

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF BERBASIS *PLATFORM BAMBOOZLE*
MATERI CAHAYA, BUNYI DAN SIFATNYA KELAS V
DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

Oleh :

Mutmainnah

NIM : 06131182126005

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF BERBASIS *PLATFORM BAMBOOZLE*
MATERI CAHAYA, BUNYI DAN SIFATNYA KELAS V
DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

Oleh :

Mutmainnah

NIM : 06131182126005

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM BAMBOOZLE
MATERI CAHAYA, BUNYI DAN SIFATNYA KELAS V
DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Mutmainnah

NIM: 06131182126005

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana Pembimbing



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF BERBASIS *PLATFORM BAMBOOZLE*
MATERI CAHAYA, BUNYI DAN SIFATNYA KELAS V
DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh: Mutmainnah

NIM: 06131182126005

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui :

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM BAMBOOZLE
MATERI CAHAYA, BUNYI DAN SIFATNYA KELAS V
DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Mutmainnah

NIM: 06131182126005

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 14 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

2. Anggota : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.



Indralaya, Maret 2025

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutmainnah

NIM : 06131182126005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Platform Bamboozle* Materi Cahaya, Bunyi Dan Sifatnya Kelas V di SD Negeri 05 Indralaya” 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 Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap ke aslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, Februari 2025

Yang membuat pernyataan

The block contains an official stamp of Universitas Sriwijaya, which includes the university's logo and the text 'UNIVERSITAS SRIWIJAYA' and 'METRAL TERAPAK'. Next to the stamp is a handwritten signature in black ink.

Mutmainnah

NIM.06131182126005

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT yang telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalananku dari SD hingga kuliah pad jenjang S1 di universitas Sriwijaya. Atas izin Allah SWT, segenap perjuangan dan ikhtiar serta do'a skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terima kasih, kasih sayang dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kepada bundadari ku yang tercinta, Ibu Robbins, S.Pd.,SD seseorang yang mempunyai pintu surga ditelapak kakinya, yang telah melahirkan penulis sederhana ini dengan sabar dan bangga membesarkan putri sulungnya serta telah melangitkan do'a-do'a dan memberikan materi, selalu mendukung pendidikan serta mendengarkan keluh kesah penulis, semoga ilmu ini menjadi pintu utama dalam menjemput masa depan yang baik dan membuat mamak bangga dengan putrinya. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk mamak.
2. Alm. Nurdin, seseorang yang biasa saya panggil iyek (kakek), Alhamdulillah kini penulis sekaligus cucumu sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terima kasih sudah selalu mensupport cucumu ini di semua pendidikan sampai berada di titik ini, walaupun pada akhirnya saya harus berjuang sendiri tanpa engkau temani lagi. Terima kasih iyek *ashtaaq ilayk*.
3. Teruntuk Jok, Bibik eka, Kak Andik, Ayuk Uci, Ayuk Putri dan Kak Diman terima kasih yang selalu memberi dukungan serta do'a untuk adikmu ini agar senantiasa semangat menyelesaikan karya tulis ini.
4. Kepada adik dan keponakkanku yaitu, Raffa, Naura, Gery, Afka, Hana, Kia, Zeylin dan yang jauh dimata namun dekat dihati terima kasih sudah menjadi adik yang pengertian selalu memberikan tawa dalam kebersamaan dan tanpa sadar kalian menghiburku dengan tingkah laku lucu itu.

5. Kepada Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, S.Pd selaku dosen pembimbing saya dan Koordinator Program Studi PGSD yang selalu memberi saran, memotivasi, membimbing pada penyusunan skripsi maupun kegiatan diperkuliahan, serta kemudahan dalam pengurusan administrasi di perkuliahan.
6. Seluruh dosen-dosen PGSD yang saya banggakan telah banyak membantu penulis terus belajar, memberi saran memotivasi dan lain-lain di dalam perkuliahan.
7. Seluruh keluarga besar SD Negeri 05 Indralaya, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, seluruh staf, guru-guru dan lain-lain, Bapak Ariansyah, S.Pd sebagai perwakilan guru kelas V.A yang telah banyak membantu penulis khususnya dalam proses penelitian serta seluruh peserta didik kelas V.A yang telah membantu sehingga data pada skripsi ini dapat terkumpul.
8. Almamater Universitas Sriwijaya, HMPD dan KMMUBA yang selalu saya banggakan.
9. Untuk Pw dan Qis terima kasih telah menjadi tempat berbagi keluh kesah, pendengar setia, dan penghibur di saat sulit. Meski terkadang ada salah paham, kita selalu bisa menurunkan ego dan saling memahami. Kebersamaan kita penuh makna, dan kehadiran kalian sangat berarti dalam perjalanan ini.
10. Teruntuk sahabatku 19 orang penghuni kamar asrama 3 halimah, kita mungkin dipersatukan tanpa sengaja, tetapi kebersamaan kita penuh makna. Terima kasih atas doa, semangat, dan support sejak MA hingga kini. Meski kini berpisah mengejar masa depan, kenangan dan persaudaraan ini akan selalu ada. Skripsi ini saya persembahkan untuk kalian.
11. Kepada saudara namun tidak sedarah yaitu ririn indriyani, dan suci wiranti terima kasih menjadi sosok sahabat sekaligus kakak bagi penulis yang sudah menemani hari-hari penulis di perantauan untuk menjadi teman bercerita dan saling menasehati.
12. Untuk teman skripsiku yaitu Dea Arinda terima kasih sudah sabar akan keluh kesah saat kebersamaan penulis ini.
13. Terima kasih teman-teman PGSD 21 Layo dan Palembang.

