

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN CLASSROOM GAMES BERBASIS BAMBOOZLE
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH
PATRANG JEMBER TAHUN 2025/2026**

SKRIPSI



Oleh:
ANTI MAKRIFATUL WAQIAH
NIM : 212101040082

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN CLASSROOM GAMES BERBASIS BAMBOOZLE
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH
PATRANG JEMBER TAHUN 2025/2026**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
ANI MAKRIFATUL WAQIAH
NIM : 212101040082

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN CLASSROOM GAMES BERBASIS BAMBOOZLE DALAM
PROSES PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI MI AR-ROUDHOH
PATRANG JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

ANI MAKRIFATUL WAQIAH

NIM : 212101040082

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing

MUHAMMAD JUNAIDI, M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN CLASSROOM GAMES BERBASIS BAMBOOZLE
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH
PATRANG JEMBER TAHUN 2025/2026**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah

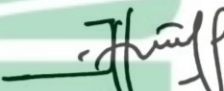
Hari : Senin
Tanggal : 19 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026


Abdul Kalam, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198501142023211015

Anggota:

1. **Mohammad Kholil, M.Pd.**
2. **Muhammad Junaidi, M.Pd.I**

)
)

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“ Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar! ”



*Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemah Edisi Tahun 2015*, (Depok: Al-Huda, 2015), 396.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanahuwataala yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, karena atas perjuangannya penulis bisa menikmati indahnya menuntut ilmu. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada:

1. Yang teristimewa saya persembahkan skripsi ini kepada bapak saya yakni, Bapak Mohammad Mukhibut sosok yang selalu menjadi sumber kekuatan, keteguhan, dan semangat dalam hidup saya. seseorang yang berjasa dalam membekali ilmu dunia dan akhirat. Terimakasih atas segala pengorbanan dan kerja keras yang tak kenal lelah
2. Saya persembahkan skripsi ini kepada ibu saya yakni Ibu Umi Rukhailah, yang selalu memberikan doa-doa, dukungan dan nasihat kepada saya, sosok ibu yang sangat hebat dan yang selalu menjadi panutan dan teladan dalam kehidupan saya, Terimakasih atas limpahan doa ibu yang tak pernah ada ujungnya,
3. Kakak saya yakni Ana Nur Laitul Fitriani. Terima kasih untuk segala dukungan, motivasi yang telah diberikan selama ini dan menjadi sumber semangat dan menunjukkan bahwa mimpi bisa dicapai dengan usaha dan doa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Subhanahuwataala yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember”. Shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membantu dan membimbing dari semester awal hingga akhir dan berkenan memberikan izin peneliti untuk judul penelitian skripsi.

6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikan skripsi ini.
7. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi banyak ilmu sehingga terselesaikan skripsi ini.
8. Ibu Dian Tanjung Sari, S.Pd. selaku kepala madrasah Madrasah Ibtida'iyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yang telah memberi izin melaksanakan penelitian dan memberikan informasi mengenai lembaganya.
9. Ibu Rita Sukriya Murti, S.Pd. selaku direktur kelas Excellent di Madrasah Ibtida'iyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yang telah membantu penulis terkait data skripsi
10. Ibu Febrilila Arisanti, S.Pd. selaku guru wali kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, jajaran Staff dan peserta didik kelas IV yang telah bersedia untuk memberikan informasi mengenai data dalam penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini yang masih banyak kekurangan dan kesalahan. Semoga karya ini bisa bermanfaat untuk pembacanya dan dapat dijadikan referensi dalam penulisan skripsi khususnya jenjang Pendidikan Dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 5 Mei 2025

Penulis

ABSTRAK

Ani Makrifatul Waqiah, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember tahun 2025/2026

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*, Pendidikan Pancasila.

Pemilihan media pembelajaran tentunya perlu menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Akan tetapi, berdasarkan observasi dan wawancara, dalam pembelajaran ditemukan sejumlah kendala yakni peserta didik di kelas 4C Excellent masih minim antusias dan kesulitan dalam memahami materi Menghargai Perilaku Keberagaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikarenakan kurangnya penggunaan media serta strategi yang kurang beragam. Oleh sebab itu, media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* digunakan untuk dapat menarik antusias dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuannya ialah: 1.) Untuk mendesain media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* yang diharapkan Setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut Siswa kelas 4C di MI- Ar Roudhoh Patrang Jember akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila 2.) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* terhadap proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember 3.) Untuk mengetahui Efektivitas media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* terhadap proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Metode yang digunakan ialah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) dengan uji coba skala kecil pada 5 peserta didik dan skala besar pada 24 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pertama, Pengembangan Media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* telah sesuai dengan model ADDIE yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan, Evaluasi. Kedua, kelayakan pengembangan media ini dari tiga validator memperoleh rata-rata yaitu 94,85% yang berarti media ini sangat layak, hasil respon peserta didik pada uji skala kecil dan skala besar memperoleh skor 92,5% dan 89,17% dengan kriteria sangat baik, Ketiga, Analisis Efektivitas dilakukan menggunakan uji N-Gain diperoleh skor 71,18. yang artinya memiliki peningkatan yang tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	Hal i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	14
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian.....	16
G. Definisi Istilah.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Penelitian Terdahulu.....	22
B. Kajian Teori.....	40
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	60
A. Model Penelitian dan Pengembangan	60
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	69
C. Uji Coba Produk.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	94
A. Penyajian Data Uji Coba	94
B. Analisis Data	126
C. Revisi Produk	130

BAB V KAJIAN DAN SARAN	133
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	133
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	151
C. Kesimpulan.....	153
DAFTAR PUSTAKA.....	156
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Penelitian Terdahulu.....	36
3.1	Tabel Kategori Skala Likert	88
3.2	Kategori Presentase Kelayakan.....	89
3.3	Kriteria Hasil Respon Peserta Didik	89
3.4	Pembagian Skor N-Gain	91
3.5	Tafsiran Efektivitas N-Gain	91
4.1	Analisis Tujuan Pembelajaran	97
4.2	Tujuan Pembelajaran.....	99
4.3	Prototype Komponen Media Pembelajaran	101
4.4	Hasil Validasi Ahli Media	108
4.5	Komentar dan Saran.....	110
4.6	Hasil Validasi Ahli Materi.....	111
4.7	Komentar dan Saran.....	112
4.8	Hasil Validasi ahli Pembelajaran.....	112
4.9	Komentar dan Saran.....	114
4.10	Hasil Angket Respon Skala Kecil.....	118
4.11	Hasil Angket Respon Skala Besar	119
4.12	Hasil Preetest dan Posttest.....	122
4.13	Hasil Uji Paired Sample Statistik.....	123
4.14	Hasil Uji Paired Sample T-test	124
4.15	Hasil Preetest dan Posttest N-Gain Score	125
4.16	Hasil Pembagian N-Gain Score	126
4.17	Hasil Validasi Para Ahli	129
4.18	Hasil Revisi Produk.....	131

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
2.1 Media Peneliti Terdahulu	25
2.2 Media Peneliti Terdahulu	28
2.3 Media Peneliti Terdahulu	30
2.4 Media Peneliti Terdahulu	33
2.5 Media Peneliti Terdahulu	35
2.6 Tampilan awal permainan	51
2.7 Tampilan Fitur Permainan Bamboozle.....	52
2.8 Tampilan Setelah Pembagian Tim	52
2.9 Tampilan Pembuatan Soal Kuis	52
2.10 Tampilan Soal	53
2.11 Tampilan Power Ups	54
2.12 Tampilan Save permainan Bamboozle	54
2.13 Tampilan Games.....	55
2.14 Gambar Menu Awal	56
3.1 Metode penelitian Borg and Gall	63
3.2 Metode Penelitian 4D.....	64
3.3 Metode penelitian PPE	65
3.4 Metode penelitian KEMP.....	65
3.5 Metode Penelitian Hannafin and Peck	66
3.6 Model Penelitian Plomp.....	67
3.7 Tahapan Model ADDIE.....	69
3.8 Prototype desain awal	78
4.1 Wawancara dengan guru kelas 4C Excellent	95
4.2 Halama Utama Website	104
4.3 Menu Library	105
4.4 Menu Pembuatan soal	106

4.5 Menu Save	106
4.6 Menu Klik Mainkan	106
4.7 Menu Pembagian Tim	106
4.8 Fitur Games	107
4.9 Fitur Kuis Bamboozle	107
4.10 Pengerjaan Soal Preetest	115
4.11 Panduan Bermain Games	116
4.12 Uji Skala Kecil	116
4.13 Uji Skala Besar	116
4.14 Pengerjaan Soal Postest Dan Angket Skala Kecil.....	117
4.15 Pengerjaan Soal Postest Dan Angket Skala Besar	117



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia saat ini sedang menerapkan Kurikulum Merdeka belajar yang dimana Proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka belajar sebagai sebuah proses upaya didalam peningkatan kecerdasan interpersonal pada siswa. Pembelajaran dengan membangun diskusi dan menghargai pendapat temannya sangat di perlukan didalam proses meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa, proses pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka dengan memberikan keleluasaan didalam mengeksplor peserta didik melalui pembelajaran yang fokus terhadap materi esensial yang menjadikan pendukung dalam memberikan stimulus terhadap siswa dalam upaya mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.¹ Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat konteks mengenai Perilaku Menghargai Keberagaman, Siswa diharapkan dapat memiliki pengalaman hidup yang beragam, di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Keberagaman ini salah satunya timbul karena Indonesia berbentuk negara kepulauan. dan Keberagaman ini menjadi kekayaan bangsa Indonesia. Sehingga untuk memahami dan mempelajari hal tersebut mengenai banyak nya keberagaman yang ada di Indonesia guru

¹ Joni Albar dan Mastiah Mastiah, "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Dasar 10, no. 2 (16 Desember 2022): 273–79, <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.891>.

diharapkan memberikan pemahaman menggunakan alat peraga atau Media Pembelajaran yang signifikan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.² Sejalan dengan hal tersebut. Jika dilihat dari begitu pentingnya pemahaman yang berkaitan dengan konsep, prinsip, dan juga materi pelajaran, Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka, maka sangat diperlukan media yang tepat untuk mengajarkan konsep tersebut. Agar dapat mewujudkan capaian pembelajaran yang pada saat ini masih belum optimal, oleh karena itu karena kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran untuk diteliti, media pembelajaran yang akan lebih memotivasi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ar-Roudhoh Patrang Jember Pada 2 Oktober 2024, mengenai proses pembelajaran, maka diperoleh informasi bahwa MI Ar-Roudhoh Patrang Jember merupakan salah satu MI *favorite* yang ada di Kota Jember, MI Ar-Roudhoh menerapkan kurikulum merdeka sebagai proses pembelajaran sehari hari, di MI Ar-Roudhoh Patrang juga memiliki 3 tipe kelas yaitu kelas reguler, kelas excellent, dan kelas internasional. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti salah satu kelas yaitu kelas 4C excellent untuk diteliti.

² Sri Hastuti, Desain Pembelajaran Matematika (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), 2.

Sebagaimana di kelas 4C Peneliti menemukan adanya siswa yang belum termotivasi untuk belajar dan cenderung berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat guru menerangkan materi pelajaran, dan juga masih ada siswa yang suka berkeliling dikelas dan tidak bisa terfokus dalam pembelajaran yang dijelaskan. Hal ini disebabkan guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang kreatif dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, guru cenderung sering menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam proses pembelajaran sehingga siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Beberapa permasalahan diatas berdampak pada hasil belajar siswa terhadap proses pembelajaran.

Senada dengan hal tersebut wawancara awal yang dilakukan bersama direktur Excellent Pada 2 Oktober 2024 yang juga sebagai guru pada mata pelajaran Matematika di kelas 4C Excellent, yakni Ibu Rita Sukriya Murti S.Pd, beliau menyatakan bahwa:

“Yaa.. gitu mbak anak-anak kelas 4C itu tergolong cukup aktif sekali kadang anak-anak kalau guru nya sedang menerangkan ada yang ngobrol sendiri ada yang lari-larian, kadang juga ada yang tidur, jadi kadang guru nya itu sering berinisiatif buat me rolling tempat duduk nya mereka menjadi satu bangku cowok cewek dengan tujuan biar waktu pelajaran tidak rame atau ngobrol sendiri atau bermain sendiri, apalagi kalau sudah jam terakhir itu anak-anak mungkin sudah capek jadi di pelajaran itu suka gak bisa fokus”³

Hal ini juga sependapat dengan guru wali kelas 4C yaitu Ibu Febrilila

Arisanti S.Pd, selaku wali kelas dan guru pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember, menyatakan bahwa

“Iya mbak di kelas 4C memang jarang menggunakan media pembelajaran, biasanya saya hanya menggunakan media video yang ada di Youtube saja tapi itu juga jarang sih mbak, dan yang paling sering memang

³ wawancara, 2 Oktober 2024.

menggunakan metode ceramah dan penjelasan materi yang ada di buku paket gitu, ya kadang ngerjain soal kadang diskusi bersama sama ”⁴

Selanjutnya peneliti juga meminta pendapat pada peserta didik, yakni Ahmad Fairuz selaku siswa kelas 4C, Fairuz menyatakan bahwa:

“ Iyaa bun saya itu kalau pelajaran pendidikan pancasila suka bosan karna bunda febri suruh ngerjain soal terus di buku paket apalagi pelajaran Pendidikan Pancasila Jam terakhir jadi suka ngantuk dah ”⁵

Sebagaimana hasil interview di MI Ar-Raudhoh tersebut dapat dipahami bahwa⁶, terdapat kurangnya pemanfaatan media dan permainan dalam proses pembelajaran, Sehingga hal ini menjadi salah satu daya tarik peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis games untuk diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menjadikan peserta didik kurang termotivasi, dan kesulitan dalam proses pembelajaran.⁷ Di MI Ar-roudhhoh Patrang Jember memiliki 3 tipe kelas yang dimana kelas *Excellent* yaitu kelas yang sudah cukup memadai dengan adanya sarana dan prasarana yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, kelas *Excellent* adalah tipe kelas yang paling banyak di minati, perbedaan dari 3 tipe kelas yaitu *Regular*, *Excellent*, dan *Internasional* adalah terletak pada biaya SPP yang harus dibayarkan per bulan, serta adanya tambahan kegiatan kelas yaitu *Outing Class*, yang dimana *Outing Class* tersebut dilaksanakan satu bulan sekali, yang bertujuan agar peserta didik

⁴ Febrilila Arisanti, wawancara, 2 Oktober 2024, MI Arraudhoh Patrang Jember.

⁵ Ahmad Fairuz, wawancara, 15 Oktober 2024.

⁶ Observasi, 4 Oktober 2024, MI Arraudhoh Patrang Jember.

⁷ Sinta Ari Susanti dkk., “Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta,” *Journal Sains Student Research* 2, no. 3 (14 Juni 2024): 930–42, <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>.

memiliki suasana belajar yang lebih santai dan rileks. dalam pelaksanaan *Outing Class* juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi baru yang memicu rasa ingin tahu dan kreativitas siswa. Mereka dapat mengembangkan ide-ide baru dari pengalaman langsung. Selain kelas *Excellent* yaitu adanya kelas *Internasional*, Perbedaan dari kelas *Excellent* dan kelas *Internasional* tidak banyak hanya saja di kelas *Internasional* lebih menetapkan 3 bahasa dalam pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab, namun kelas *Internasional* masih ada di kelas 1 saja karena kelas *Internasional* merupakan program baru yang masih baru saja di tetapkan, dan yang terakhir kelas *Regular* di kelas tersebut memiliki perbedaan yang cukup signifikan yakni di kelas *Regular* tidak menerapkan kegiatan *Outing Class* setiap bulannya.

Berdasarkan hasil survei penelitian sebelumnya hal ini senada dengan penelitian yang di lakukan oleh Siti Imroatul Khoiriyah yang berjudul “Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri MIN 2 Jember”⁸ Pada penelitian tersebut, peneliti menerapkan aplikasi berbasis *Wordwall* yang juga diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, Aplikasi Wordwall dan Bamboozle memiliki persamaan yang cukup spesifik dikarenakan pada kedua Aplikasi tersebut memiliki fitur Quiz yang dimana fitur tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran untuk

⁸ Khoiriyah Imroatul Siti, “Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri MIN 2 Jember” (Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

meningkatkan motivasi belajar siswa, Pada penelitian terdahulu dan penelitian saat ini memiliki persamaan yaitu, sama sama menggunakan Metode Research and Development, dan menggunakan model ADDIE, Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan persentase dari para ahli sebagai berikut: Pengguna (Guru Kelas) sebesar 96,66%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaanya untuk pembelajaran sangat layak digunakan. Hasil uji coba yang melibatkan 25 siswa menghasilkan persentase sebesar 96%. Selain itu skor rata-rata *post-test* pada uji coba tersebut yakni 92, lebih tinggi dari hasil *pre-test* yang hanya 72. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kegiatan Gotong Royong di Lingkungan Sekitar pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dalam proses pembelajaran sangat layak digunakan. demikian dengan adanya hasil survey penelitian terdahulu tersebut peneliti saat ini juga menerapkan media pembelajaran yang fiturnya sama namun dengan konsep yang berbeda yakni menggunakan Aplikasi *Bamboozle*.

Media Pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang memegang perananan penting dalam proses belajar mengajar, Kemajuan pesat dalam teknologi digital memberikan dampak besar pada sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan

secara lebih mendalam bagi peserta didik.⁹ Mengingat pentingnya perkembangan teknologi yang saat ini sudah berkembang, dengan ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*, Platform media pembelajaran *Bamboozle* merupakan sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan *edugames* yang menyerupai dengan lomba cerdas media, hal tersebut tidak hanya difungsikan sebagai sarana materi, tetapi secara khusus dirancang untuk merangsang motivasi berkompetisi siswa dalam proses pembelajaran, dengan menghadirkan unsur kompetisi siswa, pemanfaatan permainan edukasi online seperti *Bamboozle*, diharapkan akan tercipta pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan bermanfaat bagi guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan mereka.¹⁰

Fun Classroom Games berbasis *Bamboozle* merupakan, media pembelajaran berbasis web, yang menawarkan berbagai permainan interaktif yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang beragam. Penggunaan *Bamboozle* juga berkaitan dengan cara guru menyampaikan pembelajaran. Karena ketika guru mampu menggunakan pola komunikasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa di

⁹ Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, dan Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (5 Januari 2024): 19–28, <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.

¹⁰ Nur Aeni dkk., "Integrasi (Bamboozle: Web -Based Game) Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMP KARTIKA XX-2 MAKASSAR," *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 04 (20 Agustus 2023): 957–64.

sekolah dasar, maka siswa dapat lebih mudah memahami pertanyaan dan memahami isi pelajaran dengan lebih baik.¹¹

Fun Classroom Games berbasis Baamboozle adalah aplikasi berbasis web yang menghadirkan permainan interaktif untuk pembelajaran di kelas. aplikasi ini menawarkan berbagai jenis permainan yang menarik dan mendorong siswa untuk bekerja sama. Dengan banyaknya fitur yang tersedia, *Fun Classroom Games berbasis Baamboozle* membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka tidak mudah bosan. Permainan ini juga mempermudah siswa memahami materi pelajaran.

Selain itu, *Fun Classroom Games berbasis Baamboozle* dapat meningkatkan semangat kompetisi yang positif di antara siswa. Terdapat elemen *power-ups* yang menambah keseruan, seperti memberikan tambahan poin atau mengurangi poin. Hal ini membuat permainan semakin menarik dan menantang.¹² Baamboozle menyediakan beberapa jenis permainan, seperti *Baamboozle Only*, *Bowling*, *Sneakers Leaders*, dan *World Up Soccer*. Namun, hanya fitur *Baamboozle Only* yang bisa diakses secara gratis. Untuk menggunakan fitur lain, pengguna perlu meningkatkan ke versi premium berbayar. Meskipun fitur gratis hanya tersedia *Baamboozle Only*, fitur ini sudah sangat membantu guru dan siswa. *Baamboozle Only* berisi permainan

¹¹ Nuzulia Ultsani Iffada dan Yasin Efendi, "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Dharma Karya Ut," *SEMNASFIP*, no. 0 (3 September 2024), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23744>.

¹² Rindi Pabela, Gunaria Siagian, dan Winarto Silaban, "Pengembangan Media Pembelajaran GameEdukasi Baamboozleuntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar T.A 2024/2025," t.t.

kuis yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan cara yang seru dan kompetitif. aplikasi ini menjadi media yang efektif untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan. *Media Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* mendorong siswa untuk lebih berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain yang dapat meningkatkan minat siswa, serta guru dapat membuat berbagai macam pertanyaan dan materi kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.¹³

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik fisik maupun non-fisik, yang menghubungkan guru dengan peserta didik penggunaan media yang tepat membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami materi dengan lebih cepat dan meningkatkan keberlanjutan proses belajar.¹⁴ Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Hal ini senada dengan bunyi dari Undang- Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang telah dikaji dalam penelitian ini yang dimana penelitian ini melibatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran yang Undang- Undang tersebut berbunyi “Pendidik dan tenaga kependidikan

¹³ Andini, Iwan Hermawan, dan Nur Aini Farida, “Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan,” *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* 9, no. 2 (3 Desember 2024): 115–32, <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v9i2.1591>.

¹⁴ Septy Nurfadhillah Tahun 2021 M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

berkewajiban: menciptakan suasana suasana Pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.”¹⁵ Hal ini sesuai dengan Firman Allah SWT dalam surat Yusuf ayat 12 yang berbunyi:

أَرْسَلْنَاهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعِبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴿١٢﴾

Artinya: “Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi agar dia bersenang-senang dan bermain-main. Sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya.” (Q.S Yusuf [12])

Berdasarkan pada tafsir Ibnu Katsir ayat di atas mempunyai arti yaitu:

“Biarkanlah dia pergi bersama kami.” (Yusuf: 12) Maksudnya, berilah kesempatan kepadanya untuk pergi bersama kami. “Besok pagi agar kami (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main.” (Yusuf: 12) Sebagian ulama membacanya dengan huruf ya, sehingga artinya menjadi seperti berikut:

“Agar dia (dapat) bersenang-senang dan bermain-main.” (Yusuf: 12) Menurut Ibnu Abbas, artinya berlari-lari dan berolah raga. Hal yang sama telah dikatakan oleh Qatadah, Ad-Dahhak, As-Saddi dan lain-lainnya. “Dan sungguh kami pasti menjaganya.” (Yusuf: 12) Mereka mengatakan, "Kami sanggup menjaganya dan mengawasi keselamatannya demi engkau.”¹⁶

Berdasarkan ayat tersebut dapat dipahami bahwa ayat tersebut menceritakan

¹⁵ “Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

¹⁶ Abdullah, Tafsir Ibnu Katsir (Bogor: Pustaka Imam syafi’I, 2004).

tentang Nabi Yusuf yang diizinkan pergi bermain dengan anak-anak lain, menunjukkan bahwa permainan dapat mengandung hikmah dan pelajaran bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* Berbasis *Bamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember Tahun 2025/2026”.

B. Fokus Penelitian

Mengacu Pada Latar Belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Desain pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV tersebut?
2. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV jika diterapkan dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana Kepraktisan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV jika diterapkan dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana Efektivitas pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam meningkatkan proses pembelajaran pada siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* yang diharapkan Setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut Siswa kelas IV-C di MI- Ar Roudhoh Patrang Jember akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember Tahun 2025/2026.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember Tahun 2025/2026.
4. Untuk mengetahui Efektivitas media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember Tahun 2025/2026.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *edugames* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai Perilaku Keberagaman kelas IV. Berikut ini adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media Pembelajaran interaktif dengan tampilan yang menarik berupa kuis yang dikemas dalam berbagai kategori soal, seperti pilihan ganda, tebak gambar, dan jawaban singkat. berfungsi untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat di akses melalui *Web* menggunakan media elektronik seperti Hp, Laptop atau Komputer.
2. Konten disesuaikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran tertentu (misalnya, mata pelajaran, tema, atau tingkat kelas).
3. Mendukung bahasa Indonesia atau bahasa asing yang dapat di sesuaikan dengan kebutuhan siswa.
4. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dapat dimainkan secara individu atau tim dengan fitur skor otomatis yaitu dengan Menambahkan atau mengedit soal, Mengatur tingkat kesulitan, Menggunakan fitur soal yang sudah tersedia di platform.
5. Permainan yang dibuat guru dapat disimpan untuk digunakan kembali dimasa mendatang.
6. Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* Memiliki tampilan warna-warna cerah, ikon, dan ilustrasi yang menarik untuk meningkatkan daya tarik visual yang menarik
7. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* memiliki Efek animasi sederhana dan memiliki pilihan efek suara yang menyenangkan untuk menciptakan suasana permainan yang seru.

