SMP kelas VIII. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya, 12*(1), 27–34.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak revolusi industri 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains, 4*(2), 59–65.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research, 1*(2), 1–17.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 5*(4), 1006–1013.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif

berbasis powerpoint. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.); 1st ed.). Tahta Media Group.

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.

Khadijah, K., Safina, N., & Rita, R. (2023). Pembelajaran berbasis audio visual pada materi teks biografi di kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 160–164.

Kusyani, D., & Ray, S. A. (2023). Efektivitas baamboozle terhadap kemampuan memahami teks cerita rakyat sumatera utara pada siswa kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 463–480.

Maharani, A. I., Novitasari, A., Ayu, A. P. R., Fatikha, R. A., & Utomo, A. P. Y. (2023). Analisis kesalahan sintaksis pada teks resensi berjudul petualangan bocah di zaman jepang sebagai materi pengayaan siswa sma. *Jurnal Majemuk*, 2(4).

Mamonto, F. M., Lensun, S. F., & Aror, S. C. (2022). Analisis unsur-unsur intrinsik dalam novel izana karya daruma matsuura. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 1(3), 214–224.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raswaty, D. P. (2021). Tahap definisi dalam four-D model pada penelitian research & development (R&D) alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1), 23–33.

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 Ilmiah*, 12(3), 130–140.

Muthy, A. N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis media pembelajaran e-learning melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di rumah sebagai dampak 2019-nCoV. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 6(1), 94–103.

Oktarina, S., Suhendi, D., & Subadiyono. (2019). Analisis Kebutuhan Buku Teks Sejarah Sastra Berdasarkan Pendekatan Genre. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia Dan Pembelajaran*, 6(2).

Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya penggunaan bahasa

- indonesia di perguruan tinggi. *Jurnal Jotika*, 2(2), 57–64.
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan karakter siswa melalui pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16–24.
- Rukmana, A. Y., Supriandi, & Wirawan, R. (2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan: analisis literatur mengenai efektivitas dan implementasi. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 460–472.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., Wicaksono, F., & Wibisono, A. D. R. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: quizizz dan baamboozle . *PUBLIKAN: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198–204.
- Septian, D. A., Kamaruddin, K., & Rasdawita, R. (2024). Penerapan model pembelajaran project based learning dalam materi menemukan unsur karya fiksi di kelas VIII SMP negeri 12 kota jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 14–22.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 bandar lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 2(2), 160–166.
- Sulistyowati, R. W., & Suteki, M. (2023). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui pemanfaatan media pembelajaran digital baamboozle pada kelompok b di TK ABA wasur II. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 156–162.
- Sumarni, S. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap*.
- Suryadi, I., Suhartono, S., & Utomo, P. (2020). Pelaksanaan pembelajaran menulis teks ulasan siswa kelas viii smp negeri 17 kota bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 4(2).
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan media interaktif baamboozle pada pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 81–92.
- Ulya, C., Suwandi, S., Wardhani, N. E., Wulansari, K., & Norewec, A. (2024). Pemanfaatan kecerdasan buatan dan game-based learning dalam pengajaran bahasa Indonesia di SMP surakarta. *Jurnal Anufa*, 2(2).
- Waloyo, E., Hartono, R., Wahyuni, S., & Yulianto, H. J. (2022). Esensi pemanfaatan aplikasi pembelajaran untuk pengajaran bahasa inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 300–304.

- Waruwu, L. (2022). Penerapan model pembelajaran concept sentence untuk meningkatkan kemampuan menulis teks ulasan. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2).
- Yustiyawati, Y., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Analisis keterampilan menulis teks ulasan dengan metode quantum learning berbantuan google classroom. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 3(1).