14. Terima kasih kepada teman-teman PGSD dari Sabilul Hasanah yang telah menemani perjalanan ini. Dukungan, kebersamaan, dan semangat kalian sangat berarti dalam setiap langkah yang saya tempuh.
15. Terakhir kepada diriku sendiri yaitu Mutmainnah. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan!.

MOTTO

***“ Jangan pernah merasa sendiri, karena Allah selalu bersamamu,
mendengarkanmu setiap doa-doamu dan melihat semua usaha hebatmu ”***

PRAKARTA

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Platform Bamboozle* Materi Cahaya, Bunyi Dan Sifatnya Kelas V di SD Negeri 05 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan. Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada penguji yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Februari 2025

Yang membuat pernyataan



Mutmainnah

NIM.06131182126005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKARTA	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Peneliti	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Pengembangan	7
2.1.1 Jenis-jenis Penelitian Pengembangan	8
2.1.1.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE	10
2.2 Media Pembelajaran	12

2.2.1	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.2.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
2.2.3	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
2.2.4	Media Audio Visual	17
2.3	<i>Platform</i> Dalam Pengembangan Media Pembelajaran	18
2.4	<i>Platform Bamboozle</i>	19
2.4.1	Kelebihan dan Kekurangan <i>Platform Bamboozle</i>	22
2.5	Cahaya, Bunyi dan Sifatnya.....	23
2.5.1	Cahaya dan Sifatnya	23
2.5.2	Bunyi dan Sifatnya.....	24
2.6	Penelitian Relevan	25
2.7	Kerangka Berfikir	27
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Jenis Penelitian	28
3.2	Subjek Penelitian	28
3.3	Tempat dan Waktu Pelaksanaan	29
3.4	Prosedur Penelitian	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5.1	Observasi.....	32
3.5.2	Wawancara.....	32
3.5.3	Lembar validasi.....	33
3.5.4	Dokumentasi	33
3.5.5	Angket	33
3.6	Instrumen Penelitian	33
3.6.1	Lembar Validasi Ahli Media	33
3.6.2	Lembar Validasi Ahli Materi	35
3.6.3	Lembar Validasi Praktisi Guru Kelas	37
3.6.4	Kuisisioner (Angket)	39

3.7 Teknik Analisis Data	40
3.7.1 Analisis Data Lembar Validasi Ahli dan Lembar Peserta didik	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	43
4.1.1.1 Analisis Karakteristik Peserta Didik	43
4.1.1.2 Analisis Pembelajaran	45
4.1.2 <i>Design</i> (Perencanaan)	46
4.1.2.1 Pemilihan <i>Platform</i>	46
4.1.2.2 Pemilihan Materi	47
4.1.2.3 Perancangan Kerangka Media.....	47
4.1.2.4 Instrumen Penilaian Media	48
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	49
4.1.3.1 Pembuatan Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif.....	49
4.1.3.2 Penggunaan Media <i>Game</i> Interaktif.....	56
4.1.3.3 Validasi Ahli	79
4.1.3.4 Revisi Media Pembelajaran.....	88
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	93
4.1.4.1 Uji Coba dan Pengisian Angket Respon Peserta Didik	93
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	103
4.2 Pembahasan	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	110
5.1 Kesimpulan	110
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru Kelas VA.....	32
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	34
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Praktisi Guru Kelas	37
Tabel 3. 7 Instrumen Praktisi Guru Kelas	37
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket respon Peserta Didik.....	39
Tabel 3. 9 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	39
Tabel 3. 10 Interpretasi Skala Likerts Validasi	40
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Kevalidan	41
Tabel 3. 12 Kriteria Penskoran Skala Guttman.....	41
Tabel 3. 13 Kriteria Penilaian Angket.....	42
Tabel 4. 1 Pertanyaan dan Jawaban Wawancara	44
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	45
Tabel 4. 3 Data Hasil Skor Validasi Ahli Media	81
Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Ahli Media	81
Tabel 4. 5 Data Hasil Skor Validasi Materi	83
Tabel 4. 6 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	83
Tabel 4. 7 Data Hasil Skor Praktisi Guru Kelas.....	85
Tabel 4. 8 Data Hasil Skor Praktisi Guru Kelas.....	85
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi	86
Tabel 4. 10 Hasil Lembar Penilaian Praktisi Guru Kelas	87
Tabel 4. 11 Revisi Produk Ahli Media.....	88
Tabel 4. 12 Revisi Ahli Materi.....	90

Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Uji Coba Perorangan.....	94
Tabel 4. 14 Angket Respon Uji Coba Perorangan	94
Tabel 4. 15 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Terbatas	96
Tabel 4. 16 Kesimpulan Hasil Pengisian Angket Respon Uji Coba Kelompok Terbatas	97
Tabel 4. 17 Tabel Hasil Wawancara	98
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Peserta Didik	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE (Rachma dkk., 2023).....	10
Gambar 2. 2Tampilan awal <i>Platform Bamboozle</i>	20
Gambar 2. 3 <i>Teams & Grid Size</i>	20
Gambar 2. 4 <i>Options, Power-ups,& Themes</i>	21
Gambar 2. 5 Tampilan <i>Platform Bamboozle</i>	21
Gambar 2. 6 Tampilan Pertanyaan.....	22
Gambar 2. 7 Kotak hadiah	22
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	30
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Game Interaktif</i>	48
Gambar 4. 2 Tampilan Folder <i>QB Bamboozle</i>	49
Gambar 4. 3 Tampilan Laman <i>Bamboozle</i>	51
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Join For Free	52
Gambar 4. 5 Tampilan menu awal permainan	53
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Mengisi Deskripsi <i>Game</i>	53
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Membuat Soal <i>QB</i>	54
Gambar 4. 8 Tampilan Soal Ketika Sudah di <i>Save</i>	55
Gambar 4. 9 Tampilan jenis-jenis <i>game</i>	56
Gambar 4. 10 Tampilan Folder <i>QB</i> cahaya dan sifatnya	56
Gambar 4. 11 Tampilan menu <i>QB</i> cahaya dan sifatnya.....	57
Gambar 4. 12 Sampul <i>Game Bamboozle</i>	57
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Peraturan <i>Game Bamboozle</i>	58
Gambar 4. 14 Menu <i>Options Bamboozle</i>	58
Gambar 4. 15 Menu <i>Power-ups Bamboozle</i>	59
Gambar 4. 16 Menu <i>Themes Bamboozle</i>	59
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Mode Kuis	60
Gambar 4. 18 Tampilan Kotak Pertanyaan	60

Gambar 4. 19 Kotak Pertanyaan yang dipilih	60
Gambar 4. 20 Tampilan Elemen Kejutan.....	61
Gambar 4. 21 Tampilan Elemen Kejutan.....	61
Gambar 4. 22 Tampilan Akhir <i>Game</i> dan <i>Winner</i>	61
Gambar 4. 23 Tampilan Sampul <i>Game Bowling Winter</i>	62
Gambar 4. 24 Tampilan Tema <i>Bowling Winter</i>	62
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Peraturan <i>Bowling Winter</i>	63
Gambar 4. 26 Tampilan Profil Tim dan <i>Options</i>	63
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Game Bowling Winter</i>	64
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Winner BowlingWinter</i>	64
Gambar 4. 29 Tampilan Folder QB Bunyi Dan Sifatnya.....	65
Gambar 4. 30Tampilan Menu QB Bunyi dan Sifatnya.....	65
Gambar 4. 31 Tampilan Sampul <i>Game B-ball</i>	66
Gambar 4. 32 Tampilan Menu <i>B-ball</i>	66
Gambar 4. 33 Tampilan Menu <i>Options</i>	67
Gambar 4. 34 Tampilan <i>Game B-ball</i>	67
Gambar 4. 35 Tampilan <i>Winner Game B-ball</i>	68
Gambar 4. 36 Tampilan Smpul <i>Game Snakes and Ladders</i>	68
Gambar 4. 37 Tampilan Menu Tema <i>Snakes and Ladders</i>	69
Gambar 4. 38 Tampilan Menu Peraturan <i>Snakes and Ladders</i>	69
Gambar 4. 39 Menu <i>Options Snakes and Ladders</i>	70
Gambar 4. 40 Tampilan <i>Game Snakes and Ladders</i>	70
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Winner Game Snakes and Ladders</i>	71
Gambar 4. 42 Tampilan Folder QB Cahaya, Bunyi dan Sifatnya.....	71
Gambar 4. 43 Tampilan Menu QB Cahaya, Bunyi dan Sifatnya.....	72
Gambar 4. 44 Sampul <i>Game American Football</i>	72
Gambar 4. 45 Tampilan Menu <i>American Football</i>	73
Gambar 4. 46 Tampilan Menu Profil Tim dan <i>Options</i>	73
Gambar 4. 47 Menu <i>Options</i>	74