8. Mendukung penggunaan gratis dengan opsi fitur tambahan pada akun premium.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna untuk mempermudah transformasi pengetahuan serta meminimalisir kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran menarik, menyenangkan, efektif dan inovatif serta diharapkan dapat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadikan rujukan untuk menentukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pemecahan dari suatu permasalahan yang di hadapi dalam

pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian tentang pengembangan Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- d. Bagi Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Sebagai sumber tinjauan di bidang Pendidikan, khususnya yang menyangkut penggunaan media pembelajaran interaktif *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*

3. Indikator Keberhasilan Media Pembelajaran

Indikator kriteria keberhasilan media pembelajaran *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi proses belajar siswa dapat diukur berdasarkan beberapa aspek berikut:

a. Aspek Keterlibatan Siswa

- 1) Peserta didik terlibat secara aktif dalam aktivitas permainan dan diskusi.
- 2) Terjadi peningkatan jumlah siswa yang bersemangat dalam memberikan jawaban.
- 3) Siswa semakin sering berkolaborasi dengan teman sebaya untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan.

b. Aspek Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- 1) Materi yang disajikan melalui *Bamboozle* lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

- 2) Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.
- 3) Siswa dapat menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam mengerjakan tugas atau ujian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada uraian ini, ini perlu dikemukakan beberapa beberapa asumsi dalam keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* terhadap proses pembelajaran siswa ini memiliki beberapa asumsi, yaitu:

- a. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* yang telah dikembangkan diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran
- b. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dapat diperbarui atau ditingkatkan sesuai dengan perubahan kurikulum atau kebutuhan pembelajaran.
- c. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* akan diuji melalui tahapan validasi ahli dan uji coba lapangan sebelum diterapkan
- d. Pengembangan media melibatkan masukan dari guru, ahli pendidikan, dan siswa untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya.

- e. Media ini dapat digunakan di berbagai konteks pembelajaran, baik di dalam kelas, secara daring, maupun dalam pembelajaran hybrid, sesuai dengan kebutuhan dan situasi guru serta siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* ini juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

- a. Tidak semua siswa dan guru memiliki akses ke perangkat teknologi (laptop, smartphone, atau tablet) atau koneksi internet yang stabil, terutama di daerah terpencil.
- b. Permainan berbasis *web* memerlukan koneksi internet yang baik untuk menghindari gangguan selama pembelajaran.
- c. Tidak semua guru atau siswa terbiasa menggunakan teknologi interaktif, sehingga dibutuhkan pelatihan untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan media ini dengan optimal.
- d. Konten bawaan *Bamboozle* mungkin tidak sepenuhnya sesuai dengan kurikulum yang saat ini sedang digunakan di Indonesia yaitu kurikulum Merdeka belajar, sehingga memerlukan upaya ekstra dari guru untuk menyesuaikan atau membuat konten yang relevan.
- e. Media ini tidak dapat digunakan tanpa koneksi internet karena diharuskan untuk masuk melalui web, sehingga tidak cocok untuk pembelajaran di lingkungan dengan keterbatasan jaringan.

Pada dasarnya *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* adalah Media pembelajaran kuis berbasis *Platform*, Jika dengan adanya beberapa

keterbatasan pengembangan yaitu terkendala pada koneksi Internet yang mungkin kurang memadai, Peneliti dapat mengatasi dengan mengakses Platform Bamboozle ditempat yang masih terjangkau internet, Jika ada akses internet sebelum kelas dimulai, peneliti dapat mengambil screenshot soal yang ada pada kuis *Bamboozle* dan menampilkannya di kelas menggunakan laptop dengan menyambungkannya menggunakan proyektor tanpa perlu koneksi internet. Selain itu jika memungkinkan peneliti dapat menggunakan hotspot dari ponsel sebagai cadangan sementara, terutama disaat dibutuhkan untuk mengakses *platform Bamboozle*. Peneliti juga dapat menyambungkannya menggunakan hotspot pada ponsel. Senada dengan hal itu peneliti tetap dapat mengimplementasikan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dengan kompetitif dan menyenangkan menggunakan internet maupun tanpa internet.

G. Definisi Istilah

Beberapa Istilah yang dapat digunakan dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di MI Arraudhoh Patrang Jember. Yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses menciptakan dan menggunakan berbagai jenis media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video,

audio, atau kombinasi dari semuanya, yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu proses belajar siswa agar lebih efektif dan optimal.

Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi, pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk lebih mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

2. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*

Media pembelajaran *Fun Classroom Games* memiliki arti permainan kelas yang menyenangkan hal ini diharapkan Guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Permainan *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* mendukung fitur yang mendorong kolaborasi dan kompetisi siswa karena dalam fitur tersebut pengguna dapat mengatur dengan menerapkan beberapa tim sesuai yang diinginkan, terdapat beberapa mode permainan, diantaranya yaitu: *Classic mode*, *Quiz mode*, *power-ups mode*, dan *timed mode*. pada *Classic Mode* Tim bermain secara bergantian untuk menjawab pertanyaan. Sedangkan pada *Quiz mode* Semua pemain menjawab secara bersamaan, dan pada *Power Ups*

mode dapat menambahkan elemen kejutan seperti menggandakan poin atau kehilangan skor.

Pada *Timed mode* Pemain harus menjawab dalam batas waktu tertentu. Dalam Media Pembelajaran permainan *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* tersebut juga terdapat fitur Kotak misteri (*Mystery boxes*) dalam beberapa permainan memiliki kotak misteri yang berisi kejutan, seperti : Menambahkan poin ekstra, mengurangi poin, pertanyaan tambahan atau tantangan khusus. Terdapat juga opsi gambar dan multimedia yang dapat mendukung penggunaan gambar dan visual untuk pertanyaan atau jawaban. Yang akan membuat permainan lebih menarik, terutama untuk siswa. Dalam personalisasi tema pengguna premium dapat menyesuaikan tema permainan, seperti warna, ikon, dan tata letak.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran umum yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Pendidikan Pancasila juga suatu bentuk proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada peserta didik sebagai pedoman hidup berbangsa dan bernegara di Indonesia. Pendidikan ini berperan penting dalam membentuk karakter, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan dasar negara Republik Indonesia Yang dapat membentuk generasi yang memiliki moral, etika, dan, integritas berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Serta menanamkan

rasa cinta tanah air dan mendorong penerimaan terhadap keberagaman suku, agama, budaya, dan bahasa.

Berdasarkan penjelasan tersebut hal ini juga tertuang dalam, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat 3 yang berbunyi “Pemerintah bertanggung jawab dalam menyelenggarakan pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia berdasarkan Pancasila.” Sehingga penguatan nilai Pancasila menjadi bagian dari upaya membentuk peserta didik yang berkarakter, cinta tanah air, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa.

4. Menghargai Perilaku Keberagaman

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat materi mengenai menghargai perilaku keberagaman yang bertujuan agar peserta didik dapat menanamkan sikap toleransi, saling menghormati, dan menghargai perbedaan di tengah masyarakat yang beragam. Keberagaman merupakan ciri khas bangsa Indonesia yang harus dijaga agar persatuan tetap terjalin. Pendidikan Pancasila berperan dalam menanamkan nilai-nilai toleransi, gotong royong, dan sikap menghormati perbedaan. Menghargai keberagaman berarti kita menerima dan menghormati perbedaan yang ada di sekitar kita. Sebagaimana Indonesia, kita punya banyak perbedaan, seperti suku, agama, budaya, dan bahasa. Walaupun berbeda, kita tetap satu bangsa, yaitu Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Studi sebelumnya mencakup sejumlah temuan dari riset sebelumnya yang terkait dengan fokus penelitian yang sedang di jalankan oleh peneliti. Diantara kajian terdahulu tersebut adalah upaya pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terkait dengan penelitian ini yaitu:

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zainuri Tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember” Penelitian Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.¹⁷

Penelitian ini bertujuan Menghasilkan dan Mengembangkan Produk berupa Evaluasi pembelajaran Berbasis Wordwall pada pelajaran matematika kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember. Menggunakan metode pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Dan memiliki rata-rata penilaian dari para ahli menunjukkan hasil 94%, sehingga evaluasi Wordwall dinilai sangat layak untuk diuji coba pada siswa. Angket respon siswa menunjukkan skor 82%,

¹⁷ Ahmad Zainuri, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember” (skripsi, jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

yang juga mengindikasikan bahwa evaluasi pembelajaran Wordwall sangat layak digunakan. Hasil angket siswa pada skala kecil mencapai 85% , sedangkan pada skala besar mencapai 82%. Selain itu, angket respon guru menunjukkan skor 96%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall layak untuk diterapkan

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah pada Media pembelajaran yang digunakan, penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran wordwall, pada media pembelajaran wordwall lebih beragam dalam hal jenis permainan dan aktivitas yang bisa dibuat, karena pada *Platform* wordwall memiliki kustomisasi lebih banyak dalam hal edugames pembelajaran sedangkan *Bamboozle* lebih berfokus pada games kuis cepat format dan kompetitif sederhana.

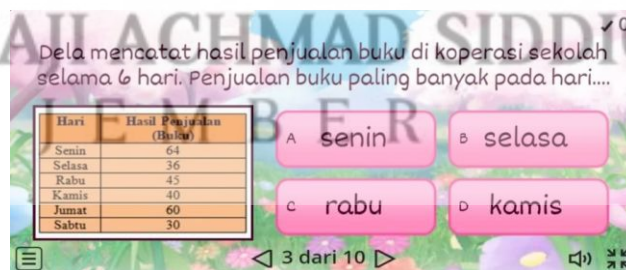
Persamaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu terletak pada Model pengembangan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama menggunakan model pembelajaran ADDIE. Persamaan pada media pembelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yaitu sama-sama permainan berbasis pembelajaran yang dapat digunakan untuk menguji pengetahuan, mengulang materi, atau memberikan tugas kepada siswa. Kedua media pembelajaran tersebut memiliki fitur pembelajaran, seperti kuis dan aktivitas yang menilai hasil belajar

peserta didik yang bertujuan untuk melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan pada penelitian ini adalah penggunaan media interaktif Wordwall yang dapat membantu siswa dalam Meningkatkan partisipasi melalui elemen interaktif yang menyenangkan. karena pada media pembelajaran Wordwall memiliki beragam format permainan, seperti kuis, roda putar, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kelemahan Pada penelitian ini adalah yaitu aktivitas di Wordwall cenderung berfokus pada keterampilan kognitif seperti mengingat dan memahami, tetapi kurang mendukung pengembangan keterampilan lain, seperti berpikir kritis, komunikasi verbal, atau keterampilan motorik.

Berikut Contoh media yang diterapkan oleh peneliti terdahulu



Gambar 2.1

2. Penelitian yang di tulis oleh Nurul Isma Azizah Tahun 2023 yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall

Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang”¹⁸

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Raden Fatah Malang. Media interaktif ini berbentuk Google Sites yang terintegrasi dengan Wordwall, dengan fitur berupa beranda, materi siswa, dan game evaluasi. Tujuan pengembangan ini adalah menciptakan media yang telah teruji validitasnya sehingga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian dilakukan di kelas V MI Raden Fatah Malang. Metode yang digunakan dengan menerapkan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran sangat valid, dengan skor dari ahli media sebesar 92% dan ahli materi 88%. Media berbasis Wordwall pada materi Bangun Ruang juga dinilai sangat menarik oleh siswa, dengan skor respon sebesar 94,3%. Selain itu, media ini berhasil meningkatkan prestasi siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 80,6 menjadi 86,2. Hasil validasi dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall ini sangat valid, layak, dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika bagi siswa kelas V MI Raden Fatah Malang.

¹⁸ azizah isma nurul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang” (skripsi, malang, universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2024).

Perbedaan pada penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah pada model pengembangan, yaitu model pengembangan Borg and Gall, sedangkan penelitian saat ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu, menggunakan media interaktif berbentuk Google Sites, yang terintegrasi dengan Wordwall. Sedangkan penelitian saat ini mengembangkan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*

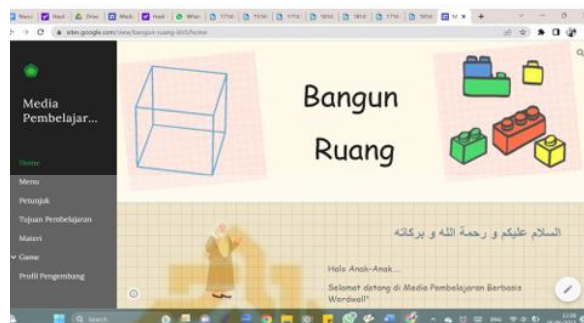
Persamaan pada penelitian terdahulu dan saat ini pada metode penelitian sama-sama menggunakan metode penelitian (*Research and Development*) sama-sama menggunakan media interaktif berbasis *Platform*.

Kelebihan penelitian ini adalah antara media pembelajaran yang diterapkan dan fasilitas yang ada pada Instansi sekolah yaitu MI

Raden Fatah Malang sangatlah mendukung adanya media pembelajaran digital. sehingga guru akan lebih mudah menerapkan adanya media pembelajaran Wordwall tersebut, di MI Raden Fatah Malang sudah tersedia proyektor dan Wifi di tiap kelas yang akan sangat membantu guru pada sekolah tersebut untuk menerapkan media pembelajaran digital untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelemahan penelitian ini adalah peneliti tidak mencantumkan beberapa angket beberapa validator yang lain dan beberapa yang telah

diwawancarai pada saat melakukan obeservasi, juga tidak tercantumkan sehingga beberapa data masih ada yang kurang lengkap.



Gambar 2.2

Contoh media yang diterapkan oleh peneliti terdahulu

3. Penelitian yang ditulis oleh Ulfiatun Hasanah Tahun 2024 yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizziz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV B Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli¹⁹”

Penelitian ini bertujuan Mendeskripsikan serta memahami proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz

dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV-B

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, Menganalisis serta

menilai kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis Quizizz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial di kelas yang sama. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa

pada tahap validasi, penilaian dari ahli media memperoleh persentase

sebesar 84%, sementara validasi oleh ahli materi mencapai 86%, dan

¹⁹ Ulfiatun Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizziz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV B Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan persentase 88%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi adalah 86%, yang termasuk dalam kategori valid. Selain itu, hasil uji respons siswa menunjukkan persentase sebesar 93,8%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaan pada penelitian terdahulu dan saat ini adalah pada media pembelajaran yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis Quizziz sedangkan penelitian saat ini menggunakan media pembelajaran berbasis Bamboozle

Persamaan, sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), dan juga sama sama menggunakan model pengembangan ADDIE, sama sama menggunakan media pembelajaran yang memiliki fitur Quiz.

Kelebihan dalam penelitian ini adalah Relevan dengan perkembangan teknologi yaitu menggunakan Aplikasi berbasis web yaitu menggunakan Quizizz, sebuah platform digital yang interaktif, menjadikan penelitian ini selaras dengan tren pendidikan berbasis teknologi. Fokus pada pembelajaran tematik Menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang sering kali membutuhkan pendekatan menarik dan aplikatif.

Kelemahan dalam penelitian ini yaitu meskipun menggunakan media interaktif, penelitian ini mungkin belum membahas secara mendalam tentang bagaimana strategi pembelajaran yang paling efektif untuk mengoptimalkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. dan tidak semua guru dan siswa memiliki kemampuan teknologi yang sama, sehingga ada kemungkinan kendala dalam implementasi dan pemanfaatan media pembelajaran ini secara optimal.

Berikut contoh media yang diterapkan oleh penelitian terdahulu:



Gambar 2.3

4. Penelitian yang ditulis oleh Nabila Maulan Aulia 2023 yang berjudul

“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi ²⁰”.

Tujuan dari penelitian yaitu mendeskripsikan tahapan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10

²⁰ Maulan Nabila Aulia, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

Banyuwangi, mengetahui kevalidan evaluasi pembelajaran menggunakan quizziz mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi, mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan produk pengembangan evaluasi pembelajaran quizziz mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi. Data diperoleh dengan menggunakan analisis kuantitatif evaluasi pembelajaran menggunakan quizziz yang divalidasi oleh ahli materi, bahasa, ahli media, dan guru mata pelajaran fikih. evaluasi pembelajaran menggunakan quizziz dikatakan layak dengan tahapan revisi dari para ahli. Penilaian yang didapatkan dari ahli materi sebesar 77%, penilaian dari ahli bahasa sebesar 80%, penilaian dari ahli media sebesar 76%, dan penilaian dari guru mata pelajaran fikih mendapat sebesar 94% sehingga memperoleh rata-rata 81,75% dengan kriteria valid. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar uji lapangan dinyatakan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar dengan peningkatan sebesar 25%

Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan, peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran Quizziz, sedangkan penelitian saat ini menggunakan Bamboozle. Selain itu pada penelitian terdahulu pada rumusan masalah lebih berfokus pada pengembangan evaluasi pembelajaran pada peserta didik sedangkan pada penelitian saat ini

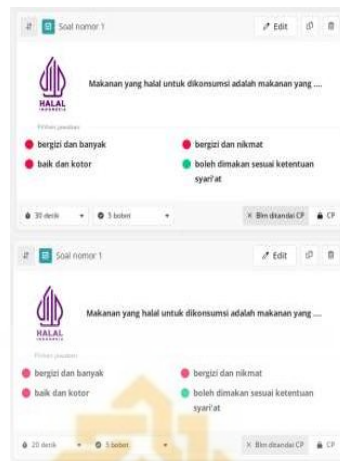
peneliti berfokus pada Efektivitas penggunaan media pada siswa dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian saat ini dan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) juga sama sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu persamaan juga terdapat pada media yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis Platform.

Kelebihan pada penelitian ini Peneliti menawarkan metode evaluasi yang lebih menarik dibandingkan tes konvensional, sehingga lebih interaktif bagi siswa. Selain itu Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah dan mata pelajaran fikih secara khusus

Kelemahan pada penelitian ini Instansi pada penelitian ini masih kurang memadai diterapkannya media pembelajaran digital

dikarenakan pada tiap kelas masih belum ada proyektor dan wifi sebagai pendukung terlaksananya penerapan media pembelajaran, pada instansi tersebut hanya mempunyai proyektor dalam jumlah sedikit sehingga jika ingin menggunakan proyektor tersebut diharuskan bergantian dengan kelas yang lain yang juga sedang menggunakan proyektor. Berikut contoh media yang diterapkan oleh peneliti terdahulu:



Gambar 2.4

5. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Fani Qurniawan, Tahun 2023. Yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember ²¹⁾”

Tujuan dari penelitian ini Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk Menganalisis validitas instrumen penilaian yang menggunakan Wordwall pada materi sistem koordinasi bagi siswa kelas XI IPA di MAN 2 Jember, Menjelaskan respons siswa terhadap kepraktisan penggunaan instrumen penilaian berbantuan Wordwall pada materi yang sama, Menilai efektivitas instrumen penilaian berbantuan Wordwall dalam pembelajaran sistem koordinasi bagi siswa kelas XI IPA di MAN 2 Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,12%

²¹⁾ Qurniawan Fani Muhamad, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

dengan kategori sangat valid, validasi ahli evaluasi memperoleh persentase sebesar 95,55% dengan kategori sangat valid, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 86,66% dengan kategori sangat valid, validasi praktisi oleh guru memperoleh persentase sebesar 94,72% dengan kategori sangat valid (2) Hasil respon siswa terhadap instrumen penilaian berbantuan wordwall didapatkan rata-rata persentase sebesar 84,13% dengan kriteria sangat menarik. (3) Hasil uji efektivitas menggunakan Uji Z dengan bantuan SPSS versi 25 for windows diperoleh nilai sig sebesar $0,007 < 0,05$ yakni terdapat perbedaan secara signifikan keefektifan produk pada peserta didik yang mendapatkan perlakuan penggunaan instrumen penilaian berbantuan wordwall pada materi sistem koordinasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk instrumen penilaian berbantuan wordwall dikategorikan Sangat Valid, Sangat Praktis, dan Efektif.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan Wordwall sedangkan penelitian saat ini menggunakan Bamboozle, Pada penelitian terdahulu lebih berfokus pada instrumen penilaian dalam bentuk soal untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa dan mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan penelitian saat ini berfokus pada efektivitas

pengembangan media dalam meningkatkan motivasi proses belajar siswa.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah model pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE, Metode penelitian yang digunakan menggunakan pengembangan R&D.

Kelebihan penelitian ini Pemanfaatan aplikasi Wordwall selaras dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, mendukung penerapan teknologi pendidikan (edutech) di lingkungan

Kelemahan penelitian Judul ini belum memberikan gambaran tentang cara mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan. Tanpa adanya kriteria pengukuran yang terdefinisi dengan baik, hasil penelitian berisiko sulit untuk dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

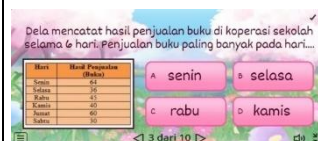
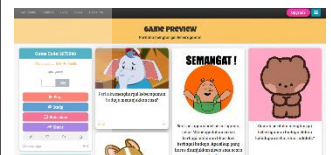
Berikut contoh media yang diterapkan oleh peneliti terdahulu



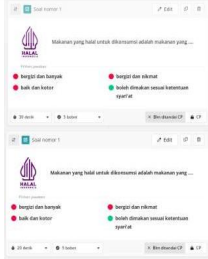
Gambar 2.5

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO.	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	“ Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember ” Penelitian Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.	1. Media pembelajaran yang digunakan, 2. penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran wordwall,pada media pembelajaran wordwall lebih beragam dalam hal jenis permainan dan aktivitas yang bisa dibuat, karena pada Platform wordwall memiliki kustomisasi lebih banyak dalam hal edugames pembelajaran 3. <i>Bamboozle</i> lebih berfokus pada games kuis cepat dan format dan kompetitif	1.Terletak pada penggunaan model pembelajaran ADDIE. 2.sama-sama permainan berbasis pembelajaran yang dapat digunakan untuk menguji pengetahuan, mengulang materi, atau memberikan tugas kepada siswa. 3.media pembelajaran tersebut memiliki fitur pembelajaran, seperti kuis dan aktivitas yang menilai hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.	1. Desain dan model yang digunakan untuk media Fun Classroom Games berbasis Bamboozle 2.Subjek penelitian yakni kelas 4C



2.	“ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang”	1.pada model pengembangan,yaitu model pengembangan Borg and Gall, 2.penelitian saat ini menggunakan model pengembangan ADDIE. 3.Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu, menggunakan media interaktif berbentuk Google Sites, yang terintegrasi dengan Wordwall.sedangkan penelitian saat ini mengembangkan media pembelajaran <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i>	1.Persamaan pada penelitian terdahulu dan saat ini pada metode penelitian 2.sama-sama menggunakan metode penelitian (<i>Research and Development</i>) 3.sama-sama menggunakan media interaktif berbasis <i>Platform</i>. 	1. Desain dan model yang digunakan untuk media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> 2.Subjek penelitian yakni kelas 4C 
3.	“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizziz Pada	1.media pembelajaran yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran	1.menggunakan metode penelitian R&D (<i>Research and Development</i>), 2.menggunakan model pengembangan ADDIE.	1. Desain dan model yang digunakan untuk media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> 2.Subjek penelitian yakni kelas 4C

	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV B Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli”	berbasis Quizziz sedangkan penelitian saat ini menggunakan media pembelajaran berbasis Bamboozle 2.Pada mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian	3.menggunakan media pembelajaran yang memiliki fitur Quiz. 	
4.	“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi”	1.peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran Quizziz, sedangkan penelitian saat ini menggunakan Bamboozle. 2.penelitian terdahulu pada rumusan masalah lebih berfokus pada pengembangan evaluasi pembelajaran pada peserta didik sedangkan pada penelitian saat ini peneliti berfokus pada Efektivitas penggunaan media	1.sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) 2.sama sama menggunakan model pengembangan ADDIE. 3.persamaan juga terdapat pada media yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis Platform. 	1. Desain dan model yang digunakan untuk media Fun Classroom Games berbasis Bamboozle 2.Subjek penelitian yakni kelas 4C 

		pada siswa dalam proses pembelajaran.		
5.	“Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember”	1. Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan Wordwall sedangkan penelitian saat ini menggunakan Bamboozle. 2. Pada penelitian terdahulu lebih berfokus pada instrumen penilaian dalam bentuk soal untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa dan mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai tujuan	1. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah model pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE, 2. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pengembangan R&D. 	1. Desain dan model yang digunakan untuk media Fun Classroom Games berbasis Bamboozle 2. Subjek penelitian yakni kelas 4C 

		yang telah ditetapkan.		
--	--	---------------------------	--	--

Dari kelima penelitian tersebut dapat digaris bawahi, bahwa perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini menerapkan *Fun Classroom Games* dalam pembelajaran, *Fun Classroom Games* tersebut memiliki makna yaitu suasana kelas yang menyenangkan. Dengan penerapan media pembelajaran interaktif ini suasana kelas dibuat sangat menarik menggunakan games yang ada dalam fitur Bamboozle. Yang dikolaborasikan dengan beberapa ice breaking dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan dan ikut serta aktif dalam keterlibatan proses pembelajaran. Platform ini memungkinkan guru atau pengajar untuk membuat kuis, permainan, dan aktivitas pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru dapat membuat berbagai jenis permainan edukatif dengan pertanyaan dan tantangan untuk siswa. Yang sering digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* adalah platform kuis interaktif yang dirancang untuk pembelajaran berbasis tim dengan konsep permainan yang sederhana namun menyenangkan. Platform *Bamboozle* juga memiliki beberapa keunikan berbeda dengan *Wordwall* dan *Quizziz* yang juga sama-sama Platform berbasis Quiz, *Bamboozle* lebih menekankan dalam kerja sama tim, tetapi juga dapat disesuaikan berbasis skor individu yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu lain halnya dengan seperti *Quizziz* yang mengikuti urutan

soal, *Bamboozle* memiliki tampilan papan permainan yang acak sehingga membuat siswa lebih tertantang. Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* juga bisa digunakan untuk berbagai topik pelajaran sesuai dengan apa yang akan diajarkan. Guru dapat membuat kuis sendiri atau menggunakan kuis yang sudah ada, karena pada *Platform Bamboozle* tersebut pengguna bisa mengunggah soal yang telah dibuat sehingga pengguna lain bisa dengan cepat menggunakan soal yang telah tersedia tersebut tanpa perlu membuat soal terlebih dahulu.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar agar lebih efektif dan optimal. Saat ini, pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada buku dan papan tulis, karena sudah banyak media pembelajaran lain yang bisa dimanfaatkan oleh para pengajar.²² Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik dalam proses pendidikan.²³ Media telah menjadi alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan

²² Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17.

²³ Septy Nurfadhilla, *Media pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 15.

informasi atau materi yang akan diajarkan. Ketika media yang digunakan dalam penyampaian materi kurang memadai, kemungkinan besar peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan berkembangnya teknologi yang pesat, pendidik diharapkan untuk lebih kreatif dan mahir dalam memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, seorang guru juga harus mampu memilih media yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, serta memperhatikan kebutuhan dan karakter peserta didik. Di era modern saat ini, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode tradisional seperti di masa lalu. Hal ini menuntut tenaga pendidik untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, terutama dalam hal teknologi. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk unggul dalam menyampaikan informasi, tetapi juga harus mampu mengikuti perkembangan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan. Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang berisi materi pengajaran yang ada di sekitar siswa dan dapat memotivasi mereka untuk belajar. Sumber belajar mencakup berbagai hal yang mendukung proses pembelajaran, seperti sistem pendukung, materi, dan lingkungan belajar. Sumber belajar

mencakup semua hal yang tersedia untuk membantu individu dalam belajar dan menunjukkan kemampuan serta kompetensinya.²⁴

Dapat digaris bawahi bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan mendukung proses belajar agar lebih efektif. Selain buku dan papan tulis, banyak media lain yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang mencakup materi, sistem pendukung, dan lingkungan yang membantu siswa belajar dan mengembangkan kemampuan mereka.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran antara lain: (1) Sebagai sumber belajar, media berfungsi untuk menyampaikan dan menghubungkan materi dalam kegiatan pembelajaran; (2) Fungsi semantik, di mana media dapat memperkaya kosakata siswa sehingga mereka lebih memahami materi; (3) Fungsi manipulatif, yang memungkinkan siswa untuk melampaui batas waktu, ruang, dan jarak pandang; (4) Fungsi psikologis, yang mencakup perhatian, emosi, pemahaman, imajinasi, motivasi, dan aspek sosial-kultural siswa.²⁵

Peran media dalam pembelajaran sangat penting untuk menentukan seberapa efektif dan efisien pencapaian tujuan

²⁴ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I* (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2020), 15.

²⁵ Firdaus Ahmad dan Dea Mustika, "Problematisa Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2 Juli 2021): 2008–14, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>.

pembelajaran. Pemanfaatan media memiliki beberapa fungsi bagi pembelajaran siswa, yaitu: (1) Mengubah fokus pendidikan formal, di mana media membantu mengubah materi yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata, dan yang awalnya teoritis menjadi lebih praktis dan fungsional; (2) Meningkatkan motivasi belajar, karena media dapat menjadi dorongan eksternal yang membuat pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa; (3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman siswa lebih mudah dipahami dengan bantuan media yang memperjelas materi; (4) Memberikan rangsangan untuk belajar, terutama untuk memicu rasa ingin tahu siswa, yang perlu didorong agar terus muncul dan bisa dipenuhi dengan media pembelajaran.²⁶

Dapat digaris bawahi, bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas belajar dengan menyampaikan materi, memperkaya kosakata, dan memotivasi siswa. Media membantu mengatasi batasan waktu, ruang, dan penglihatan, serta memperjelas materi agar lebih mudah dipahami. Selain itu, media juga merangsang rasa ingin tahu siswa dan menjadikan pembelajaran lebih praktis serta menarik.

²⁶ Mohamad Miftah, Peran, fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran (Jawa Barat: Feniks Muda Sejahtera, 2022), 4.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar antara lain:

- a) Membuat pengajaran lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- b) Membantu menjelaskan materi dengan lebih jelas, sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.
- c) Menyediakan variasi metode pembelajaran, sehingga tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal dari pengajar, yang membuat siswa tidak mudah bosan dan pengajar tidak kehabisan energi.
- d) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mencoba, dan mendemonstrasikan.²⁷

Dapat dipahami bahwa media pembelajaran dapat mencakup berbagai sumber yang di perlukan untuk berkomunikasi dalam belajar. Dalam sebuah proses pembelajaran guru harus bisa memahami ataupun memperhatikan siswanya untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa. Selain itu Ada beberapa faktor

²⁷ Febi Anita Sari, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran," ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran 2, no. 2 (2024): 414–21.

yang dapat menambah minat belajar siswa dalam proses pembelajaran seperti cara pengajaran guru kepada siswa dan lingkungan belajar siswa. Maka dari itu seorang guru harus bisa mengatur strategi pembelajaran yang menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mengetahui minat belajar siswa, seorang pengajar harus dapat melihat perkembangan kemampuan yang dimiliki siswa dalam belajar, pengajar harus memperhatikan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran²⁸

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbasis web yaitu media *pembelajaran Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* untuk diterapkan di kelas 4C, Dalam perkembangan abad ke-21, guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar siswa. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengimplementasikan berbagai media pembelajaran secara efektif. Sebagai fasilitator, guru bertugas menyediakan sarana pembelajaran yang memadai dan mendukung, guna mempermudah proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²⁹ Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* ini memiliki keistimewaan

²⁸ Mawar Sari dkk., "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (31 Januari 2024): 205–18, <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.

²⁹ Ali Imron dkk., "Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 10, no. 1 (30 Maret 2023): 43–56, <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>.

sebagai alat penilaian, baik dalam bentuk kuis maupun aktivitas mencocokkan jawaban. Salah satu kelebihanannya adalah adanya fitur permainan yang dapat dirancang dan disesuaikan dengan mudah sesuai kebutuhan. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk penilaian harian guna mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru pada hari yang sama. Serta dapat ditarik Kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan dengan diterapkannya media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* Berbasis *Bamboozle* juga memiliki manfaat jangka panjang, penggunaan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar, bahkan setelah penelitian ini selesai. Dikarenakan dengan diterapkannya media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, karena pembelajaran lebih terasa seperti permainan yang menyenangkan, Metode berbasis permainan (*game-based learning*) dapat diterapkan dalam jangka panjang untuk berbagai topik dalam Pendidikan Pancasila dan mata pelajaran lainnya. Guru dapat terus

mengembangkan variasi permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini juga selaras dengan kurikulum di Indonesia yang seringkali berubah, dengan diterapkannya media *pembelajaran Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* ini guru tidak perlu khawatir lagi dikarenakan media pembelajaran tersebut juga dapat disesuaikan dengan kurikulum yang mungkin akan diperbaharui dimasa mendatang.

Senada dengan hal tersebut mengimplementasikan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dengan metode pengajaran kurikulum saat ini yaitu Kurikulum Merdeka hal ini dapat dilakukan dengan Menyesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran serta mengidentifikasi kompetensi dasar (KD) atau capaian pembelajaran (CP) dalam kurikulum. Dalam kurikulum merdeka media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* bisa digunakan untuk asesmen formatif, penguatan konsep, atau evaluasi pembelajaran.³⁰ Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* juga dapat digunakan untuk mendukung pemahaman konsep, dan latihan soal. Dengan mengimplementasikan Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dalam Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, menarik, dan

³⁰ “Tampilan Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA,” diakses 4 Maret 2025, https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2255/1134.

berorientasi pada penguasaan kompetensi. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar secara lebih interaktif, bekerja sama dalam kelompok, serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

b. Media *Fun Class Room Games* Berbasis Bamboozle

1) Pengertian Media *Fun Class Room Games* Berbasis Bamboozle

Fun Classroom Games berbasis *Bamboozle* dapat diartikan yaitu Permainan kelas menyenangkan yang berbasis web *Bamboozle*.

Fun Classroom Games adalah kegiatan permainan yang dilakukan di dalam kelas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa. Selain memberikan hiburan, permainan ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan siswa, baik dalam aspek akademik maupun sosial. Suasana kelas yang menyenangkan dapat

menciptakan daya tarik siswa dalam keterlibatan proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menyenangkan juga dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan

berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.³¹

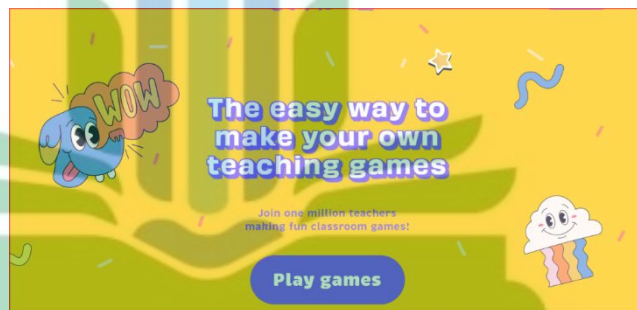
Melalui media pembelajaran berbasis permainan dan interaktif, diharapkan penggunaan *Bamboozle* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. penerapan *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dapat mempengaruhi efektivitas dalam konteks pengajaran pada siswa sekolah dasar. Selain itu, Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* juga mempunyai segi tampilan seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar. . Soal kuis *Bamboozle* juga dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Dengan menggunakan *Bamboozle*, Guru dapat menciptakan kelas menjadi menyenangkan, dan lebih menarik sehingga peserta didik tidak bosan, mengajarkan peserta didik berpikir kritis melalui diskusi kelompok, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, permainan edukasi *Bamboozle* dapat digunakan sebagai kegiatan refleksi dan evaluasi sebelum atau setelah materi baru diberikan.

³¹ Syofiani Syofiani dkk., "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan," Ta'dib 21, no. 2 (1 Januari 2019): 87–98, <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>.

2) Penggunaan Media *Fun Class Room Games* Berbasis *Bamboozle*

Media pembelajaran *Bamboozle* sangat mudah digunakan karena media pembelajaran ini merupakan jenis permainan edugames yang menyerupai lomba cerdas media menggunakan kuis yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.³² Berikut Langkah untuk mengakses Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut:

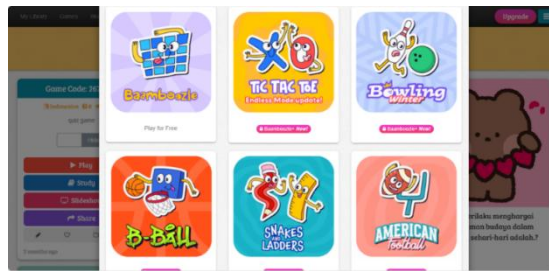
- a) Masuk kehalaman utama website, selanjutnya klik pada permainan dan klik ‘mainkan’



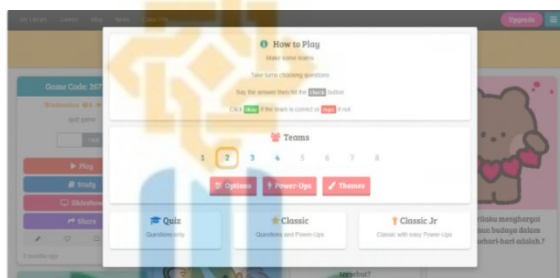
Gambar 2.6
Tampilan awal permainan

- b) Guru dapat membagi kelas dalam beberapa tim antara 2, 4 atau 8. Kemudian, guru dapat memilih permainan yang cocok sesuai dengan topik untuk dimainkan dikelas. Namun jika aplikasi berbasis web tersebut menggunakan fitur Free, guru hanya bisa menggunakan *Bamboozle* only.

³² Amalinda Rizkyta, “penggunaan media interaktif bamboozle pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di smp negeri 24 malang,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 04, no. 07 (2024), <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.



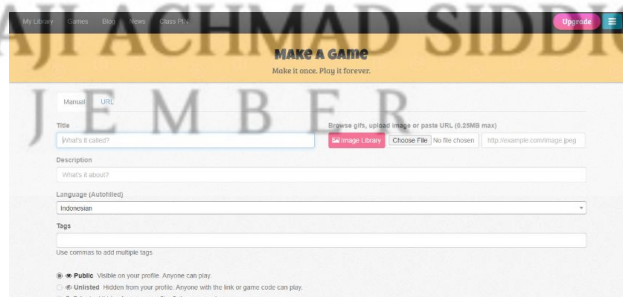
Gambar 2.7
Tampilan beberapa fitur permainan Bamboozle Premium



Gambar 2.8 (Bamboozle Only / Quiz Only)

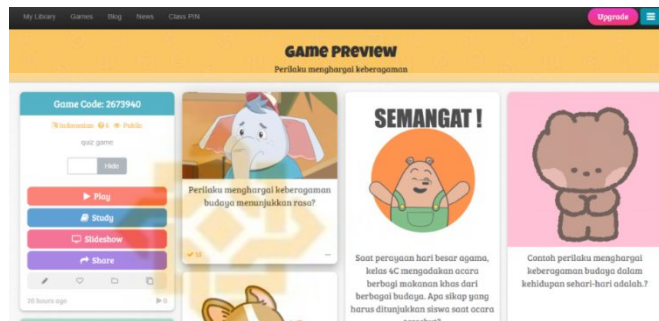
Tampilan yang dapat digunakan setelah membagi beberapa tim

- c) Selain memainkan permainan yang ada di web *Bamboozle* yang telah tersedia, guru juga dapat membuat sendiri soal permainan sesuai dengan topik materi yang akan disampaikan dikelas saat proses belajar mengajar.



- Gambar 2.9**
Tampilan pembuatan soal untuk quiz
d) Guru atau pengajar dapat membuat soal sendiri pada Platform *Bamboozle* ini, dengan menyesuaikan materi atau topik yang

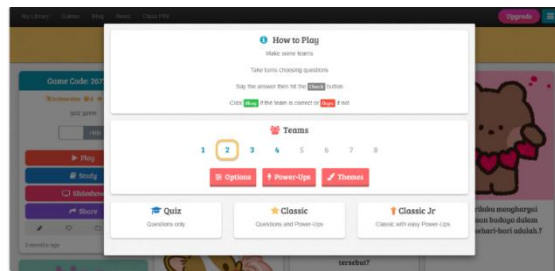
akan disampaikan. Contoh soal yang telah dibuat dan disesuaikan dengan topik dan materi perilaku menghargai keberagaman. Dapat disimak pada gambar 1.5 berikut.



Gambar 2.10

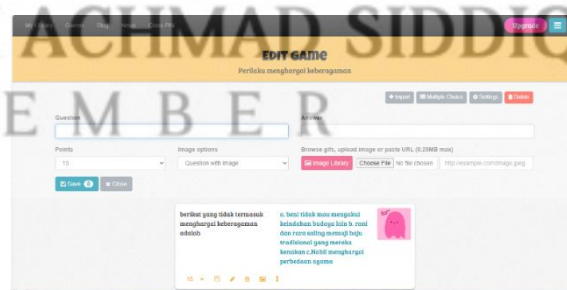
Tampilan soal yang sudah disesuaikan dengan materi

- e) Setelah masuk ke dalam pembuatan soal baru,. Dengan bagitu, guru wajib mengisi kolom tersedia dalam tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat, . Sebenarnya dari pembuatan soal di *Bamboozle* terdapat banyak sekali fitur-fitur pilihan, namun tidak semuanya bisa kita akses karena jika ingin menikmati semua fitur yang ada di *Bamboozle* tanpa terkecuali harus registrasi masuk dalam *Bamboozle* yaitu *Bamboozle* premium yang harus membayar. Jadi, untuk akun gratis hanya bisa menikmati keterbatasan fitur yang ada. seperti pada gambar 3 opsi “*Multiple Choice*” tidak bisa kita nikmati, hanya fitur essai yang bisa digunakan.



Gambar 2.11
Tampilan Power Ups

- f) Selanjutnya yaitu membuat soal dan jawabannya. terdapat sebuah kolom yang mengharuskan pembuat soal untuk mengisinya diantaranya, pertanyaan, jawaban, poin dan gift atau gambar untuk mempercantik ketika games dimulai. Pada “Points” yang terdapat dalam tampilan *Bamboozle* tersebut menentukan nilai jawaban dari soal yang telah dibuat. Setelah selesai membuat soal yang akan digunakan untuk permainan dalam pembelajaran maka kita bisa klik “save” dan klik pada opsi “games” di atas. Tampilan soal kita otomatis akan tersimpan dengan sendirinya.

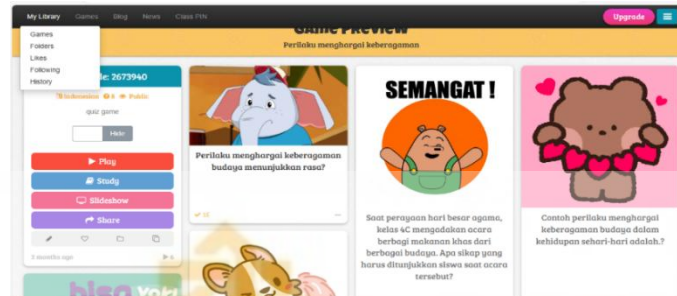


Gambar 2.12

Tampilan Save setelah pembuatan Soal

- g) Setelah soal-soal dibuat dalam media web *Bamboozle* maka soal tersebut bisa kita gunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik “My Library” lalu pilih games yang akan dimainkan. Setelah itu tampilan tersebut langsung

mempelihatkan soal-soal yang telah kita buat. di mana kita bisa melanjutkan “*play*” untuk bermain.



Gambar 2.13

Tampilan Games yang sudah tersimpan pada *My Library*

h) Setelah permainan selesai, guru dapat mengevaluasi jawaban siswa dan memberikan reward.

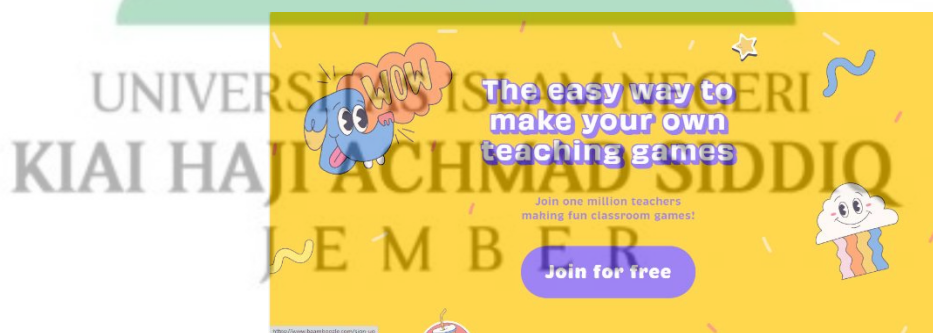
3) Keunggulan dan Kekurangan *Fun Class Room Games* Berbasis *Bamboozle*

Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* juga memiliki beberapa keunggulan, beberapa

keunggulan dari media pembelajaran *Bamboozle* Keunggulan media pembelajaran *Bamboozle* adalah tampilan situsnya yang menarik dan mudah dipahami. *Bamboozle* memungkinkan pendidik untuk membuat permainan sendiri, serta memudahkan pengguna dalam membuat akun. Selain itu, *Bamboozle* juga bisa digunakan untuk kegiatan *ice-breaking*, yang membantu menciptakan suasana yang nyaman bagi peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Akses ke situs ini tidak memerlukan persiapan yang rumit, dan bisa digunakan

oleh siapa saja, tidak terbatas pada pendidik saja. Bamboozle juga efektif dalam membangun kerja sama tim di antara peserta didik.

Beberapa kekurangan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis yaitu Jika pengguna tidak memiliki akun *Bamboozle* premium, permainan yang dibuat akan bersifat terbuka dan bisa dimainkan oleh orang lain, Banyak fitur menarik hanya dapat diakses oleh pemilik akun *Bamboozle* premium, versi gratis *Bamboozle* memiliki keterbatasan dalam fitur, seperti jumlah template permainan yang terbatas. Fitur tambahan hanya tersedia di versi berbayar, yang bisa membatasi kreativitas pengguna. Selain itu keterbatasan pada koneksi internet. Karena Bamboozle berbasis web, pengguna membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika internet tidak lancar, permainan atau soal mungkin sulit.



Gambar 2.14
Gambar Menu awal

Berdasarkan kesimpulan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis Bamboozle sangat menarik untuk diterapkan karena pada Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*

menawarkan permainan edukasi yang interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

1) Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pendidikan ini mengajarkan prinsip-prinsip seperti keadilan sosial, penghargaan terhadap kemanusiaan, kebersamaan, musyawarah, dan ketuhanan yang Maha Esa. Tujuan dari pendidikan Pancasila adalah membentuk karakter, moral, serta kesadaran berbangsa dan bernegara yang mencerminkan semangat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Dengan demikian, setiap warga negara diharapkan dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan nilai Pancasila adalah salah satu cara yang digunakan sekolah untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2003 Pasal 2, yang menyatakan bahwa setiap lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia menjadi pedoman bagi setiap individu dalam

menjalani kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai dalam Pancasila mengandung prinsip-prinsip luhur yang harus diterapkan dalam diri setiap individu.³³

2) Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur Pancasila, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, serta toleransi antar sesama. Mata pelajaran ini juga mempersiapkan siswa untuk menjadi generasi penerus bangsa yang mampu berperan aktif dalam menjaga persatuan, kesatuan, dan kemajuan Indonesia. Selain itu mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bangsa Indonesia mengenai pentingnya mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara,

Memberikan pemahaman tentang pentingnya karakter bagi setiap bangsa dan negara, serta bagaimana karakter tersebut dibentuk berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila. Selain itu, juga untuk meningkatkan pemahaman mengenai peran Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia. Meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bangsa, khususnya pada anak-anak yang sedang belajar mengenal berbagai aspek sosial. Dengan mengenalkan nilai-nilai

³³ Septiani Isti. Apriani Annisa, "Implementasi Pendidikan Pancasila Di Sd Negeri Bakulan," *Indonesian Journal Of Elementary Education And Teaching Innovation* 01, No. 22 (2022).