Gambar 4. 48 Tampilan <i>Game American Football</i>	74
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Winner Game American Football</i>	75
Gambar 4. 50 Tampilan Sampul <i>World Pup Soccer</i>	75
Gambar 4. 51 Menu Tim Bola	76
Gambar 4. 52 Tampilan Menu <i>World Pup Soccer</i>	76
Gambar 4. 53 Tampilan Profil Tim dan <i>Options</i>	77
Gambar 4. 54 Menu <i>Options</i>	77
Gambar 4. 55 Tampilan <i>Game World Pup Soccer</i>	78
Gambar 4. 56 Tampilan <i>Winner Game World Pup Soccer</i>	78
Gambar 4. 57 Tampilan Buku Panduan	79
Gambar 4. 58 Tampilan Data Diri Peneliti Dalam Buku <i>QB</i>	79
Gambar 4. 59 Tahap Uji Coba Perorangan	93
Gambar 4. 60 Tahap Uji Coba Kelompok Terbatas.....	95
Gambar 4. 61 Pengisian Angket Oleh peserta Didik	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	120
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	121
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dari Fkip	123
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	124
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	125
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Media	126
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Materi.....	127
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	128
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Media.....	130
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	131
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Materi	133
Lampiran 12 Lembar Validasi Praktisi Guru Kelas.....	134
Lampiran 13 Angket Respon Perorangan	136
Lampiran 14 Angket Respon Kelompok Terbatas.....	139
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	155
Lampiran 16 Buku Panduan “QB”	157
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi	159
Lampiran 18 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	162
Lampiran 19 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	163
Lampiran 20 Rumus Penilaian Validasi dan Angket Respon Peserta Didik	164
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Skripsi	166
Lampiran 22 Tabel Perbaikan Skripsi.....	170
Lampiran 23 Surat Izin Penjilidan	171

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF BERBASIS *PLATFORM BAMBOOZLE*
MATERI CAHAYA, BUNYI DAN SIFATNYA KELAS V
DI SD NEGERI 05 INDRALAYA**

Oleh :

Mutmainnah

06131182126005@gmail.com

Pembimbing : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Sriwijaya**

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.*

***Development of Interactive Game-Based Learning Media Using the
Bamboozle Platform on Light, Sound, and Their Properties for Grade
V at SD Negeri 05 Indralaya***

By :

Mutmainnah

06131182126005@gmail.com

Pembimbing : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

***Elementary School Teacher Education Faculty Of Teacher Training and
Education, Sriwijaya University***

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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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."**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penelitian ini merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi cahaya, bunyi, dan sifatnya untuk siswa kelas V SD Negeri 5 Indralaya?
2. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran *Game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi cahaya, bunyi dan sifatnya di kelas V SD Negeri 5 Indralaya?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran *Game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi cahaya, bunyi dan sifatnya di kelas V SD Negeri 5 Indralaya?
4. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi cahaya, bunyi dan sifatnya di kelas V SD Negeri 5 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pembuatan media pembelajaran permainan interaktif berbasis *Bamboozle Platform* pada cahaya, suara, dan sifat-sifatnya pada kelas V SD Negeri 5 Indralaya.
2. Mendeskripsikan validitas produk media pembelajaran permainan interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada cahaya, bunyi, dan sifat-sifatnya.
3. Untuk mengetahui bagaimana kemenarikan media pembelajaran *Game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi cahaya, bunyi dan sifatnya di kelas V SD Negeri 5 Indralaya.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Game* interaktif berbasis *Platform Bamboozle* pada materi cahaya, bunyi dan sifatnya di kelas V SD Negeri 5 Indralaya.

1.4 Manfaat Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dari sudut pandang teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan untuk pembuatan materi pendidikan interaktif yang akan meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memberikan makna yang lebih besar. Secara praktis, hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi serta menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tambahan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sekaligus memberikan dorongan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan platform Bamboozle.

4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta meningkatkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran, sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi pendidik yang lebih kreatif di masa depan.

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., Sadih, 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/malays

ian-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>
- Sandasyifa 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>
- Setiawan, 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 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., & Rohmantoro, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Transmisi Manual Sepeda Motor. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 73–94.