Pancasila, yang bertujuan agar mereka dapat menghargai perbedaan dan lebih mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi. Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai toleransi, di mana setiap warga negara Indonesia diajarkan untuk menghargai perbedaan, seperti agama, suku, ras, dan pandangan politik. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa di sekolah dasar diajarkan pentingnya hidup bersama dengan rukun dan damai meskipun memiliki perbedaan.³⁴

d. Materi Menghargai Perilaku Keberagaman

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Menghargai perilaku keberagaman berarti mengajarkan siswa untuk memahami, menerima, dan menghormati perbedaan yang ada di masyarakat Indonesia. Pendidikan ini menekankan pentingnya sikap toleransi terhadap perbedaan dalam hal agama, suku, ras, dan budaya. Melalui nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, siswa diajarkan untuk menghargai keberagaman sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa serta pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menghargai perbedaan dan menciptakan hubungan yang baik antar sesama individu di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

³⁴ Aditia Maulana Ilham, Dewi Anggraeni Dewi, "Pendidikan pancasila sebuah upaya membangun karakter bangsa indonesia yang kuat dengan berlandaskan nilai nilai pancasila," *Jurnal Kewarganegaraan* 06, no. 01 (2022).

Indonesia adalah negara yang memiliki keragaman tinggi, terdiri atas berbagai suku, ras, bahasa, agama, dan budaya yang berbeda-beda. Keanekaragaman ini terlihat jelas dalam aspek kebudayaan, seperti rumah adat, upacara tradisional, tarian daerah, pakaian adat, hingga makanan khas dari berbagai wilayah. Keberagaman budaya ini menjadi aset berharga dan menciptakan keindahan tersendiri bagi Indonesia. Namun, di sisi lain, perbedaan yang ada juga berpotensi memicu konflik dan perpecahan jika tidak dikelola dengan baik. Agar konflik dan perpecahan tidak terjadi, diperlukan rasa persatuan untuk menjaga keberagaman. Persatuan harus terus dipertahankan dan ditingkatkan. Meskipun Indonesia sudah bersatu, Pancasila tetap berperan penting sebagai pemersatu bangsa di tengah kekayaan keanekaragaman. Nilai-nilai dalam sila persatuan sangat penting bagi masyarakat Indonesia yang multikultural. Beragamnya budaya di Indonesia dapat menimbulkan potensi konflik, seperti konflik antaragama, antarsuku, maupun antara kelompok mayoritas dan minoritas.³⁵

³⁵ Fitri Lintang Fitri Lintang dan Fatma Ulfatun Najicha, "Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia," *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 1 (1 Juli 2022): 79–85, <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan nya. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud adalah berupa *hardware* (perangkat keras) atau *software* (perangkat lunak) yang berupa komputer dan pengolahan data.³⁶

Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Melalui pendekatan ini, berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan dapat ditemukan, sehingga memungkinkan terciptanya inovasi dalam pengembangan dan penerapan pendidikan. Salah satu pendekatan penelitian yang sering digunakan adalah penelitian R&D. Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan

³⁶ Setya Yuwana, Titik Indarti, dan Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran* (UMMPress, 2023).

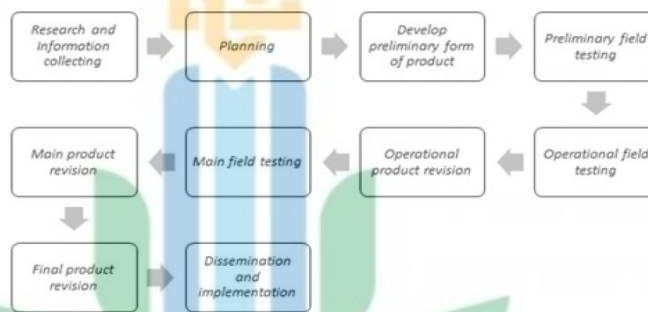
memvalidasi produk tersebut menjadi produk baru yang memuaskan kebutuhan. Suatu produk baru dikembangkan dengan menggunakan metode yang sistematis dan uji lapangan sedemikian rupa sehingga memenuhi kriteria atau standar mutu, efisiensi dan efektifitas tertentu. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti konsep penelitian R&D di bidang Pendidikan.³⁷ Tujuannya adalah untuk mendukung kegiatan pembelajaran maupun kegiatan lain diluar pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Dalam metode penelitian (*Research and Development*) terdapat beberapa model penelitian yaitu Model penelitian Borg and Gall, Model 4D, Model Richley and Klein, Model KEMP, Model Plomp, Model ADDIE.

1.) Model Penelitian Borg and Gall

Menurut (Borg & Gall, 1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan draft produk (develop

³⁷ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (30 Maret 2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

preliminary form of product), (4) uji coba lapangan (preliminary field testing), (5) penyempurnaan produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (operational product revision), (8) uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing), (9) penyempurnaan produk akhir (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (disemination and implementation)³⁸



Gambar 3.1
Metode penelitian Borg and Gall

2.) Model 4D

Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

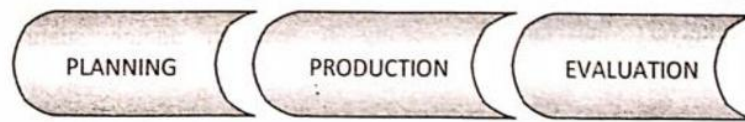
³⁸ Albet Maydiantoro, "MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN," *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia* 01, no. 02 (2021).



Gambar 3.2
Metode Penelitian 4D

3.) Model PPE

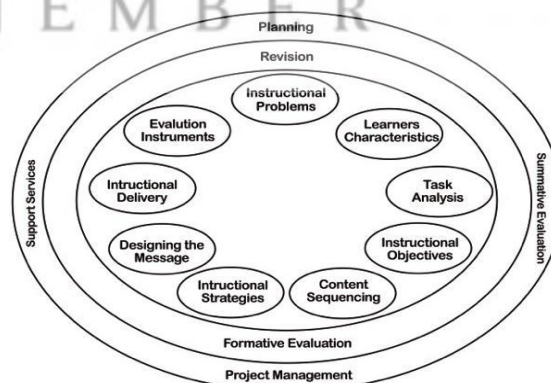
model pengembangan PPE (Planning Production Evaluation) yang dikembangkan oleh Richey and Klein (2009) yang menyatakan bahwa fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi. Berikut langkah langkah penelitian PPE, sebagai berikut: a.) Planning Kegiatan membuat Perencanaan atau perancangan atau produk yang akan dibuat oleh tujuan tertentu. b.) Production Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan Menjelaskan aspek pengembangan dalam pembelajaran yaitu desain instruksional dan materi kemudian kedua aspek tersebut digambarkan dalam bentuk flowchart dan story board. c.) Evaluation Kegiatan menguji, menilai, seberapa tinggi produk yang telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.



Gambar 3.3
Metode penelitian PPE

4.) Model KEMP

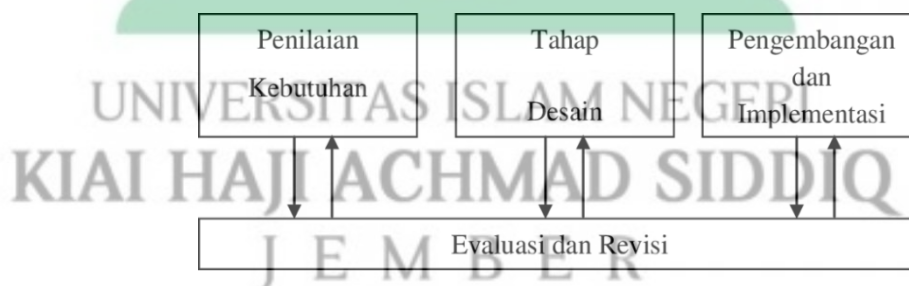
Model KEMP Model Kemp, memiliki empat elemen desain yang merupakan bagian integral dari pengembangan kursus: siswa, tujuan, metode, dan evaluasi. Penekanan model ini adalah terintegrasi dari setiap langkah dalam proses pembelajaran. Model ini juga dikatakan desain instruksional yang siklus berkelanjutan revisi untuk meningkatkan dan menyesuaikan sesuai kebutuhan. Selain itu, model ini juga sangat unik dalam struktur non-liniernya dan sifat saling terkait dari komponen utama yang memungkinkan fleksibilitas untuk diterapkan melalui sembilan tahap desain ini. Model Kemp ini juga mendorong para desainer untuk mengambil perspektif pelajar sehingga kebutuhan, prioritas, dan kendala mereka dipertimbangkan sebagai tujuan, materi belajar, penilaian yang dibuat dan diimplementasikan.



Gambar 3.4 Metode penelitian KEMP

5.) Model Hannafin and Peck

Metode penelitian Hannafin and Peck merupakan model pengembangan desain pembelajaran yang bersifat sistematis dan berulang. Model ini dirancang untuk membantu proses perancangan dan pengembangan program atau media pembelajaran secara efisien. Pendekatan ini sering diterapkan dalam penelitian dan pengembangan, terutama di bidang teknologi pendidikan serta pembelajaran berbasis multimedia. Model Hannafin dan Peck merupakan salah satu model desain pembelajaran yang terdiri dari, yaitu Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*), Perancangan (*Design*), Pengembangan dan Implementasi (*Development and Implementation*), Evaluasi dan Revisi (*Evaluation and Revision*)³⁹

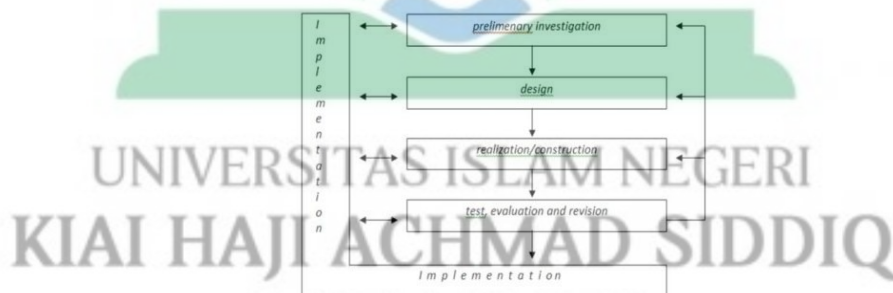


Gambar 3.5
Metode Penelitian Hannafin and Peck

³⁹ “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD | OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika,” diakses 19 Januari 2025, <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1086>.

6.) Model Plomp

Metode penelitian Plomp Merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang berorientasi pada pengembangan produk pendidikan, seperti kurikulum, media pembelajaran, atau perangkat instruksional. Dikembangkan oleh Tjeerd Plomp, model ini kerap diterapkan dalam penelitian di bidang pendidikan untuk menghasilkan solusi berbasis desain yang valid dan efisien. Model pengembangan penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Plomp (2013) dan hanya mencakup empat tahap, yaitu: (1) investigasi awal (*preliminary investigation*), (2) perancangan (*design*), (3) realisasi atau konstruksi (*realization/construction*), serta (4) pengujian, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*).⁴⁰



Gambar 3.6
Model Penelitian Plomp

7.) Model ADDIE

Model ini banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif dalam pengembangan produk pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan yaitu

⁴⁰ Munaifa Haifa, Noor Fajriah, dan Yuni Suryaningsih, "Pengembangan Modul Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Konteks Budaya Banjar," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 6, no. 3 (30 November 2021): 11–21, <https://doi.org/10.33369/jpmr.v6i3.15703>.

dalam pengembangan yaitu dalam model ini terdapat suatu produk yang dikembangkan dan dipastikan valid karena setiap tahapan harus terstruktur yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam setiap tahapannya dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan pada tahapan berikutnya. Model ini digunakan untuk menciptakan dasar yang kuat dalam pembelajaran, yaitu untuk mengembangkan desain produk. Model ini berfokus pada pembelajaran individu, dengan tahapan yang jelas dan terstruktur, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang.⁴¹ ADDIE menggunakan pendekatan sistematis yang mempelajari cara pengetahuan dan cara pembelajaran manusia bekerja. Desain instruksional yang efektif dengan ADDIE lebih menekankan pada penerapan tugas yang nyata, pemahaman yang mendalam, dan penyelesaian masalah yang relevan.

Dan dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE. Dikarenakan penelitian ini bersifat iteratif dan memberikan fleksibilitas untuk merevisi produk selama proses pengembangan, Desain Instruksional yang efektif dengan ADDIE lebih menekankan pada penerapan tugas yang nyata, pemahaman yang lebih rinci dan mendalam, dan penyelesaian yang relevan. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni Analyze,

⁴¹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Design, Development, Implementation dan Evaluation. Berikut gambaran tahapan model ADDIE di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.7
Tahapan Model ADDIE

- a. *Analysis* (Analisis) Pada tahapan ini adalah menganalisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan taha papa yang akan di kembangkan.
- b. *Design* (Desain) Pada tahapan ini adalah tahap perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan.
- c. *Development* (Pengembangan) Pada tahap ini adalah tahap dalam pembuatan produk.
- d. *Implementation* (Implementasi) Pada tahap ini adalah tahap pada kegiatan menggunakan produk
- e. *Evaluation* (Evaluasi) Pada tahap ini adalah tahapan pada kegiatan mengevaluasi apakah setiap produk yang telah dikembangkan sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Model penelitian ADDIE ini dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk pada kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar, Model ini banyak diterapkan sebagai salah satu alternatif dalam pengembangan produk pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan yaitu dalam model ini terdapat suatu produk yang dikembangkan dan dipastikan valid karena setiap tahapan harus terstruktur yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam setiap tahapannya dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan pada tahapan berikutnya. Kelebihan atau keunggulan lain yang dapat terdapat dalam model ini lebih sistematis dan terstruktur. Adapun kelemahan yang ada pada model ini adalah memerlukan waktu yang lama, formalitas dan kaku.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE. dikarenakan ADDIE menggunakan pendekatan sistematis yang mempelajari cara pengetahuan dan pembelajaran, Desain Instruksional yang efektif dengan ADDIE lebih menekankan pada penerapan tugas yang nyata, pemahaman yang mendalam, dan penyelesaian yang relevan, Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation dan*

Evaluation.⁴² Model ADDIE ini digunakan untuk menciptakan dasar yang kuat dalam pembelajaran, yaitu untuk mengembangkan desain produk pembelajaran. Model ini berfokus pada pembelajaran individu dengan tahapan yang jelas dan terstruktur, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang⁴³.

Bagian prosedur penelitian dan pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang diikuti dalam proses pembuatan produk. Berdasarkan model penelitian dan pengembangan yang dipilih oleh penulis, prosedur pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* untuk materi Menghargai Perilaku Keberagaman terdiri dalam 5 tahapan, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis ini terdapat dua tahapan yakni analisis kebutuhan peserta didik ini dilakukan guna peneliti menemukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Yang bisa meningkatkan efektivitas siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Hal ini berfungsi untuk mengetahui kesesuaian dalam pembuatan suatu produk media pembelajaran yang berupa media pembelajaran berbasis web yaitu

⁴² Hidayat fitria, "Model ADDIE (Analysis, Design. Development, Implementation, Evaluation) Dalam pembelajaran Agama islam," *jurnal inovasi pendidikan agama islam* 01, no. 01 (2021).

⁴³ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Fun Classroom Games berbasis *Bamboozle*. Berikut beberapa analisis yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Analisis Kinerja

Dalam menganalisis kebutuhan peserta didik peneliti melakukan wawancara dengan wali murid kelas IV C yang juga selaku guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Bu Febrilila Arisanti S.Pd. di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, terkait permasalahan yang ada di dalam kelas, cara peserta didik belajar dan kesulitan yang dialami pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ditinjau dari proses pembelajaran yang telah dilakukan pada observasi terdapat guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku paket saja. Sehingga siswa mudah merasa bosan dan mengantuk, tak sedikit siswa yang juga melamun saat guru menjelaskan materi pelajaran, dan kurangnya efektivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah itu peneliti mengidentifikasi permasalahan tersebut dan hasil dari permasalahan yang diperoleh yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan ikut serta aktif dalam keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. yaitu terdapat kurangnya penggunaan variasi media pembelajaran yang menyebabkan

pembelajaran monoton. sehingga dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mengajarkan materi Menghargai Perilaku Kebergaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b) Anali Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami situasi dan kondisi di kelas 4C MI Ar-Raudhoh Patrang Jember terkait dengan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran berbasis *Bamboozle* dalam bentuk *Fun Classroom Games* akan dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sebagian besar siswa kelas 4C excellent mengalami kesulitan dalam mengingat dan menerapkan konsep-konsep Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media berbasis permainan dapat membantu mereka untuk mengulang materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Serta Dengan analisis kebutuhan yang mendalam, *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman

siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4C MI Ar-Roudhoh Patrang Jember.

c) Analisis Peserta didik

Pada tahap ini dilakukan analisis peserta didik pada kelas IV C di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember yang berjumlah 24 anak. Pada dasarnya siswa sekolah dasar senang melakukan aktivitas yang mengandung permainan termasuk belajar sambil bermain, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik.

d) Analisis Capaian Pembelajaran (CP)

Pada tahap ini dilakukan analisis capaian pembelajaran, yang dimana Peserta didik di kelas 4C MI Ar-Roudhoh Patrang Jember, kurang termotivasi pada saat proses pelajaran berlangsung sehingga peneliti menerapkan Media pembelajaran

Fun Classroom Games berbasis Bamboozle agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran melalui metode interaktif dan kelas yang menyenangkan, dengan fitur permainan berbasis kuis, siswa dapat mengasah keterampilan berpikir secara kritis, dan lebih memahami penyampaian materi yang dijelaskan oleh guru. Proses pembelajaran dengan menerapkan *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dapat membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran yang lebih baik, dan meningkatkan

pemahaman mereka mengenai pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.⁴⁴

e) Analisis Tujuan Pembelajaran (TP)

Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan pembelajaran pada media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* pada kelas 4C di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember yaitu untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penerapan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*, siswa diharapkan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, memperkuat pemahaman materi yang telah dijelaskan oleh guru, serta meningkatkan kerjasama tim dan komunikasi antar sesama teman. Media Pembelajaran ini juga bertujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas.

f) Analisis Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Pada tahap ini Analisis Alur tujuan pembelajaran dalam penerapan media pembelajaran Bamboozle di kelas 4C MI Arraudhoh Patrang Jember yaitu dengan memperkenalkan konsep materi yang akan dipelajari melalui permainan interaktif.

⁴⁴ Rizal Maulana, "Analisis Capaian Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Taksonomi Bloom Revisi," *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 8, no. 2 (30 Desember 2022), <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i2.7621>.

kemudian peserta didik dibagi ke dalam kelompok untuk berkompetisi menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi Perilaku Menghargai Keberagaman dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. ataupun secara Individu. setiap jawaban yang benar akan mendekatkan siswa pada pemahaman materi yang telah dijumpai, yang bertujuan agar siswa dapat memahami konsep dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta membangun kerjasama dan komunikasi yang efektif di antara mereka.

g) Analisis Materi

Analisis materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang perilaku menghargai keberagaman di kelas 4C MI Ar-Roudhoh Patrang Jember bertujuan untuk menanamkan pemahaman siswa mengenai pentingnya sikap saling

menghargai perbedaan, baik dalam budaya, agama, suku, bahasa serta adat istiadat. maupun latar belakang sosial. Materi ini diajarkan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, menggunakan contoh-contoh yang ada pada lingkungan disekitar, pada kehidupan sehari-hari, seperti perbedaan antara teman-teman di sekolah atau di lingkungan rumah. Dalam pembelajaran ini, siswa dapat berdiskusi dan melakukan kegiatan yang melibatkan kerjasama antar teman yang memiliki latar belakang berbeda. Selain itu, materi ini juga mengajarkan

nilai-nilai Pancasila, khususnya sila kedua yang mengajarkan tentang saling menghormati dan tidak membedakan orang. Diharapkan, setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih peka dan mampu menunjukkan sikap toleransi, menghargai, dan menerima perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.

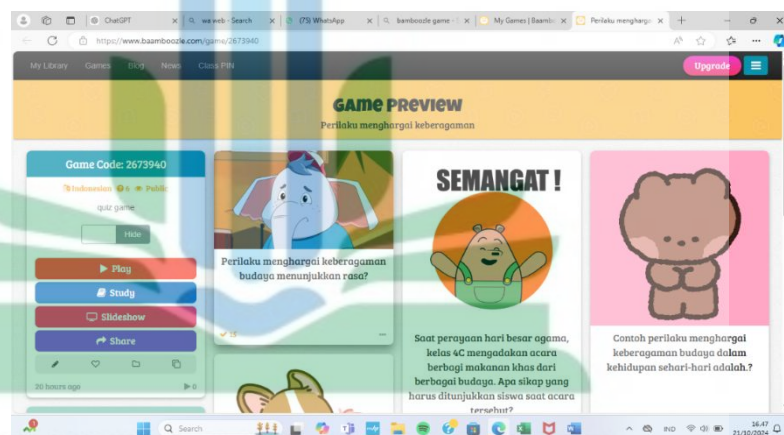
2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, dilakukan perencanaan pengembangan produk berdasarkan hasil analisis tahap sebelumnya.⁴⁵ Pada tahapan desain ini peneliti terdapat beberapa tahapan dalam menggambarkan desain media yang akan dikembangkan antara lain, merumuskan tujuan pembelajaran, merancang strategi pembelajaran yang tepat agar mencapai tujuan pembelajaran, serta membuat atau menyusun rancangan dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dengan mengacu pada spesifikasi produk sebelumnya. Produk didesain dari segi desain, materi, dan bahasa. Tujuan tahap ini sebagai rancangan produk media pembelajaran berupa *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Menentukan materi yang akan dikembangkan.

⁴⁵ Alvina Rachma, Tuti Iriani, dan Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (31 Agustus 2023): 506–16, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.

- 2) Mendesain tata letak dan struktur konten dalam *Bamboozle* (misalnya: kuis, permainan, atau latihan interaktif).
- 3) Memilih jenis soal (*multiple choice*, *true/false*, atau lainnya) sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 4) Menentukan desain visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 5) Membuat storyboard atau sketsa awal tentang alur permainan dalam media.



Gambar 3.8
Prototype desain awal

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini merupakan tahap pengembangan terkait produk yang telah di desain sesuai rancangan media awal yaitu media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Tahapan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media interaktif dari web Bamboozle
- 2) Peninjauan oleh dosen pembimbing
- 3) Validasi oleh ahli media seperti dari segi kemanfaatan media, kelayakan, keterpaduan, kemenarikan, kesederhanaan, kualitas dan tampilan.
- 4) Validasi oleh ahli materi seperti dari aspek isi materi, tampilan, bahasa, pembelajaran, dan interaksi.
- 5) Validasi oleh ahli bahasa seperti dari aspek ejaan, pemilihan kalimat dan tanda baca.
- 6) Memperbaiki media sesuai evaluasi dari ahli media dan materi.

Sebelum peneliti melakukan validasi kepada 3 validator, peneliti membuat angket validasi terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian, masukan, dan saran dari para ahli tentang sejauh mana materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan dan setelah menerima masukan dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran yang diberikan. Begitu media di validasi dan dinyatakan layak, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah Pada tahap penerapan media pembelajaran Bamboozle menggunakan model ADDIE di kelas 4C MI Ar-Roudhoh Patrang, langkah pertama adalah *Analysis* (analisis), yaitu mengidentifikasi tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selanjutnya, pada tahap *Design* (desain), media Bamboozle dirancang dengan soal-soal yang sesuai dengan kurikulum dan materi yang sedang dipelajari, misalnya tentang perilaku menghargai keberagaman. Pada tahap *Development* (pengembangan), permainan Bamboozle dipersiapkan dengan format yang mudah dipahami oleh siswa, serta alat dan bahan yang dibutuhkan disiapkan.

Pada tahap *Implementation* (penerapan), media Bamboozle diterapkan dalam kelas melalui permainan interaktif di mana siswa dibagi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan. Selama pelaksanaan, guru memfasilitasi diskusi dan memberikan umpan balik untuk memastikan pemahaman siswa. Terakhir, pada tahap

Evaluation (evaluasi), guru melakukan penilaian untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, serta mengevaluasi efektivitas penggunaan media Bamboozle dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu dilakukan saat program berlangsung. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kompetensi akhir dari capaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi dipakai sebagai umpan balik kepada para

pengguna media. Selanjutnya melakukan revisi produk sesuai dengan hasil evaluasi untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi oleh media pembelajaran. Revisi produk dibuat sebagai bentuk menyempurnakan media dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak dan efektif untuk membantu tercapainya tujuan dan pembelajaran. Pada proses ini peneliti melakukan validasi dengan beberapa ahli yang memiliki kemampuan kompeten dalam bidangnya diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan produk berdasarkan media dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang digunakan. Hasil produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* berdasarkan kebutuhan peserta didik di kelas IV C di MI Arraudhoh Patrang Jember.

2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk merupakan tahapan setelah dilaksanakannya desain uji coba. Pada penelitian ini subjek uji coba produk terdiri dari 3 validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Adapun validator ahli media dan ahli materi dari dosen

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sedangkan ahli pembelajaran merupakan guru wali kelas 4C yaitu ibu Febrilia Arisanti S.Pd. yang mana ke tiga validator tersebut memiliki kemampuan yang kompeten dalam bidangnya. Kemudian, penelitian melakukan uji coba produk pada peserta didik di kelas 4C di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember untuk mengukur keefektifan media.

3. Jenis data

Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran dari para ahli validator pengembangan media serta observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik serta guru kelas di sekolah. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket dan kuisioner yang diberikan kepada ahli validator, peserta didik dan 41 guru untuk menilai keefektifan dari media pembelajaran *Fun Classroom Games*

berbasis Bamboozle.⁴⁶

a) Data Kuantitatif

Data yang diperoleh dari skor para ahli validator melalui angket atau kuesioner. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian dari para ahli⁴⁷. mengenai kelayakan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*, serta keefektifan media pembelajaran dengan adanya hasil pretest dan post-test.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, t.t.

⁴⁷ Andreas Tri Pandju, *Metodologi Penelitian*, 2024.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui buku, jurnal terkait, serta diperoleh melalui kritik, saran, dan komentator dari para ahli validator terhadap pengembangan media pembelajaran ⁴⁸ *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Hasil data kualitatif ini dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam merevisi media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* agar lebih layak digunakan. Selain itu, pemerolehan data ini didukung dari hasil analisis bacaan terhadap artikel, buku, jurnal, skripsi, wawancara, observasi.

4. Instrumen Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pemilihan metode dan alat yang tepat akan sangat mempengaruhi akurasi data yang didapatkan. ⁴⁹ Dalam penelitian R&D (*Research and Development*) atau Penelitian dan Pengembangan, penggunaan instrumen pengumpulan data sangat penting untuk memperoleh informasi yang

⁴⁸ Suyitno, "Analisi Data Dalam Rancangan Penelitian Kualitatif" (Open Science Framework, 25 Mei 2021), <https://doi.org/10.31219/osf.io/e764q>.

⁴⁹ Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

tepat, dan relevan. Dalam penelitian dan pengembangan ini, instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi Observasi, Wawancara, Angket, Tes, dan Dokumentasi. Berikut adalah penjelasan mengenai instrument tersebut :

1) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang meliputi kegiatan pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang diperlukan oleh peneliti⁵⁰. Observasi ini dilakukan dikelas 4C MI Arraudhoh Patrang Jember yang dilakukan dengan melihat langsung keadaan yang terjadi dilapangan. Observasi ini bertujuan untuk memahami proses belajar mengajar yang berlangsung. Selain itu observasi dilakukan untuk melihat kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang ada.

Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti dan pengembangan, khususnya dalam hal media pembelajaran dapat di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Teknik observasi ini digunakan untuk menggali data tentang:

- a) Perbedaan proses dan hasil kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* pada mata pelajaran

⁵⁰ Heri Kuswoyo dkk., "Peningkatan Keterampilan Test Toeic Bagi Siswa/Siswi Berbasis Teknologi Di SMKN 1 LABUHAN MARINGGAI, LAMPUNG TIMUR," *Journal of Community Service (JCOS)* 1, no. 2 (20 April 2023): 44–50, <https://doi.org/10.56855/jcos.v1i2.291>.

pendidikan pancasila materi Menghargai perilaku keberagaman.

- b) Antusias peserta didik saat media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* diperkenalkan oleh peneliti di kelas IV-C MI Arraudhoh Patrang Jember.

2) Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan suatu permasalahan yang ada di lapangan. Wawancara adalah interaksi langsung antara pewawancara dan orang yang diwawancarai untuk mendapatkan informasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 4C yaitu Ibu Febrilila Arisanti S.Pd. untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ibu Rita Sukriya Murti S.Pd, selaku direktur kelas

Excellent di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember, dan Ahmad Fairuz siswa kelas 4C Excellent.

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif oleh peneliti. Hasil wawancara disusun secara sistematis untuk menjawab masalah penelitian dan menilai keberhasilan produk yang digunakan. Berikut pedoman wawancara yang digunakan untuk mencari data pada penelitian ini:

- a) Wali kelas 4C Excellent

- 1) Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV?
- 2) Media apa saja yang pendidik gunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila?
- 3) Dalam proses pembelajaran pernahkah pendidik menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?
- 4) Adakah kesulitan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran?
- 5) Apakah pendidik pernah mengikuti pelatihan terkait pembelajaran yang berbasis Web seperti Bamboozle? Apakah pendidik pernah mencoba media tersebut?
- 6) Bagaimana pendapat pendidik apabila peneliti melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle pada materi Menghargai Perilaku Keberagaman?

b) Peserta Didik kelas 4C Excellent

- 1) Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi Menghargai Perilaku Keberagaman? Apakah materinya sulit? Apa kesulitan kalian pada materi itu?
- 2) Apakah kalian suka saat belajar menggunakan media pembelajaran?

3) Apakah guru pernah memakai pembelajaran menggunakan Quiz?

4) Menurut kalian, bagaimana jika pembelajaran dilakukan dengan bermain?

3) Angket

Angket merupakan sebuah instrument pengumpulan data dari sejumlah responden dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan. Responden ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan guru. Angket ditujukan kepada Ahli Media, Ibu Nurmawati, M.Pd. Ahli Materi Bapak Dr. Ubaidillah.S.Pd.I.M.Pd.I, Serta Ahli pembelajaran Ibu Febrilila Arisanti S.Pd.

Pada angket yang diberikan kepada ahli media berisi tentang tampilan media, penggunaan warna, font, dan layout, pengaturan pada media, desain, interaktivitas pada media, fitur,

media yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta kesesuaian dengan materi pembelajaran.

Pada angket ahli materi berisi tentang kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan materi atau soal, kemenarikan materi atau soal, kesesuaian materi atau soal dengan tingkat peserta didik, penyajian materi atau soal yang mudah dipahami, dapat meningkatkan tingkat berfikir siswa, bahasa yang digunakan, tidak berbelit dan mudah untuk dipahami. Pada angket ahli

pembelajaran berisi tentang ketepatan media, desain pada tampilan gambar, kesesuaian materi yang disajikan, pengelolaan media, kemudahan peserta didik dalam memahami materi, peningkatan terhadap motivasi siswa, kerincian penguraian pada materi, keamanan media saat digunakan, kesesuaian dengan strategi yang digunakan, dan kemudahan penggunaan media oleh peserta didik.

Beberapa jenis angket evaluasi yang digunakan meliputi angket evaluasi media, angket evaluasi materi, dan angket evaluasi ahli pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket ini digunakan sebagai masukan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga menghasilkan hasil akhir yang valid.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan pengamatan langsung pada proses pengumpulan data yang diperoleh peneliti sesuai dengan pembahasan. Dokumentasi ini mencakup dokumen kegiatan, nilai siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan, serta hasil penerapan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Selain itu juga dapat mencakup dokumen lain yang diperlukan sebagai bukti pendukung. Teknik dokumentasi ini untuk mengetahui hal-hal berikut yaitu:

- a) Data peserta didik
- b) Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media

5) Tes

Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data kuantitatif yang akurat. Yang selanjutnya akan dianalisis untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan. Tes yang diterapkan berupa *pre-test* dan *post-test*, yang bertujuan untuk mengukur perubahan Tingkat pengetahuan subjek sebelum dan sesudah pembelajaran materi pokok yang diuji. Bentuk soal yang digunakan pada soal tes yaitu:

- a) Pilihan ganda
- b) Uraian

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar mudah dipahami. Pada tahap ini data yang telah dikumpulkan menggunakan beberapa instrument pengumpulan data kemudian akan dianalisis sesuai dengan jenis datanya.

Adapun Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif, Jenis penelitian kualitatif diperoleh dengan hasil wawancara, observasi, yang akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan pendekatan kuantitatif yakni diperoleh melalui data uji kevalidan produk, kelayakan dan respon siswa.

Dapat disimpulkan bahwa teknik analisis deskriptif kualitatif akan diperoleh dengan cara menyusun data dengan sistematis dalam bentuk kalimat. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dengan menyusun secara struktur dalam bentuk angka atau presentase sesuai dengan objek penelitian.

a. Analisis Desain

Fun Classroom Games berbasis *Bamboozle* adalah salah satu media pembelajaran yang seru dan menyenangkan. Di kelas 4C MI Ar-Roudhoh Patrang Jember, *Bamboozle* bisa digunakan untuk membuat belajar menjadi lebih menarik. Media ini berupa permainan yang menguji pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Siswa akan menjawab pertanyaan yang muncul di layar, dan jika jawabannya benar, mereka akan mendapatkan poin. Desain *Bamboozle* yang mudah dipahami membuat siswa tidak merasa bosan saat belajar.

Selain itu, *Bamboozle* bisa digunakan untuk berbagai pelajaran. Dengan desain yang menarik dan interaktif, *Bamboozle* membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

b. Analisis kelayakan produk

Analisis kelayakan ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui Tingkat kelayakan atau kevalidan produk *Fun classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Angket yang dibagikan kepada validator ahli materi, ahli media, akan digunakan untuk mengetahui hasil uji

kelayakan dan hasilnya akan dianalisis menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban dan rumus sebagaimana berikut.⁵¹

Tabel 3.1

Tabel Kategori Skala Likert

NO	Jawaban Kelayakan	Skor
1.	Sangat layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup	3
4.	Tidak layak	2
5.	Sangat tidak layak	1

Berdasarkan pada tabel kategori skala likert tersebut, maka untuk menghitung presentase rata-rata hasil angket validasi dari para ahli dapat menggunakan rumus

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validitas ahli

T_{se} = Total skor empirik

T_{sh} = Total skor maksimal

Setelah perhitungan presentase tiap aspek, kemudian tahap berikutnya yakni pengambilan Keputusan terkait kualitas kelayakan dari media *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dengan kategori presentase kelayakan sebagai berikut:

⁵¹ M. Pd Mohammad Kholil, *PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA: Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*, ed. oleh M. Ag Dr. Moch. Khotib (Yogyakarta: Bildung, 2021), <http://digilib.uinkhas.ac.id/12871/>.

Tabel 3.2
Kategori Presentase Kelayakan

Persentase (%)	Skor	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

c. Analisi Data Angket Respon Peserta Didik

Hasil angket respon peserta didik kemudia di presentasekan dengan memakai rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah Skor Total

$\sum xi$: Jumlah Skor Maksimal

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Respon Peserta Didik

NO.	PERSENTASE	TINGKAT KEMENARIKAN
1	81-100%	Sangat Baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	21-40%	Kurang Baik
5	$\leq 50\%$	Sangat Kurang Baik

d. Analisis Data Uji Efektifitas

Analisis data uji efektifitas dilakukan menggunakan uji N-gain. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle*. Uji normalitas Gain atau N-

gain menggunakan rumus sebagai berikut:⁵²

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan:

Skor Ideal = Nilai maksimal yang dapat diperoleh

Tabel 3.4

Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3.5

Tafsiran Efektivitas N-Gain.

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak efektif
40% - 55%	Kurang efektif
56% - 75%	Cukup efektif
> 76%	Efektif

Skor N-Gain dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori. Jika skor N-Gain lebih dari 0,7, maka tergolong tinggi. Skor yang berada di kisaran 0,3 hingga 0,7 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan skor di bawah 0,3 dikategorikan sebagai rendah. Adapun Tabel memuat interpretasi

⁵² Mia Pramudianti dkk., “Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (22 Mei 2023): 1315–1312, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>.

tingkat efektivitas berdasarkan nilai persentase N-Gain. Apabila nilai N-Gain persentasenya di bawah 40%, maka dianggap tidak efektif. Nilai antara 40% hingga 55% diklasifikasikan sebagai kurang efektif, sementara nilai dalam rentang 56% hingga 75% dinilai cukup efektif. Jika nilai N-Gain mencapai lebih dari 76%, maka dikategorikan sebagai efektif.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan yakni Media *Pembelajaran Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai perilaku keberagaman, di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember dengan langkah penelitian jenis ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:

1. Hasil *Analyze* (Analisis)

Tahapan ini diawali dengan observasi dan wawancara di Lembaga Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang jember dengan tujuan untuk mengumpulkan data informasi yang terdapat dalam Madrasah. Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai Perilaku Keberagaman di kelas 4C Excellent. Analisis disini meliputi beberapa hal diantaranya yaitu:

a. Analisis Kinerja

Analisis Kinerja dianalisis melalui wawancara dan observasi di dalam kelas selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwasannya dalam kegiatan belajar mengajar ditemukan beberapa kendala, diantaranya yaitu peserta didik yang masih kurang termotivasi disaat pembelajaran berlangsung, peserta didik seringkali ngobrol atau asyik bermain

sendiri disaat guru menjelaskan materi pelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berfokus pada pendidik, yakni ceramah dan diskusi serta tanya jawab sehingga kurang menstimulasi minat dan gairah belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.⁵³

Selain itu, Pendidik hanya mengacu pada buku paket saja dan sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, kurangnya media pembelajaran menjadi kendala di dalam kelas dan menyebabkan peserta didik bosan selama pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pernyataan Wali kelas 4C Excellent, Serta guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Bunda Febrilila Arisanti S.Pd. yang menyatakan bahwasannya

“Iya mbak di kelas 4C memang jarang menggunakan media pembelajaran, biasanya saya hanya menggunakan media video yang ada di Youtube saja tapi itu juga jarang sih mbak, dan yang paling sering memang menggunakan metode ceramah dan penjelasan materi yang ada di buku paket gitu, ya kadang ngerjakan soal kadang diskusi bersama sama ”.⁵⁴

⁵³ Observasi di MI Ar- Roudhoh, 2 Oktober 2024.

⁵⁴ Febrilila Arisanti, Wawancara, 17 Maret 2025.



Gambar 4.1
Wawancara dengan guru kelas 4C Excellent

Jika dianalisis dari hasil observasi dan wawancara, maka dapat digaris bawahi bahwa kurangnya variasi pada media pembelajaran sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa, dan juga penggunaan strategi pembelajaran yang kurang beragam membuat peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan yang membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal.

b. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Pada analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui sumber belajar yang sesuai dan diperlukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas, ditemukan bahwa peserta didik seringkali mudah merasa bosan disaat proses pembelajaran pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Menghargai perilaku keberagaman. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian

materi dalam proses pembelajaran. Biasanya guru menyampaikan materi pelajaran lalu memberikan soal-soal dari buku atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai acuan belajar. Jika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, mereka diminta untuk bertanya langsung kepada guru agar lebih paham. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang dirancang agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, dengan harapan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan langsung dari Ibu Febrilila Arisanti S.Pd. yakni:

“Iya.. Mbak, anak-anak itu biasanya emang kadang suka ngrasa bosan apalagi pelajaran Pendidikan Pancasila itu kedapatan jadwal di jam terakhir, jadi anak-anak sudah capek dan kurang bersemangat, saya juga memang jarang menggunakan media dan biasanya cuman pakai LKPD sama suruh ngerjain soal-soal di buku paket aja. Jika mbak ada media yang bisa digunakan anak-anak itu pasti sangat membantu mbak”⁵⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat dipahami bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Karena hal itu, disini peneliti memilih media pembelajaran sebagai solusi untuk permasalahan tersebut. Media ini dipilih karena media pembelajaran

⁵⁵ Febrila Arisanti, Wawancara, 17 Maret 2025.

ini sangat menarik karena selain belajar peserta didik juga dapat bermain games sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

c. Analisis Materi

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik, peneliti melanjutkan dengan menentukan materi pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui tahap pemilihan, pencarian, pengumpulan, serta identifikasi materi yang akan diajarkan. Peneliti telah menetapkan bahwa materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Menghargai Perilaku Keberagaman. Hal tersebut sudah didiskusikan dan disepakati bersama guru kelas 4C Excellent yang juga sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember. Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan guna penerapan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti kepada peserta didik

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran adalah proses untuk menyesuaikan dan memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran *Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle* adalah Menghargai Perilaku Keberagaman dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.1

Analisis Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
1.	Setelah mempelajari materi menghargai perilaku keberagaman, siswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan keberagaman, baik dari segi agama, suku, budaya, bahasa, maupun adat istiadat yang ada.
2.	Siswa mampu mengidentifikasi berbagai bentuk perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya dan belajar untuk menghargai perbedaan tersebut sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat.
3.	Siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap toleransi, yaitu menerima dan menghargai perbedaan tanpa memandang rendah satu sama lain.
4.	Siswa belajar untuk menghormati hak-hak orang lain dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk hak beribadah, berpendapat.

2. Hasil *Design* (Desain)

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, selain mengumpulkan data dari hasil analisis, peneliti juga menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mempertimbangkan strategi yang sesuai dengan penggunaan media, serta merancang media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Rancangan media ini disusun berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun langkah-langkah dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran.

Tujuan pembelajaran melalui media *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* pada materi Menghargai Perilaku Keberagaman disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu memahami apa yang dimaksud dengan keberagaman, baik dari segi agama, suku, budaya, bahasa, maupun adat istiadat yang ada di Indonesia. Adapun Tujuan Pembelajaran yang hendak dicapai sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran
1.	Setelah mempelajari materi menghargai perilaku keberagaman siswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan keberagaman, baik dari segi agama, suku, budaya, bahasa, maupun adat istiadat yang ada.
2.	Siswa mampu mengidentifikasi berbagai bentuk perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya dan belajar untuk menghargai perbedaan tersebut sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat.
3.	Siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap toleransi, yaitu menerima dan menghargai perbedaan tanpa memandang rendah satu sama lain.
4.	Siswa belajar untuk menghormati hak-hak orang lain dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk hak beribadah, berpendapat

b. Merancang Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan adalah metode kooperatif dengan model TGT, di mana peserta didik belajar dalam kelompok, menyelesaikan soal secara bersama-sama, dan tetap merasa termotivasi saat menggunakan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Strategi ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan di dalam kelas. Alur strategi pembelajaran TGT yakni sebagai berikut:

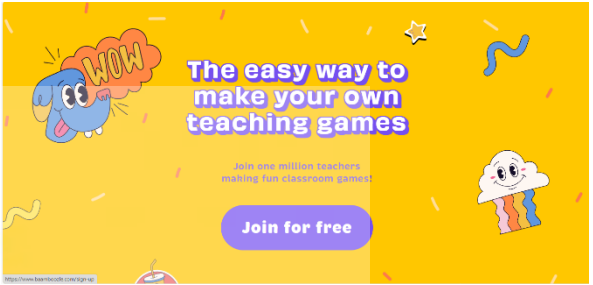
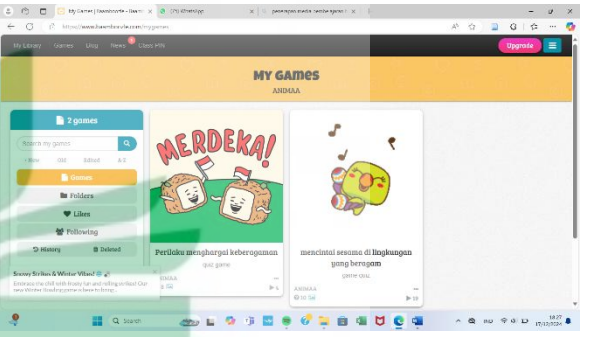
- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok
- 2) Guru menyampaikan materi Menghargai perilaku keberagaman kepada peserta didik.
- 3) Setiap kelompok menggunakan 1 HP untuk mengerjakan soal menggunakan media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*
- 4) Guru menyiapkan media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*.
- 5) Guru membagikan link web pada games <https://www.baamboozle.com/game/3227318> kepada peserta didik.
- 6) Peserta didik masuk pada link yang telah dibagikan oleh guru.
- 7) Guru membantu peserta didik untuk menyiapkan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* sebelum permainan dimulai.

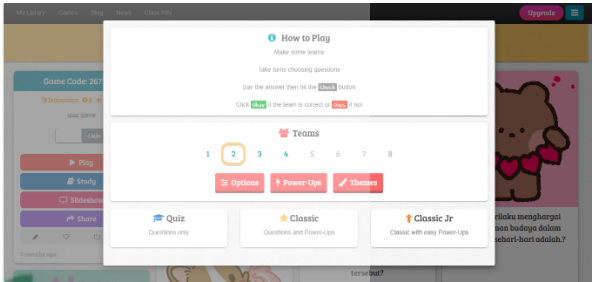
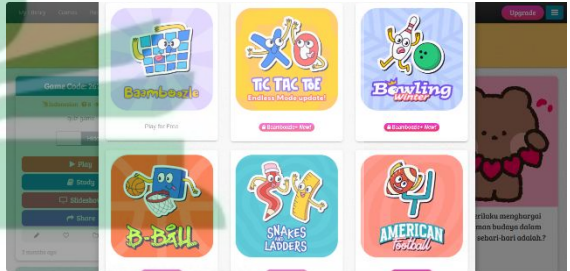
- 8) Setelah setiap kelompok siap, peserta didik pada setiap kelompok berlomba-lomba mengerjakan soal secara bergantian.
- 9) Kelompok yang menyelesaikan terlebih dahulu akan mendapatkan reward dari guru.

c. Merancang Media Pembelajaran Dengan Menyesuaikan Materi

Sebelum mengembangkan Media *Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*, langkah awal yang dilakukan adalah menentukan materi yang akan digunakan dan disesuaikan dengan karakteristik media tersebut. Peneliti memilih materi *Menghargai Perilaku Keberagaman* yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV. Materi tersebut disusun berdasarkan kesesuaian dengan pembelajaran yang telah dirancang, melalui analisis terhadap jadwal pelajaran serta capaian pembelajaran (CP). Isi materi mencakup berbagai aspek terkait Perilaku siswa dalam menghargai keberagaman yang ada di sekitarnya. Dan dirancang sedemikian rupa agar peserta didik lebih mudah memahami melalui penggunaan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Media ini diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ar- Roudhoh Patrang Jember. Yang difokuskan pada kelas 4C Excellent.

Tabel 4.3
Prototipe Komponen Media Bamboozle

NO	Tahapan	Gambar
1.	Klik Platform https://www.baamboozle.com/ Untuk masuk pada web Bamboozle, lalu klik <i>Sign In</i> jika sudah memiliki akun, dan klik <i>Join For Free</i>, Lalu isikan alamat email, kata sandi dan <i>User name</i>.	
2.	Lalu masuk pada menu <i>My Library</i> dan klik pada <i>+Game</i> untuk membuat soal	
3.	Tuliskan judul dan deskripsi permainan, dan buatlah soal sesuai materi.	
4.	Pembuatan soal disesuaikan dengan materi dan topik yang akan diajarkan	

		
5.	Klik Play untuk memulai permainan, lalu Quiz untuk memilih beberapa tim	
6.	Setelah memilih beberapa tim, dapat memilih games apa yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran.	

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Setelah menyelesaikan tahap perancangan konseptual produk, langkah selanjutnya adalah merealisasikan serta mengembangkan media pembelajaran. Tahap ini melibatkan beberapa proses, di antaranya:

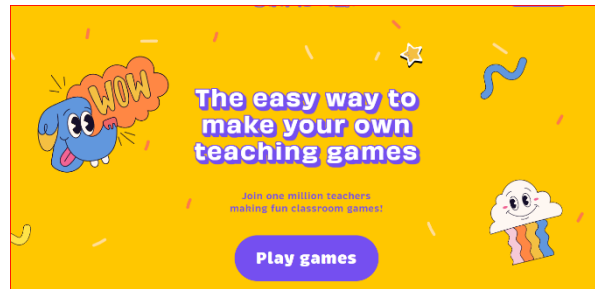
a. Bentuk Produk

Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* merupakan salah satu jenis media yang banyak

dikembangkan oleh berbagai kalangan. Proses pembuatannya pun memanfaatkan alat yang mudah diakses oleh siapa saja. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini sudah disesuaikan dengan bahan-bahannya yang mudah ditemukan, dan sudah sangat umum untuk orang-orang memilikinya, Perangkat yang digunakan dalam pembuatan media ini meliputi ponsel Android ataupun laptop. Pengembangan media diselaraskan dengan materi pembelajaran kelas 4C Excellent, yaitu materi Menghargai Perilaku Keberagaman. Meskipun media ini sebenarnya dapat diterapkan pada berbagai materi lainnya, peneliti memilih materi tersebut karena dianggap sesuai dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya oleh kelas 4C Excellent, yang juga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini siswa kelas 4C Excellent seringkali cenderung terlihat bosan dan mengantuk.

Sementara tahapan dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* disajikan sebagai berikut:

- a. Masuk ke halaman utama website, selanjutnya klik <https://www.baamboozle.com/>, klik sign in jika belum memiliki akun, dan klik Join For Free jika sudah memiliki akun



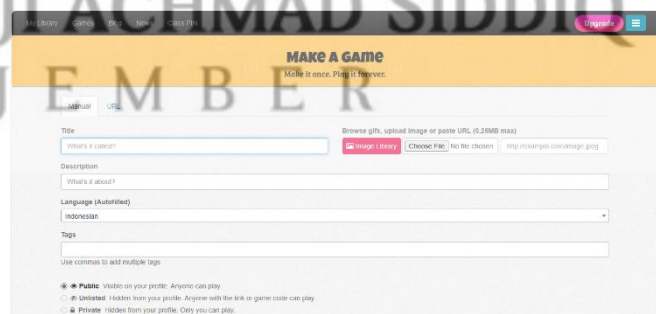
Gambar 4.2

- b. Lalu masuk pada menu *My Library* untuk lanjut pada pembuatan soal, klik +Game



Gambar 4.3

- c. Masuk pada menu pembuatan soal dan tuliskan deskripsi materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran

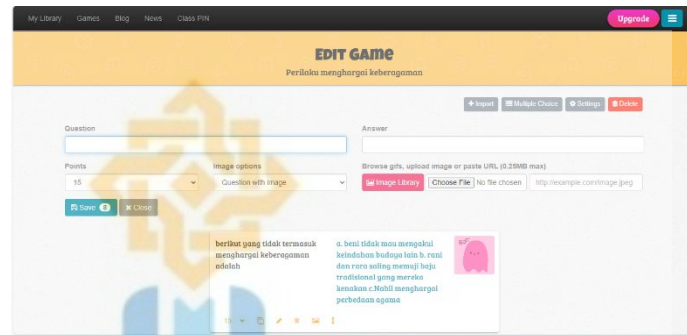


Gambar 4.4

- d. Setelah pembuatan soal yang telah disesuaikan dengan materi lalu sesuaikan berapa poin yang akan di dapatkan peserta

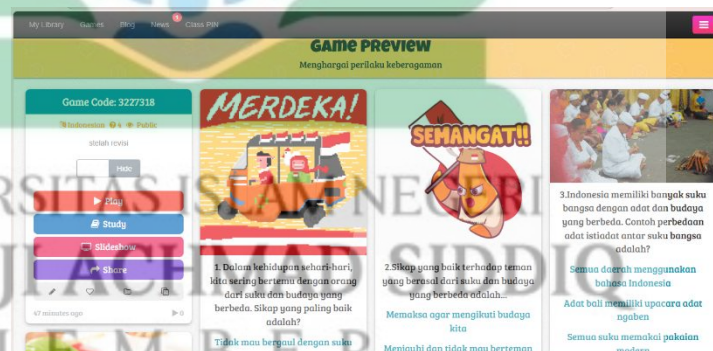
didik untuk per satu soal pada pembuatan soal juga dapat menambahkan gambar untuk penambah keseruan pada games.

Lalu klik *Save*



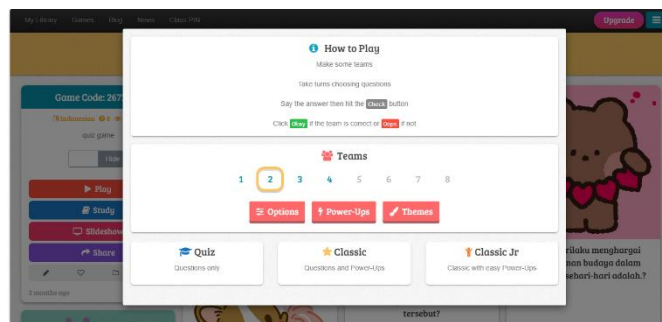
Gambar 4.5

- e. Pembuatan soal di sesuaikan dengan materi yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran.



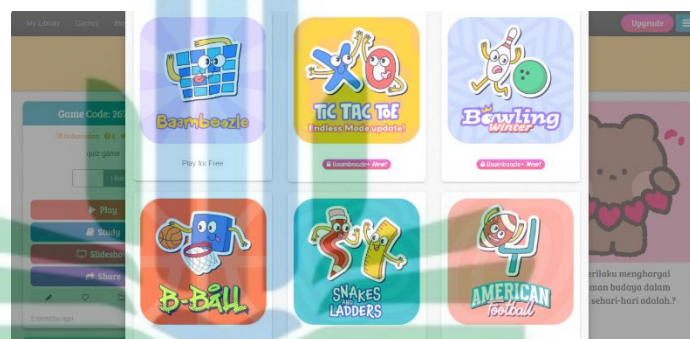
Gambar 4.6

- f. Lalu klik *play* untuk memulai permainan, setelah itu akan muncul Options untuk menyesuaikan berapa tim yang akan bermain Quiz



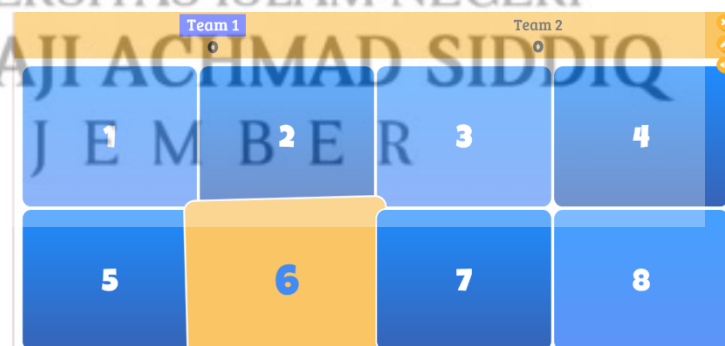
Gambar 4.7

- g. Setelah memilih beberapa tim, dapat memilih Fitur games yang akan digunakan dala proses pembelajaran



Gambar 4.8

- h. Tampilan fitur Quiz Bambozle Only.



Gambar 4.9

- b. Validasi Kelayakan Produk

Produk media yang telah selesai dikembangkan saat ini berada pada tahap prototipe awal, Selanjutnya dilakukan uji validitas produk, Validasi terhadap media pembelajaran dilakukan guna mengetahui sejauh mana produk *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* layak untuk digunakan. Dilakukan oleh 3 validator yakni, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* ahli validasi media yang bertujuan Untuk mengetahui apakah produk layak digunakan maka dilakukan validasi terhadap media pembelajaran. Ahli media yang memvalidasi media ini yakni Ibu Ira Nurmawati, S.Pd.,M.Pd. dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pada tanggal 12 Maret 2025. Adapun hasil dari validasi media sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2
			T_{se}	T_{sh}
1.	Aspek Desain Tampilan Media	Tampilan media menarik dan sesuai untuk pembelajaran berbasis fun game.	4	4
		Penggunaan warna, font, dan layout mendukung ketrbacaan dan daya tarik media.	4	4

		Pengaturan dalam <i>Bamboozle</i> mudah dipahami oleh pengguna.	3	4
		Desain antarmuka interaktif dan ramah pengguna (<i>user-friendly</i>).	4	4
2.	Aspek Interaktivitas	Media menyediakan interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis permainan.	3	4
		Fitur permainan dalam <i>Bamboozle</i> dapat meningkatkan partisipasi siswa.	4	4
		Media pembelajaran berupa media lomba cerdas media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.	3	4
3.	Aspek Keefektifan Media	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	3	4
		Permainan dalam <i>Bamboozle</i> membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.	3	
		Media mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.	4	4
		Permainan sesuai dengan kurikulum atau materi pembelajaran yang diajarkan.	4	4
Jumlah			39	44

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{44} \times 100\%$$

$$= 88,64 \%$$

Berdasarkan hasil validasi Media diperoleh nilai 39 dan 44 deangna rata rata presentase 88,64%. Sehingga dalam hal ini media dapat dikatakan sangat layak. Adapun beberapa komentar dan saran dari ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.5

Komentar dan Saran Ahli Media

NO.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	Buatkan manual book penggunaan media dalam pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk meninjau kelayakan isi materi, khususnya pada materi

Menghargai Perilaku Keberagaman. Validasi materi ini dilakukan

oleh Bapak Dr. Ubaidillah S.Pd.,I.,M.Pd.I selaku dosen mata

kuliah Pendidikan Pancasila pada Program Studi PGMI UIN Kiai

Haji Achmad Siddiq Jember. Pada tanggal 13 Maret 2025. Adapun

hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Skor	
			T_{se}	T_{sh}
1.		Materi sesuai dengan Kurikulum.	4	4

	Kesesuaian dengan kurikulum	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.	4	4
2.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Classrom Games Bamboozle</i>	4	4
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.	4	4
3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.	4	4
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4	4
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta Didik	4	4
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.	4	4
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan	Bahasa yang digunakan tidak berat sehingga siswa mudah tertarik dan termotivasi	4	4
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan Kaidah bahasa Indonesia	4	4
		Bahasa yang digunakan ringan sehingga informasi mudah diserap	3	4
		Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak berbelit sehingga memudahkan pemahaman siswa	4	4
Jumlah			47	48

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{48} \times 100\%$$

= 97,92 %

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh nilai 47 dan 48 dengan rata rata 97,92% sehingga dalam hal ini aspek materi dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun beberapa komentar dan saran dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.7

Komentar Dan Saran Ahli Materi

NO.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	Soal lebih diperbanyak lagi kalau bisa.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk menilai kelayakan media dan materi yang disajikan kepada peserta didik. Penilaian ini dilakukan oleh Ibu Febrilila Arisanti S.Pd, yang merupakan guru kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh, Patrang, Jember. Pada tanggal 17 Maret 2025. Adapun hasil validasi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.8

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor
----	--------------------	------

1.	Ketepatan <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran	T_{se}	T_{sh}
2.	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	5	5
3.	Materi yang di sajikan melalui Media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> sudah sesuai dengan kurikulum.	5	5
4.	Media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> dapat digunakan dengan mudah.	4	5
5.	Media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5	5
6.	Media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	5	5
7.	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	5	5
8.	Media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> aman digunakan oleh peserta didik	5	5
9.	Media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	5	5
10.	Media <i>Fun Classroom Games</i> Berbasis <i>Bamboozle</i> mudah digunakan oleh peserta didik	5	5
	Jumlah	49	50

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{50} \times 100\%$$

= 98%

Berdasarkan hasil validasi Ahli Pembelajaran diperoleh nilai 49 dan 50 dengan rata rata 98% sehingga dalam hal ini aspek materi dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun beberapa komentar dan saran dari ahli materi sebagai berikut:



Tabel 4.9

Komentar Dan Saran Ahli Pembelajaran

NO.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Pembelajaran	1. Dengan menggunakan media fun Classroom Games berbasis Bamboozle anak-anak lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas 2. Media Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle sangat menarik karena berisi game yang disertai soal.

4. Hasil *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan lanjutan dari proses pengembangan, dengan tujuan untuk menguji sejauh mana efektivitas media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dalam pembelajaran siswa kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh, Patrang, Jember. Media yang telah dirancang dan disempurnakan kemudian diterapkan kepada peserta didik setelah mengalami revisi berdasarkan masukan dari para ahli, sehingga memenuhi standar kelayakan. Setelah melalui proses validasi,

media tersebut diujicobakan kepada siswa kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Awal pertemuan dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025, diawali dengan pelaksanaan Preetest bagi peserta didik dan disertai kegiatan konsultasi. Konsultasi mengenai modul ajar dilakukan bersama pendidik kelas 4C Excellent, dan menunjukkan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* kepada ahli pembelajaran. Tujuan dari konsultasi ini adalah untuk memastikan bahwa tahapan dan strategi yang tercantum dalam modul ajar telah mencerminkan keseluruhan proses kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan *Preetest* dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Kegiatan ini bertujuan mengukur sejauh mana media tersebut mampu membantu peserta didik dalam memahami materi sebelum proses pembelajaran dimulai. Hasil dari *Preetest* akan menjadi acuan dalam mengevaluasi keberhasilan media dalam meningkatkan pemahaman siswa



Gambar 4.10

Pengerjaan Soal Preetest

Pada pertemuan selanjutnya yakni pada tanggal 17 Maret 2025 dan 20 Maret 2025 adalah kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan uji skala kecil

dan uji skala besar, sebelum dilaksanakannya uji skala kecil dan skala besar dilakukan, peneliti membacakan Panduan petunjuk penggunaan Media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. berdasarkan modul ajar yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan ahli pembelajaran. Berikut adalah dokumentasi dari penerapan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*



Gambar 4.11

Panduan bermain Games Fun Classroom Games berbasis Bamboozle



Gambar 4.12
Uji Skala Kecil



Gambar 4.13
Uji Skala besar

Gambar tersebut menunjukkan proses penerapan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Implementasi dilakukan baik pada skala kecil maupun skala besar dengan menerapkan *strategi TGT (Teams Games Tournament)*, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Perbedaan antara skala kecil dan besar terletak pada jumlah kelompok, di mana pada skala kecil, siswa hanya dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga orang. Sedangkan pada skala besar masing-masing terbagi menjadi lima kelompok dengan anggota berjumlah empat hingga lima anak.



Gambar 4.14

Pengerjaan Soal Posttest dan Angket Respon pada Uji Skala Kecil



Gambar 4.15
Pengerjaan Soal Posttest dan Angket Respon
pada Uji Skala Besar

Setelah media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* di implementasikan, tahap selanjutnya adalah pengisian angket respon peserta didik, serta pelaksanaan *Posttest*. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. Hasil dari *posttest* ini akan menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, data yang diperoleh juga akan menjadi acuan untuk pengembangan dan penyempurnaan media pembelajaran di masa yang akan datang. Adapun hasilnya sebagai berikut:

a. Uji Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada tanggal 17 Maret 2025 dengan melibatkan 5 orang peserta didik sebagai responden. Tujuan dari uji ini adalah untuk melakukan evaluasi awal serta menilai tingkat keterbacaan media oleh para peserta didik. Adapun hasil dari uji skala kecil sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Angket Respon Peserta Didik Skala kecil

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Naaila Syafiyah Mujab	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36
Saverio Putra Firdaus	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37
Almagfira Qesyah Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Aini Nafisah Al Ulya	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
Nadifah Salsabila	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	34
Jumlah											185

$$\begin{aligned}
 V_{ah} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \\
 &= \frac{185}{200} \times 100\% \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

Dengan rata-rata persentase sebesar 92,5%, hasil tersebut diinterpretasikan berada dalam kategori sangat baik, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar.

Kondisi dikelas selama uji coba skala kecil, peserta didik berada dalam suasana yang tertib dan kondusif. Uji coba skala kecil dilakukan di ruang kelas 4C Excellent. uji coba skala kecil hanya melibatkan lima orang siswa, Selain itu peserta didik juga lebih fokus dan dapat bekerja sama dengan baik meskipun sedang berpuasa di bulan Ramadhan. Hal ini menjadi alasan peneliti melangkah pada tahap uji coba skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba skala kecil, kegiatan dilanjutkan dengan uji coba skala besar yang melibatkan 24 siswa kelas 4C Excellent. Hasil dari uji coba pada kelompok besar tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Besar

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AAF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
AWF	3	2	3	4	4	2	4	3	4	2	31
ANAU	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
AQP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
ANH	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	33
ABT	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36
FRA	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	34
GRA	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	34
KGPA	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	35
MAAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
MFTA	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	33
NSM	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36
NAM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
NS	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	34
NM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
NBA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
NKA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
RRPP	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	35
RID	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36
RSLA	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34
RAA	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	40
SPF	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37
TKS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
ZTH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Jumlah											856

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{856}{960} \times 100\%$$

= 89,17%

Hasil dari uji coba skala besar menunjukkan rata-rata persentase sebesar 89,17%, yang diinterpretasikan berada dalam kategori sangat baik. Pada tahap uji coba skala besar dilaksanakan di ruang kelas 4C Excellent sama halnya dengan pelaksanaan pada uji coba skala kecil. Dan kondisi kelas disaat Uji coba skala besar peserta didik agak sedikit ramai dikarenakan disaat pelaksanaan Uji coba skala besar anak-anak dalam keadaan sedang berpuasa pada bulan ramadhan, namun hal ini masih dalam batas wajar, Beberapa peserta didik terlihat antusias pada saat proses penerapan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dan kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan kondusif dan tertib.

c. Uji Efektivitas

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas sebagai sampel dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum diterapkannya media pembelajaran *Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle*. Sementara itu, nilai post-test diperoleh setelah penggunaan media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Untuk menilai tingkat efektivitas media tersebut. Adapun data hasil nilai pretest dan posttest pada kelas 4C Excellent sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Pretest dan Posttest Kelas 4C Excellent

No.	Responden	Pretest	Posttest
1.	AAF	70	90
2.	AWF	60	80

3.	ANAU	60	100
4.	AQP	80	90
5.	ANH	80	100
6.	ABT	80	90
7.	FRA	70	90
8.	GRA	60	100
9.	KGPA	70	90
10.	MAAS	80	100
11.	MFTA	70	100
12.	NSM	70	100
13.	NAM	70	90
14.	NS	80	90
15.	NM	70	90
16.	NBA	70	80
17.	NKA	60	90
18.	RRPP	80	100
19.	RID	70	90
20.	RSLA	70	80
21.	RAA	70	90
22.	SPF	70	80
23.	TKS	70	90
24.	ZTH	80	100
	Jumlah	1690	2180
	Rata-Rata	70,42	90,83
	Presentase	70,42%	90,83%

Berdasarkan data pada tabel hasil pretest dan posttest, diketahui bahwa rata-rata nilai posttest mencapai 90,83, yang menunjukkan peningkatan antara Preetest dan Posttest yakni terdapat peningkatan sebesar 20,41%. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*, langkah selanjutnya setelah pelaksanaan pretest dan posttest di kelas adalah melakukan analisis menggunakan uji N-Gain Score.

1) Uji N-Gain

Uji ini dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kategori peningkatan dari sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Adapun hasil uji N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Preetest dan Posttest N-Gain Score

NO.	Responden	Pretest	Posttest	NGain
1.	AAF	70	90	.67
2.	AWF	60	80	.50
3.	ANAU	60	100	1.00
4.	AQP	80	90	.50
5.	ANH	80	100	1.00
6.	ABT	80	90	.50
7.	FRA	70	90	.67
8.	GRA	60	100	1.00
9.	KGPA	70	90	.67
10.	MAAS	80	100	1.00
11.	MFTA	70	100	1.00
12.	NSM	70	100	1.00
13.	NAM	70	90	.67
14.	NS	80	90	.50
15.	NM	70	90	.67
16.	NBA	70	80	.33
17.	NKA	60	90	.75
18.	RRPP	80	100	1.00
19.	RID	70	90	.67
20.	RSLA	70	80	.33
21.	RAA	70	90	.67
22.	SPF	70	80	.33
23.	TKS	70	90	.67
24.	ZTH	80	100	1.00

Tabel 4.16
Hasil Pembagian N-Gain Score
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	24	.33	1.00	.7118	.23695
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil nilai pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,7118 yang termasuk dalam kategori tinggi. Jika diklasifikasikan berdasarkan persentase, rata-rata tersebut setara dengan 71,18%, yang tergolong dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Menghargai Perilaku Keberagaman.

Tujuan dilakukannya uji N-Gain adalah untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*, yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu uji N-Gain juga untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*.

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dalam proses penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kelayakan dan efektivitas dari hasil pengembangan

yang telah dilakukan. Hal ini didasarkan pada data yang telah diperoleh selama proses penelitian. Pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya untuk materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, melalui pelaksanaan pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan oleh peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* difokuskan pada materi Menghargai Perilaku Keberagaman untuk siswa kelas 4C di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Berdasarkan data yang diperoleh, media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dinyatakan layak digunakan dan mampu meningkatkan antusiasme serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran tersebut.

B. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Media

Selama proses pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*, berbagai tahapan digunakan untuk menganalisis data untuk memastikan kualitas media, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini. menggunakan model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis, yang mencakup analisis kinerja, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi, analisis tujuan pembelajaran.

Hasil analisis ini diperoleh dari dokumentasi, wawancara, dan observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwasannya dalam kelas 4C Excellent ditemui beberapa kendala yakni: 1) Peserta didik minim antusias dalam proses pembelajaran 2) Peserta didik seringkali merasa bosan disaat proses pembelajaran 3) Pendidik telah menggunakan media digital melalui video animasi interaktif dari Youtube, akan tetapi hanya digunakan satu kali saja pada saat mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selanjutnya ialah tahap desain, yang mencakup langkah-langkah dalam menentukan tujuan, mengembangkan strategi pembelajaran, dan merancang media yang sesuai dengan materi. Hasil dari tahap desain meliputi tujuan pendidikan yang ditetapkan yakni: 1) Peserta didik mampu memahami perbedaan keberagaman yang ada di Indonesia pada materi Menghargai Perilaku Keberagaman 2) Peserta didik mampu memahami keberagaman yang ada di lingkungan sekitar. Setelah itu, strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, yang mencakup pembuatan media dan validasi oleh para ahli, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil dari perakitan media terdiri dari pembuatan media pada komponen fisik untuk panduan petunjuk penggunaan *Bamboozle* dan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* yang dapat di akses melalui laman web <https://www.baamboozle.com/>. Setelah media selesai dibuat, para ahli melakukan validasi untuk memastikan

bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan. Selanjutnya, setiap tanggapan dan rekomendasi diperiksa dan digunakan sebagai referensi untuk revisi media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*.

Pada tahap implementasi, analisis data dilakukan dengan menggunakan hasil angket respons dan memberikan pretest-posttest untuk menerapkan uji skala kecil dan skala besar untuk menentukan kemenarikan dan efektivitas media pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang menampilkan pertimbangan tentang setiap tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*.

2. Analisis Kelayakan

Analisis data kelayakan terhadap media ini didasari hasil dari validasi para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Di antaranya para ahli tersebut yaitu Ibu Ira Nurmawati, S.Pd.,I.,M.Pd.,I, Dr. Ubaidillah,S.Pd.I.M.Pd.I, selaku dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Serta Ibu Febrilila Arisanti, S.Pd. selaku wali kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Berikut merupakan hasil penilaian dari tiga validator sebagai berikut:

Tabel 4.17
Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Presentase	Kategori
1.	Ahli Media	88,64%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	97,92%	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	98%	Sangat Layak
Rata- Rata Presentase		94,85%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator di peroleh nilai rata rata 92,8%. Senada dengan hal ini bahwa media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* sudah memenuhi kriteria sangat baik atau layak digunakan dalam proses belajar mengajar karena setelah melakukan beberapa revisi.

Pertama, Saran dari validator media adalah menambahkan panduan manual book untuk menggunakan media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dalam proses pembelajaran. Kedua, saran dari validator materi adalah penambahan soal pada media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* agar diperbanyak. Ketiga dari ahli pembelajaran memberikan komentar yaitu dengan menggunakan media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* anak-anak lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas, Media *Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle* sangat menarik karena berisi game yang disertai soal. Dan untuk kritik dan saran dari validator inilah yang akan dijadikan acuan sebagai perbaikan atau revisi agar menjadi media yang sempurna dan menarik serta memenuhi standart kriteria media pembelajaran.

3. Analisis Kepraktisan Media

Pelaksanaan uji kepraktisan media dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh para ahli, meliputi ahli materi, media, dan pembelajaran. Media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis*

Bamboozle di uji cobakan pada peserta didik kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Proses uji coba ini dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Pada uji coba skala kecil, respon peserta didik diperoleh dari 5 orang siswa. Hasil angket dari uji coba skala kecil menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh persentase dengan rata-rata 89,1% sehingga media ini dapat dikatakan sangat baik.

4. Analisis Hasil Pretest dan Posttest

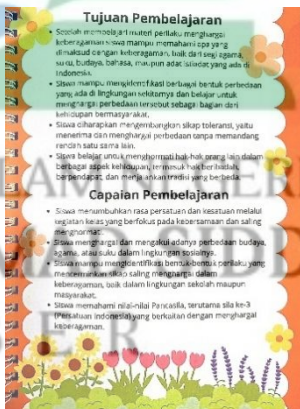
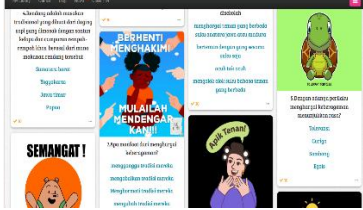
Keefektifan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest pada tahap pelaksanaan, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan respons peserta didik terhadap materi. Selanjutnya, nilai pretest dan posttest tersebut di uji menggunakan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*. N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,7118 yang termasuk dalam kategori tinggi. Jika diklasifikasikan berdasarkan persentase, rata-rata tersebut setara dengan 71,18%, yang tergolong dalam kategori efektif.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain media atau produk yang telah dibuat, berdasarkan

masukan dan rekomendasi dari para validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berikut ini adalah hasil revisi produk yang mencakup kondisi sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan sesuai saran para ahli. Adapun hasilnya sebagai berikut :

Tabel 4.18
Hasil Revisi Produk

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Poin Revisi
Ahli Media			
1.	 	 	1. Bagian judul kurang kata “Menggunakan” jadi redaksionalnya “Petunjuk menggunakan permainan Bamboozle” 2. Dibagian masuk halaman utama web nya perlu dicantumkan juga link web.
Ahli Materi			
2.			1. Penambahan soal pada media pembelajaran sesuai dengan saran ahli materi untuk memperbanyak soal

Berdasarkan tabel hasil revisi yang telah dilakukan, setelah memperbaiki beberapa poin sesuai masukan dari para validator, media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* siap untuk diterapkan di kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Untuk mengetahui kelayakan respon peserta didik serta efektivitas media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* ini. Setelah dilakukan kegiatan uji coba, media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* ini mendapatkan respon positif yang artinya produk tersebut sudah layak atau baik digunakan dalam proses pembelajaran.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Menurut Rudy Sumiharsono dan Hisbiatul Hasanah yang dimaksud dengan media pembelajaran ialah sebuah sarana dalam membantu pendidik dalam menyampaikan suatu pesan kepada peserta didik, di mana pesan di sini adalah sebuah pengetahuan.⁵⁶ Media pembelajaran yang dipilih tentunya juga memenuhi aspek kognitif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang efektif, yang akan membantu mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran. media pembelajaran yang dipilih tentunya perlu memperhatikan aspek kognitif yang akan mempengaruhi perkembangan karakter peserta didik itu sendiri. Kelas 4C Excellent sebagai subjek penelitian. berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana masih membutuhkan objek yang nyata atau konkret untuk memahami pengetahuan, dan pada usia ini mereka cenderung lebih menyukai aktivitas bermain. Selain itu dalam aktivitas bermain dapat mengajari anak mengurangi egosentrisnya karena berusaha bermain dengan jujur, sportif, tahu akan haknya dan peduli dengan orang lain.⁵⁷

1. Design Pengembangan Media Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle

⁵⁶ Hasanah Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, t.t.

⁵⁷ Azizah Aliyah, *Peningkatan Perkembangan Kosakata Anak Melalui Permainan Tradisional Sompoy Pada Anak* (Irawan Massie, t.t.).

Media pembelajaran *Bamboozle* dikembangkan sebagai sarana pembelajaran interaktif berbasis permainan digital yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta capaian belajar peserta didik. Platform ini berbasis daring, mudah diakses, dan memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyusun kuis-kuis edukatif yang dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan bersifat kompetitif. Dalam proses pengembangannya, media ini dirancang agar sesuai dengan materi ajar, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* memiliki Design yaitu Tampilan Awal atau halaman utama *Bamboozle* yang menampilkan Judul permainan, Intruksi, dan tombol mulai. Setelah itu dapat membuat soal sesuai dengan materi yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran lalu klik tombol *Save* setelah pembuatan soal. Pembuatan soal yang telah diselesaikan dapat dimainkan dengan memilih beberapa fitur yaitu *Quiz Bamboozle Only* jika tidak menggunakan *Bamboozle premium*, Namun jika menggunakan *Bamboozle Premium* ada beberapa fitur yang dapat dimainkan antara lain yaitu *B-ball, Tic Tac Toe, Sneakers Leaders, Bowling, Dan American Football*. Namun pada media pembelajaran *Bamboozle Free* yang hanya menggunakan *Quiz Bamboozle Only*, Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* tetap akan disajikan secara menarik dikarenakan pada media pembelajaran *Bamboozle* telah di design dapat menambahkan fitur gambar bergerak dan fitur suara yang akan membuat

peserta didik tertarik dengan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* tersebut, Selanjutnya yaitu skor siswa di tampilkan secara *Real time*, dengan batas waktu untuk menjawab pertanyaan, Untuk tema dan design media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dapat disesuaikan dengan mata pelajaran dan Tingkat kelas siswa.

Pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Penggunaan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, karena di dalamnya terdapat unsur belajar sambil bermain. Hal tersebut berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini juga membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi Menghargai Perilaku Keberagaman pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif dalam penelitiannya, seperti penelitian dari: Pertama, Ahmad Zainuri yakni sama sama menggunakan media berbasis kuis interaktif, yang memperoleh validasi dari para ahli sejumlah 94%, dengan kriteria sangat baik. Dan respon peserta didik sejumlah 82% yang juga mengindikasikan sangat layak untuk diterapkan. Adapun perbedaanya yaitu pada media pembelajaran yang digunakan

penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif berbasis wordwall. Sementara penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif berbasis Bamboozle. Kelemahan pada penelitian ini adalah, aktivitas di media pembelajaran wordwall cenderung berfokus pada keterampilan kognitif seperti mengingat dan memahami, tetapi kurang mendukung pengembangan keterampilan lain seperti berpikir kritis, komunikasi verbal, atau keterampilan motorik. Adapun kelebihan pada penelitian ini adalah penggunaan media interaktif Wordwall dapat membantu siswa dalam meningkatkan partisipasi melalui elemen interaktif yang menyenangkan karena pada media pembelajaran wordwall memiliki beragam format permainan.⁵⁸

Kedua yakni penelitian dari Nurul Isma Azizah, dimana dalam penelitiannya mengembangkan produk berbasis Wordwall, hasil validasi menunjukkan media pembelajaran sangat valid, pada ahli media memperoleh skor 92%, dan pada ahli materi memperoleh skor 88% , dan pada respon peserta didik memperoleh skor 94,3%. Dengan kriteria sangat menarik serta hasil belajar meningkat dengan rata-rata 80,6 menjadi 86,2. Hasil validasi dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall layak digunakan. Adapun perbedaannya ialah pada model pengembangan Borg and Gall, Sedangkan penelitian saat ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelemahan penelitian ini

⁵⁸ Ahmad Zainuri, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember" (skripsi, jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

adalah peneliti tidak mencantumkan beberapa angket validator yang lain, dan beberapa yang telah diwawancarai. pada saat melakukan observasi juga tidak tercantumkan sehingga beberapa data masih ada yang kurang lengkap. Adapun kelebihan pada penelitian ini adalah antara media pembelajaran yang diterapkan dan fasilitas yang ada pada Instansi sekolah yaitu MI Raden Fatah Malang sangatlah mendukung adanya media pembelajaran digital. sehingga guru akan lebih mudah menerapkan adanya media pembelajaran Wordwall tersebut.⁵⁹

Ketiga, penelitian dari Ulfiatun Hasanah, Penelitian ini memperoleh kelayakan pada para ahli validasi, pada ahli media memperoleh skor sebesar 84%, sementara pada ahli materi memperoleh skor 86%, dan pada ahli pembelajaran memperoleh skor 88%, Secara keseluruhan rata-rata presentase validasi adalah 86%, pada angket respon peserta didik mendapatkan skor 93,8%. Produk yang dikembangkan pada penelitian terdahulu yaitu media pembelajaran kuis interaktif berbasis Quizziz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di MI Al-Hidayah Ajung Jember. Perbedaan Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis Quizziz sedangkan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian saat ini berbasis Bamboozle. Kelemahan pada penelitian ini adalah meskipun menggunakan media interaktif, penelitian ini mungkin belum membahas secara mendalam

⁵⁹ azizah isma nurul, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang" (skripsi, malang, universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2024).

tentang bagaimana strategi pembelajaran yang paling efektif untuk mengoptimalkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Adapun kelebihan Relevan dengan perkembangan teknologi yaitu menggunakan Aplikasi berbasis web yaitu menggunakan Quizizz, sebuah platform digital yang interaktif, menjadikan penelitian ini selaras dengan tren pendidikan berbasis teknologi. Fokus pada pembelajaran tematik Menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang sering kali membutuhkan pendekatan menarik dan aplikatif.⁶⁰

Keempat, Penelitian yang di tulis oleh Nabila Maulan Aulia penilian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 77%, penilaian ahli bahasa sebesar 80%, penilaian dari ahli media sebesar 76%, dan penilaian dari guru mata pelajaran sebesar 94%, sehingga memperoleh rata-rata 81,75% dengan kriteria valid. Penelitian yang dikembangkan yaitu evaluasi pembelajaran menggunakan Quizziz pada mata pelajaran fikih kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis Quiziz sedangkan media pembelajaran ini berbasis Bamboozle. Selain itu pada penelitian terdahulu pada rumusan masalah lebih berfokus pada pengembangan evaluasi pembelajaran pada

⁶⁰ Ulfiatun Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizziz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV B Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli" (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

peserta didik sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada efektivitas penggunaan pada siswa dalam proses pembelajaran. Kelemahan pada penelitian ini adalah Instansi pada penelitian ini masih kurang memadai diterapkannya media pembelajaran digital dikarenakan pada tiap kelas masih belum ada proyektor dan wifi sebagai pendukung terlaksananya penerapan media pembelajaran, pada instansi tersebut hanya mempunyai proyektor dalam jumlah sedikit sehingga jika ingin menggunakan proyektor tersebut diharuskan bergantian dengan kelas yang lain yang juga sedang menggunakan proyektor. Adapun Kelebihan pada penelitian ini adalah Peneliti menerapkan metode evaluasi yang lebih menarik, sehingga lebih interaktif bagi siswa. Selain itu Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah dan mata pelajaran fikih secara khusus.⁶¹

Kelima, penelitian yang ditulis oleh Muhammad Fani Qurniawan, Penelitian ini menganalisis validitas instrument penilaian yang menggunakan Wordwall pada materi sistem koordinasi bagi siswa kelas XII IPA di MAN 2 Jember Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,12% dengan kategori sangat valid, validasi ahli evaluasi memperoleh persentase sebesar 95,55% dengan kategori sangat valid, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 86,66% dengan kategori sangat valid, validasi praktisi oleh guru

⁶¹ Maulan Nabila Aulia, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi" (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

memperoleh persentase sebesar 94,72% dengan kategori sangat valid, Hasil respon siswa terhadap instrumen penilaian berbantuan wordwall didapatkan rata-rata persentase sebesar 84,13% dengan kriteria sangat menarik. perbedaanya Pada penelitian terdahulu lebih berfokus pada instrumen penilaian dalam bentuk soal untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa dan mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan penelitian saat ini berfokus pada efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi proses belajar siswa. Kelemahan penelitian Judul ini belum memberikan gambaran tentang cara mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan. Tanpa adanya kriteria pengukuran yang terdefinisi dengan baik, hasil penelitian berisiko sulit untuk dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun kelebihan pada penelitian ini Pemanfaatan aplikasi Wordwall selaras dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, mendukung penerapan teknologi pendidikan (edutech) di lingkungan.⁶²

Hal ini selaras dengan pendapat Dian Purnama sari dan Susilawati pengembangan media pembelajaran harus akurat dengan konsep dan sistematika dalam mencapai materi juga perlu diperhatikan dengan tujuan agar materi dalam media dapat dinyatakan layak.⁶³ Berdasarkan

⁶² Qurniawan Fani Muhamad, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember" (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

⁶³ Dian Purnama Sari and Susilawati, "Analisis Keakuratan Konsep Dalam Media Pembelajaran Digital Matematika: Perspektif Validasi Ahli," *Jurnal Of Mathematics Education Review* 11 (2023): 28.

rangkuman yang telah disebutkan, keterbaruan dalam penelitian ini ialah:

1) Media pembelajaran ini Menciptakan kelas yang menyenangkan belajar sambil berbain dengan berbantuan Platform Bamboozle agar lebih menarik. 2) instrumen penelitian yang menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket serta tes dan 3) subjek penelitian yang berbeda, yakni pada jenjang sekolah dasar kelas IV.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Dalam Proses Pembelajaran.

Sebelum media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* diuji coba, terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh para ahli. Terdapat tiga jenis validasi yang dilakukan, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Para validator yang terlibat dalam proses ini merupakan tenaga ahli yang kompeten di bidangnya masing-masing, sehingga hasil validasi dapat dipercaya untuk memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran tersebut.

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif dalam penelitiannya, seperti penelitian dari: Petama, Ahmad Zainuri yakni sama sama menggunakan media berbasis kuis interaktif, yang memperoleh validasi dari para ahli sejumlah 94%, dengan kriteria sangat baik. Dan respon peserta didik sejumlah 82% yang juga mengindikasikan sangat layak untuk diterapkan. Adapun perbedaanya yaitu pada media pembelajaran yang digunakan

penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif berbasis wordwall. Sementara penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif berbasis Bamboozle.⁶⁴

Kedua yakni penelitian dari Nurul Isma Azizah, dimana dalam penelitiannya mengembangkan produk berbasis Wordwall, hasil validasi menunjukkan media pembelajaran sangat valid, pada ahli media memperoleh skor 92%, dan pada ahli materi memperoleh skor 88%, dan pada respon peserta didik memperoleh skor 94,3%. Dengan kriteria sangat menarik serta hasil belajar meningkat dengan rata-rata 80,6 menjadi 86,2. Hasil validasi dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall layak digunakan. Adapun perbedaannya ialah pada model pengembangan Borg and Gall, Sedangkan penelitian saat ini menggunakan model pengembangan ADDIE.⁶⁵

Ketiga, penelitian dari Ulfiatun Hasanah, Penelitian ini memperoleh kelayakan pada para ahli validasi, pada ahli media memperoleh skor sebesar 84%, sementara pada ahli materi memperoleh skor 86%, dan pada ahli pembelajaran memperoleh skor 88%, Secara keseluruhan rata-rata presentase validasi adalah 86%, pada angket respon peserta didik mendapatkan skor 93,8%. Produk yang dikembangkan pada penelitian terdahulu yaitu media pembelajaran kuis interaktif berbasis

⁶⁴ Ahmad Zainuri, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember" (skripsi, jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

⁶⁵ azizah isma nurul, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang" (skripsi, malang, universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2024).

Quizziz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di MI Al-Hidayah Ajung Jember. Perbedaan Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis Quizziz sedangkan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian saat ini berbasis Bamboozle.⁶⁶

Keempat, Penelitian yang di tulis oleh Nabila Maulan Aulia penilian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 77%, penilaian ahli bahasa sebesar 80%, penilaian dari ahli media sebesar 76%, dan penilaian dari guru mata pelajaran sebesar 94%, sehingga memperoleh rata-rata 81,75% dengan kriteria valid. Penelitian yang dikembangkan yaitu evaluasi pembelajaran menggunakan Quizziz pada mata pelajaran fikih kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti terdahulu mengembangkan media pembelajaran berbasis Quiziz sedangkan media pembelajaran ini berbasis Bamboozle. Selain itu pada penelitian terdahulu pada rumusan masalah lebih berfokus pada pengembangan evaluasi pembelajaran pada peserta didik sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada efektivitas penggunaan pada siswa dalam proses pembelajaran.⁶⁷

⁶⁶ Ulfiatun Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizziz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV B Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli" (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

⁶⁷ Maulan Nabila Aulia, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi" (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

Kelima, penelitian yang ditulis oleh Muhammad Fani Qurniawan, Penelitian ini menganalisis validitas instrument penilaian yang menggunakan Wordwall pada materi sistem koordinasi bagi siswa kelas XII IPA di MAN 2 Jember Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,12% dengan kategori sangat valid, validasi ahli evaluasi memperoleh persentase sebesar 95,55% dengan kategori sangat valid, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 86,66% dengan kategori sangat valid, validasi praktisi oleh guru memperoleh persentase sebesar 94,72% dengan kategori sangat valid, Hasil respon siswa terhadap instrumen penilaian berbantuan wordwall didapatkan rata-rata persentase sebesar 84,13% dengan kriteria sangat menarik.⁶⁸

Sedangkan pada hasil para ahli validasi pada penelitian ini ialah sebagai berikut: Pertama, hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai

39 dari 44 dengan rata-rata persentase 88,64%, Sehingga dengan rata-rata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak . Revisi dari ahli media adalah Bagian judul kurang kata

“Menggunakan” jadi redaksionalnya “Petunjuk Menggunakan Bamboozle”

Dibagian masuk halaman utama web nya perlu dicantumkan juga link web.

Kedua, Selain melakukan validasi media, peneliti juga melaksanakan validasi materi terhadap media pembelajaran *Fun*

⁶⁸ Qurniawan Fani Muhamad, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

Classroom Games berbasis Bamboozle. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi yang disajikan dalam produk, dengan mempertimbangkan beberapa kriteria penilaian seperti kesesuaian dengan kurikulum, ketepatan penyajian materi, serta relevansinya dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 47 dari 48. Dengan rata-rata presentase 97,92%. Sehingga dengan rata-rata tersebut materi pada media pembelajaran tersebut dikategorikan sangat layak. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa materi dalam media ini sangat layak. Revisi dari ahli materi ialah menambahkan soal agar lebih diperbanyak.

Selain validasi media dan materi, media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* juga melalui tahap validasi pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh seorang guru kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, yang bertindak sebagai ahli pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai kesesuaian antara materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Menghargai Perilaku Keberagaman, serta untuk melihat sejauh mana keberlanjutan dan efektivitas produk dalam mendukung proses belajar. Hasil dari validasi ahli pembelajaran memperoleh nilai 49 dari 50 dengan rata-rata presentase 98% dengan kategori kelayakan yaitu sangat layak.

Setelah memperoleh kelayakan dari para ahli maka dapat dilakukan Implementasi pada media pembelajaran yang dianggap layak Uji coba

media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pelaksanaan uji skala kecil yang dilakukan dengan 5 orang anak sedangkan uji skala besar dilakukan dengan 24 anak. Setelah penerapan pada dua tahap uji coba peserta didik diberikan angket respon peserta didik, Hasil respon peserta didik pada skala kecil persentasenya sejumlah 92,5% dan skala besar sejumlah 89,17% yang artinya media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* sangat baik.

Hal ini senada dengan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diperlukan kriteria kelayakan media menurut Mais, terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran berikut : (1) Kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media, seperti keakraban pengguna mengoperasikan atau menggunakan media tersebut, dapat diperoleh atau kemudahan mengakses dan menjangkau media, mudah dibawa dan mudah untuk mengelolanya (2) Kelayakan teknis adalah kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. ada beberapa faktor dalam menentukan keefektifan, seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi, dan susunan sistematis. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna. (3) Kelayakan biaya pada media pembelajaran, terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran, dengan

menggunakan biaya yang dapat menghemat.⁶⁹ Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di dalam kelas.

3. Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran.

Pelaksanaan uji kepraktisan media dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh para ahli, meliputi ahli materi, media, dan pembelajaran. Media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* di uji cobakan pada peserta didik kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Proses uji coba ini dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Pada uji coba skala kecil, respon peserta didik diperoleh dari 5 orang siswa. Hasil angket dari uji coba skala kecil menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh persentase dengan rata-rata 89,1% sehingga media ini dapat dikatakan sangat praktis.

Sejumlah penelitian terdahulu yang serupa menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif dalam penelitiannya, seperti

⁶⁹ Asrorul Mais, *Media pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: Pustaka Abadi, 2016), 24.

penelitian dari: Petama, Ahmad Zainuri yakni sama sama menggunakan media berbasis kuis interaktif, yang memperoleh respon peserta didik sejumlah 82% yang juga mengindikasikan sangat layak untuk diterapkan.⁷⁰ Kedua yakni penelitian dari Nurul Isma Azizah, dimana dalam penelitiannya mengembangkan produk berbasis Wordwall, hasil uji coba media berbasis Wordwall pada materi Bangun Ruang juga dinilai sangat menarik oleh siswa, dengan skor kepraktisan sebesar 94,3%.⁷¹

Ketiga, penelitian dari Ulfiatun Hasanah, Penelitian ini memperoleh hasil kepraktisan media pada angket respon peserta didik mendapatkan skor 93,8%.⁷² Keempat, Penelitian yang di tulis oleh Nabila Maulan Aulia. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar uji lapangan dinyatakan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar dengan peningkatan sebesar 25%.⁷³

Kelima, penelitian yang ditulis oleh Muhammad Fani Qurniawan, Penelitian ini memperoleh hasil respon siswa terhadap instrumen penilaian

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁷⁰ Ahmad Zainuri, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember” (skripsi, jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

⁷¹ azizah isma nurul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang” (skripsi, malang, universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2024).

⁷² Ulfiatun Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizziz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV B Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

⁷³ Maulan Nabila Aulia, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023).

berbantuan wordwall didapatkan rata-rata persentase sebesar 84,13% dengan kriteria sangat menarik.⁷⁴

Hal ini senada dengan pendapat yang disampaikan oleh Hafiz tentang kepraktisan media pembelajaran yaitu kepraktisan suatu media juga ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Tingkat kepraktisan dapat dilihat dari penjelasan apakah guru atau pihak-pihak lain berpendapat bahwa materi pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh siswa dan guru. Produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika (1) praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori “baik”.⁷⁵ Berdsarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket dari uji coba skala kecil menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh presentase dengan rata-rata 89,1% sehingga media ini dapat dikatakan sangat praktis.

4. Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran.

⁷⁴ Qurniawan Fani Muhamad, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

⁷⁵ Hafiz, M, “Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna.” *Padang*, 16(1), 2013, 4.

Efektivitas dari pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dibuktikan melalui hasil nilai pretest dan posttest yang diperoleh oleh peserta didik kelas 4C Excellent di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Nilai pretest, yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*, menunjukkan rata-rata sebesar 70,42%. Sedangkan setelah penerapan media tersebut, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 90,83%, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Dari kedua nilai tersebut dapat diketahui bahwasannya nilai posttest lebih besar daripada nilai pretest. Adapun hasil uji N-Gain diperoleh nilai N-Gain sejumlah 71,18, sehingga dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup efektif antara sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*.

Perbandingan hasil uji efektivitas Pada Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Fani Qurniawan Tahun 2023 yakni memperoleh hasil: Hasil uji efektivitas menggunakan Uji Z dengan bantuan SPSS versi 25 for windows diperoleh nilai sig sebesar $0,007 < 0,05$ yakni terdapat perbedaan secara signifikan keefektifan produk pada peserta didik yang mendapatkan perlakuan penggunaan instrumen

penilaian berbantuan wordwall pada materi sistem koordinasi.⁷⁶ Sedangkan perbandingan pada ke empat penelitian terdahulu tidak mennggunakan Keefektifan pada pengembangan media pembelajarannya.

Pada penelitian yang dilakukan saat ini memperoleh hasil Analisis Efektivitas dilakukan melalui uji N-Gain dan diperoleh skor 71,18. yang artinya memiliki peningkatan yang sedang. Hal ini sesuai dengan pendapat Agus tentang keefektivan media pembelajaran yaitu keefektifan media pembelajaran dapat diukur dari beberapa aspek, antara lain: 1) Kemampuan media dalam menyampaikan materi secara jelas dan mudah dipahami. 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. 3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. 4) Praktis digunakan dan menarik bagi siswa.⁷⁷

Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

⁷⁶ Qurniawan Fani Muhamad, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember” (skripsi, Jember, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.).

⁷⁷ Agus Abdillah, “Efektivitas Media Pembelajaran dan Minat Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri dan Swasta Di Jakarta Timur.” *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 1(2), 2017. 12.

Saran pemanfaatan produk dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* ialah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dapat dirancang oleh guru untuk mendorong peserta didik belajar secara mandiri, sehingga mereka dapat memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- c. Media Pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle* dapat diterapkan pada Mata pelajaran yang lain.

2. Diseminasi Produk

Pengembangan produk untuk menyempurnakan item yang telah tersedia sangat diharapkan. Dalam hal ini, pengembangan dapat dilakukan dengan menambahkan beberapa materi pembahasan baru serta menyisipkan konten video guna memperkaya materi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Produk hasil pengembangan ini diharapkan dapat direalisasikan dalam bentuk produksi dan dijadikan sebagai referensi bagi para guru dalam menciptakan Media pembelajaran *Fun Classroom Games berbasis Bamboozle*. Dengan menggunakan tema atau materi yang berbeda, guru diharapkan mampu meningkatkan mutu

pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang lebih inovatif dan menarik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* telah dirancang oleh peneliti untuk digunakan pada kelas 4 dalam materi Menghargai Perilaku Keberagaman, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan telah memenuhi kriteria sangat baik. Oleh karena itu, disarankan agar multimedia interaktif ini tidak hanya dimanfaatkan untuk satu mata pelajaran saja, melainkan juga dapat diadaptasi untuk digunakan dalam mata pelajaran atau materi lainnya, guna memperluas manfaat dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi pihak yang akan melanjutkan pengembangan produk ini, diharapkan untuk merancang media *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dengan lebih kreatif agar lebih menarik. Selain itu, disarankan untuk menambahkan beberapa topik pembahasan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih luas.

C. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yakni pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4C Excellent, di antaranya:

1. Produk pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE 1) *Analyze* (Analisis) yakni: melalui tahapan analisis kinerja, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. 2) *Design* (Desain) yakni: menentukan tujuan pembelajaran, merancang strategi pembelajaran, merancang media pembelajaran dengan menyesuaikan materi 3) *Development* (Pengembangan) yakni: melalui tahapan bentuk produk, validasi kelayakan produk 4) *Implementation* (Implementasi) yakni: melalui tahapan uji skala kecil, uji skala besar, dan uji N-Gain. 5) *Evaluation* (Evaluasi) yakni: Analisis proses pengembangan media, analisis kelayakan, analisis respon peserta didik, analisis hasil uji efektivitas Preetest dan Posttest.
2. Hasil dari kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* dari tiga validator memperoleh rata-rata yaitu 94,85% yang berarti media ini sangat layak. Sementara hasil respon peserta didik pada uji skala kecil dan skala besar di kelas 4C Excellent, media pembelajaran memperoleh skor 92,5% dan 89,17% dengan kriteria sangat baik.
3. Hasil angket dari uji coba skala kecil menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan pada

uji coba skala besar diperoleh presentase dengan rata-rata 89,1% sehingga media ini dapat dikatakan sangat praktis.

4. Analisis Efektivitas dilakukan melalui uji N-Gain diperoleh skor 71,18. yang artinya memiliki peningkatan yang sedang. Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Agus, “Efektivitas Media Pembelajaran dan Minat Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri dan Swasta Di Jakarta Timur.” *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 1(2), 2017.
- Abdul, Fatah. *Kehidupan Manusia di Tengah-Tengah Alam*, t.t.
- Aditia Maulana Ilham, Dewi Anggraeni Dewi. “Pendidikan pancasila sebuah upaya membangun karakter bangsa indonesia yang kuat dengan berlandaskan nilai nilai pancasila.” *Jurnal Kewarganegaraan* 06, no. 01 (2022).
- Aeni, Nur, Ryan Rayhana S, Asriati, Hasriani G, dan Tuti Wijayanti. “Integrasi (Bamboozle: Web-Based Game) Dalam Proses Belajar Mengajar Di Smp Kartika Xx-2 Makassar.” *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 04 (20 Agustus 2023): 957–64.
- Ahmad, Firdaus, dan Dea Mustika. “Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2 Juli 2021): 2008–14. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>.
- Al- Qurthubi. *Tafsir Al- Qurtubhi*. Jakarta: Pustaka Azzam, t.t.
- Albar, Joni, dan Mastiah Mastiah. “Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR* 10, no. 2 (16 Desember 2022): 273–79. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.891>.
- Aliyah, Azizah. *Peningkatan Perkembangan Kosakata Anak Melalui Permainan Tradisional Sompoy Pada Anak*. Irawan Massie, t.t.
- Amalinda Rizkyta. “penggunaan media interaktif bamboozle pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di smp negeri 24 malang.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 04, no. 07 (2024). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.
- Andini, Iwan Hermawan, dan Nur Aini Farida. “Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan.” *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* 9, no. 2 (3 Desember 2024): 115–32. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v9i2.1591>.
- Andreas Tri Pandju. *Metodologi Penelitian*, 2024.

Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

arisanti, febrilila. wawancara, 4 Oktober 2024. MI Arraudhoh Patrang Jember.

Aulia, Maulan Nabila. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi." Skripsi, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023.

azizah isma nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang." Skripsi, universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang, 2024.

F. Septisari, Y. Gumilar. *Pendidikan Pancasila*. Bogor: Yudhistira Ghalia Indonesia, 2022.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17.

Fairuz, Ahmad. wawancara, 15 Oktober 2024.

Febrila Arisanti. Wawancara, 17 Maret 2025.

Febrilila Arisanti. wawancara, 2 Oktober 2024. MI Arraudhoh Patrang Jember.

_____, 17 Maret 2025.

Hafiz, M, "Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna." *Padang*, 16(1), 2013.

Haifa, Munaifa, Noor Fajriah, dan Yuni Suryaningsih. "Pengembangan Modul Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Konteks Budaya Banjar." *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 6, no. 3 (30 November 2021): 11–21. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v6i3.15703>.

Hasanah, Ulfiatun. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizziz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV B Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Mangli." Skripsi, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.

- Hidayat fitria. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam pembelajaran Agama islam." *jurnal inovasi pendidikan agama islam* 01, no. 01 (2021).
- Iffada, Nuzulia Ultsani, dan Yasin Efendi. "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Dharma Karya Ut." *SEMNASFIP*, no. 0 (3 September 2024).
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23744>.
- Imam al-ghazali. *Mukhtasar Ihya Ulumuddin, Terj. Abu Madyan al-Qurthubi*. Depok: Keira publishing, 2014.
- Imron, Ali, Dewa Akbar Pamungkas, Muhammad Ilyas Marzuqi, dan Dian Ayu Larasati. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 10, no. 1 (30 Maret 2023): 43–56.
<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>.
- Khoiriyah Imroatul Siti. "Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri MIN 2 Jember." universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.
- Kuswoyo, Heri, Ingatan Gulo, Almira Devita Putri, Ad Dasa Erliani, dan Yogi Fajar Darmawan. "Peningkatan Keterampilan Test Toeic Bagi Siswa/Siswi Berbasis Teknologi Di Smkn 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur." *Journal of Community Service (JCOS)* 1, no. 2 (20 April 2023): 44–50. <https://doi.org/10.56855/jcos.v1i2.291>.
- Lintang, Fitri Lintang Fitri, dan Fatma Ulfatun Najicha. "Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia." *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 1 (1 Juli 2022): 79–85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>.
- Mais, Asrorul, *Media pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* Jember: Pustaka Abadi, 2016.
- Maulana, Rizal. "Analisis Capaian Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Taksonomi Bloom Revisi." *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 8, no. 2 (30 Desember 2022). <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i2.7621>.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan." *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia* 01, no. 02 (2021).
- Miftah, Mohamad. *Peran, fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Feniks Muda Sejahtera, 2022.

- Mohammad Kholil, M. Pd. *Pembentukan Karakter Siswa: Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*. Disunting oleh M. Ag Dr. Moch. Khotib. Yogyakarta: Bildung, 2021. <http://digilib.uinkhas.ac.id/12871/>.
- Nurfadhilla, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Observasi di MI Ar- Roudhoh, 2 Oktober 2024.
- Okpatrioka, Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (30 Maret 2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Pabela, Rindi, Gunaria Siagian, dan Winarto Silaban. "Pengembangan Media Pembelajaran GameEdukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar T.A 2024/2025," t.t.
- "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD | OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika." Diakses 19 Januari 2025. <https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1086>.
- Permana, Belva Saskia, Lutvia Ainun Hazizah, dan Yusuf Tri Herlambang. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (5 Januari 2024): 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Pramudianti, Mia, Choirul Huda, Widya Kusumaningsih, dan Christin Eni Wati. "Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (22 Mei 2023): 1315–1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>.
- Qurniawan Fani Muhamad. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Wordwall Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas XI IPA Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember." Skripsi, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, t.t.
- Rachma, Alvina, Tuti Iriani, dan Santoso Sri Handoyo. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Jurnal Pendidikan*

West Science 1, no. 08 (31 Agustus 2023): 506–16.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.

Sari, Dian Purnama and Susilawati, “Analisis Keakuratan Konsep Dalam Media Pembelajaran Digital Matematika: Perspektif Validasi Ahli,” *Jurnal Of Mathematics Education Review* 11 (2023).

Sari, Febi Anita. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran.” *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (2024): 414–21.

Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, dan Nadia Aurelita M. “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (31 Januari 2024): 205–18.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.

septiani isti. Apriani Annisa. “Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan.” *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation* 01, no. 22 (2022).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, t.t.

Sukriya, murti Rita. wawancara, 2 Oktober 2024.

Sumiharsono, Hasanah. *Media Pembelajaran*, t.t.

Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.

Susanti, Sinta Ari, Deni Setiawan, Inayatul Jannah, Hefy Sulistyawati, dan Hindriati Hindriati. “Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta.” *Journal Sains Student Research* 2, no. 3 (14 Juni 2024): 930–42.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>.

Suyitno. “Analisis Data Dalam Rancangan Penelitian Kualitatif.” *Open Science Framework*, 25 Mei 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/e764q>.

Syofiani, Syofiani, M. Zaim, Syahrul Ramadhan, dan Agustina Agustina. “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan.” *Ta'dib* 21, no. 2 (1 Januari 2019): 87–98. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>.

Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis*

Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

“Tampilan Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA.”
Diakses 4 Maret 2025.
https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2255/1134.

“Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang No.14 Th 2005 Tentang Guru & Dosen,” 2. Visimedia N.D, t.t.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

———. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Yuwana, Setya, Titik Indarti, dan Faizin. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran.* UMMPress, 2023.

Zainuri, Ahmad. “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember.” Skripsi, universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember, 2023.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 : Surat pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ani Makrifatul Waqiah
 NIM : 212101040082
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER, 28 April 2025

Saya yang menyatakan,



Ani Makrifatul Waqiah
 NIM. 212101040082

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136 Website www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iaunjember@gmail.com
--	---

Nomor : B-11032/In.20/3.a/PP.009/03/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh
 Jl.Slamet Riyadi Gg.Central No.A-5, Baratan, Patrang Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 212101040082
Nama	: ANI MAKRI FATUL WAQIAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle Pada Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 Di MI Arraudhoh" selama 2 (dua) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dian Tanjung Sari, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Maret 2025 an.

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3: Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara

1. Wali kelas 4C Excellent

- a. Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV?
- b. Media apa saja yang pendidik gunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila?
- c. Dalam proses pembelajaran pernahkah pendidik menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?
- d. Adakah kesulitan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran?
- e. Apakah pendidik pernah mengikuti pelatihan terkait pembelajaran yang berbasis Web seperti *Bamboozle* ? Apakah pendidik pernah mencoba media tersebut?
- f. Bagaimana pendapat pendidik apabila peneliti melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* pada materi Menghargai Perilaku Keberagaman?

2. Peserta Didik kelas 4C Excellent

- a. Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi Menghargai Perilaku Keberagaman? Apakah materinya sulit? Apa kesulitan kalian pada materi itu?
- b. Apakah kalian suka saat belajar menggunakan media pembelajaran?
- c. apakah guru pernah memakai pembelajaran menggunakan Quiz?
- d. Menurut kalian, bagaimana jika pembelajaran dilakukan dengan bermain?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4: Hasil wawancara Wali kelas 4C Excellent

Hasil Wawancara Wali kelas 4C Excellent

Nama : Febrilila Arisanti, S.Pd.

Jabatan : Wali kelas 4C Excellent

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV?	Kalau materi yang biasanya saya ajarkan sama persis seperti di buku sih mbak, Ya ada tentang Gotong royong , memahami Hak dan Kewajiban yang ada di sekolah dan dirumah. Kurang lebih sama persis seperti yang ada di buku paket mbak.
2.	Media apa saja yang pendidik gunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Kalau dikelas 4C memang jarang menggunakan media pembelajaran, biasanya saya hanya menggunakan media video yang ada di Youtube saja tapi itu juga jarang sih mbak, dan yang paling sering memang menggunakan metode ceramah dan penjelasan materi yang ada di buku paket gitu, ya kadang ngerjakan soal kadang diskusi bersama sama
3.	Dalam proses pembelajaran pernahkah pendidik menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?	Kalau teknologi, saya pernah pakai proyektor di dalam kelas, Mbak. Nampilin kayak ppt yang isinya gambar atau video Youtube. Tapi ya gitu, gak sering, karena juga proyekturnya ada beberapa itu di ruang guru, kadang dipake guru lain.
4.	Adakah kesulitan Pendidik dalam pembuatan media pembelajaran?	Kalau dalam pembuatan media pembelajaran sih mungkin di waktunya ya mbak yang mepet kalau semisal membuat media pembelajaran fisik buat anak-anak, karena ya samian tau sendiri sepulang sekolah anak-anak masih harus les lagi karena sesuai permintaan orang tua nya.

		Pulang sekolah anak-anak hampir jam setengah 5 sore.
5.	Apakah pendidik pernah mengikuti pelatihan terkait pembelajaran yang berbasis Web seperti <i>Bamboozle</i> ? Apakah pendidik pernah mencoba media tersebut?	Belum pernah sih, Mbak. Saya baru denger malah tentang <i>Bamboozle</i> ini
6	Bagaimana pendapat pendidik apabila peneliti melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> pada materi Menghargai Perilaku Keberagaman?	Bagus mbak, lanjutkan sudah penelitiannya samean.



Lampiran 5: Hasil wawancara peserta didik

Hasil Wawancara Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi Menghargai Perlaku Keberagaman? Apakah materinya sulit? Apa kesulitan kalian pada materi itu?	R dan F : Agak susah bun soalnya kan perbedaan di Indonesia itu banyak, jadi bingung A dan T : Iya bun susah soalnya penjelasan di buku cuman sedikit, jadi aku gak paham
2.	Apakah kalian suka saat belajar menggunakan media pembelajaran?	N : Suka banget bun kayaknya seru R dan F : Iya bun pasti seru soalnya aku suka main T : Iya bun kayaknya lebih seru kalau ada media nya
3.	Apakah guru pernah memakai media pembelajaran berbasis Quiz?	A : Gak pernah bun biasanya cuman ngerjakan soal-soal R dan T : Iya bun biasanya kalau gak gitu ngerjakan di buku paket
4.	Menurut kalian, bagaimana jika pembelajaran dilakukan dengan bermain?	R dan N : Mau banget bun, aku suka main game A : Iya,, bun biar tambah semangat T dan F : Iya bun biar gak bosan ngerjakan terus pengen ada main game nya.

Keterangan :

R : Rizky Ansyah Alvaro

N : Nabyla Aulia Mahfudah

F : Abid Ahmad Fairuz

A : Aini Nafisah Al ulya

T : Talitha Kirana Susilo

Lampiran 6: Modul Ajar



MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Ani Makrifatul Waqiah
Instansi	: MI Ar Roudhoh Patrang
Tahun penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Pendidikan pancasila
Kelas	: 4
Tema/Topik	: Perilaku menghargai keberagaman
Alokasi Waktu	: 2 JP (2× 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
- Siswa dapat memiliki pengalaman hidup dalam lingkungan yang beragam, misalnya di lingkungan sekolah atau masyarakat, dan mampu melihat perbedaan sebagai hal yang positif. - Siswa telah memiliki keterampilan dasar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-temannya yang berasal dari latar belakang yang berbeda. - Siswa memahami bahwa setiap individu memiliki perbedaan, baik dari segi budaya, agama, suku, dan bahasa, serta pentingnya menghargai perbedaan tersebut.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Berkebhinekaan Global: Peserta didik dapat menerima perbedaan dan menghargai perbedaan di lingkungan sekolah dan masyarakat. 2. Gotong Royong: Mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan suatu persoalan. 3. Mandiri: Mempunyai rasa tanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya dan hasil belajarnya. 4. Bernalar Kritis: Mampu secara objektif memproses informasi, baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkannya. 5. Kreatif: Mampu memodifikasi dan menghadirkan sesuatu yang orisinal, bermakna,	

D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Buku pembelajaran Pendidikan Pancasila 2. White Board 3. Media Pembelajaran	
4. Internet 5. Proyektor	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Kategori peserta didik dalam pembelajaran ini ada peserta didik regular/tipikal: umum. tidak ada kesulitan dalam mencerna serta memahami materi ajar	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
1. Perangkat ini digunakan untuk mengajar peserta didik reguler. 2. Jumlah peserta didik perkelas maksimum 24 peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
➤ Tatap muka (Luring) ➤ Tanya jawab ➤ Times Game Tournament (TGT) ➤ Kuis Interaktif	
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
➤ Siswa menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan melalui kegiatan kelas yang berfokus pada kebersamaan dan saling menghormati. ➤ Siswa menunjukkan sikap positif dan terbuka terhadap perbedaan yang ada di sekitar mereka. ➤ Siswa menghargai dan mengakui adanya perbedaan budaya, agama, atau suku dalam lingkungan sosialnya. ➤ Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku yang mencerminkan sikap saling menghargai dalam keberagaman, baik dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat. ➤ Siswa memahami nilai-nilai Pancasila, terutama sila ke-3 (Persatuan Indonesia) yang berkaitan dengan menghargai keberagaman.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Setelah mempelajari materi perilaku menghargai keberagaman	

siswa mampu memahami apa yang dimaksud dengan keberagaman, baik dari segi agama, suku, budaya, bahasa, maupun adat istiadat yang ada di Indonesia.

2. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai bentuk perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya dan belajar untuk menghargai perbedaan tersebut sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat.
3. Siswa diharapkan mengembangkan sikap toleransi, yaitu menerima dan menghargai perbedaan tanpa memandang rendah satu sama lain.
4. Siswa belajar untuk menghormati hak-hak orang lain dalam berbagai aspek
5. kehidupan, termasuk hak beribadah, berpendapat, dan menjalankan tradisi yang berbeda.

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat memahami pentingnya sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan yang ada di lingkungan sekitar, baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat.
- Siswa belajar untuk bekerja sama dengan teman-teman dari latar belakang yang berbeda dalam kegiatan sehari-hari di kelas maupun dalam kehidupan bermasyarakat.
- Siswa memahami bahwa keberagaman adalah kekayaan bangsa Indonesia dan bahwa persatuan dalam keberagaman adalah kunci untuk menjaga keharmonisan dalam masyarakat.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Siswa memahami pentingnya memperlakukan semua orang dengan adil, tanpa memandang perbedaan yang ada. Mereka belajar bahwa keberagaman tidak boleh menjadi alasan untuk mendiskriminasi orang lain.
- Siswa memahami bahwa setiap individu memiliki latar belakang, budaya, agama, suku, dan kebiasaan yang berbeda. Mereka belajar untuk menghargai perbedaan tersebut sebagai bagian dari kekayaan bangsa Indonesia.

- Siswa belajar bahwa perilaku menghargai keberagaman merupakan salah satu implementasi dari sila ke-3 Pancasila, yaitu "Persatuan Indonesia." Mereka dapat memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang kamu ketahui tentang keberagaman di Indonesia?
2. Mengapa penting untuk menghargai perbedaan di antara teman-teman kita?
3. Bagaimana sikap kita seharusnya jika ada teman yang berbeda suku atau agama dengan kita?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit) :

1. Guru mengkondisikan kelas agar peserta didik duduk dengan rapi.
2. Guru memberikan salam serta memimpin sikap berdoa pada peserta didik
3. Guru menanyakan kabar peserta didik serta mengecek kehadiran peserta didik
4. Guru mengajak peserta didik untuk ice breaking sebelum pembelajaran dimulai.
5. Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

Kegiatan Inti

1. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok
2. Guru menyampaikan materi Menghargai perilaku keberagaman kepada peserta didik.
3. Setiap kelompok menggunakan 1 HP untuk mengerjakan soal menggunakan media *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*
4. Guru menyiapkan media *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*
5. Guru membagikan link <https://www.baamboozle.com/game/3227318> kepada peserta didik
6. Peserta didik masuk pada link yang telah dibagikan oleh guru
7. Guru membantu peserta didik untuk menyiapkan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* sebelum permainan dimulai.
8. Setelah setiap kelompok siap, peserta didik pada setiap kelompok berlomba-lomba mengerjakan soal secara bergantian.

9. Kelompok yang menyelesaikan terlebih dahulu akan mendapatkan reward dari guru.

Kegiatan Penutup:

1. Guru memberikan refleksi kepada peserta didik terkait materi pembelajaran apakah ada kesulitan terhadap materi tersebut.
2. Guru menyimpulkan pembelajaran mengenai tata cara menyampaikan pendapat secara sistematis
3. Guru memotivasi peserta didik agar tekun dan semangat dalam belajar. Guru menutup pembelajaran dengan doa lalu di lanjutkan dengan salam

G. REFLEKSI

Refleksi peserta didik

Sekarang saya sudah bisa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BERI TANDA CENTANG PADA KOLOM BERIKUT ✓

saya sudah memahami tentang mencintai sesama di lingkungan yg beragam

Saya sudah bisa memupuk rasa persaudaraandengan teman yg berbeda agama suku dan ras

SUDAH BISA

MASIH PERLU BELAJAR

Refleksi Guru

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah saya sudah menyampaikan materi yang sesuai dengan tema pembelajaran hari ini?	
2	Apakah materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat pengembangan anak?	
3	Apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai?	
4	Apakah penyajian materi ajar dapat dipahami oleh siswa?	
5	Apakah metode pembelajaran digunakan dapat mendorong partisipasi dan motivasi aktif siswa?	

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik dapat mendalami materi lebih jauh tentang mencintai sesama di lingkungan yang beragam melalui buku bahan ajar, media pembelajara, dan LKPD

2. Remedial

1. Salah satu contoh sikap menghargai keberagaman adalah?
2. Salah satu cara menghargai keberagaman adalah?
3. Mengapa kita harus menghargai keberagaman?
4. Apa yang dimaksud dengan keberagaman?

I. SUMBER / REFRENSI / DAFTAR PUSTAKA

Buku bahan ajar pancasila

LAMPIRAN

A. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Diagnostik

INSTRUMEN ASESMEN DIAGNOSTIK

Mata Pelajaran :

Pendidikan Pancasila

Fase Kelas : 4C

Materi : Mencintai sesama di lingkungan yang beragam

Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter dan minat siswa

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Apa kabar hari ini?		
2	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
4	Apakah tadi malam sudah belajar?		

Asesmen Diagnostik Kognitif

NO	PERTANYAAN
1.	Apa yang harus kamu lakukan saat guru memberikan tugas?
2.	Setelah mengerjakan tugas, apa yang kamu peroleh?

2. Asesmen Formatif

a.

asesm

en

sikap

No	Nama	Aspek Pengamatan				Ket
		Santun	Berperan Aktif	Menghargai Orang Lain	Memberikan Pendapat/ Ide	
						1. Tidak Pernah 2. Jarang 3. Sering 4. Selalu

Nilai Akhir (NA) : $\frac{\text{Jumlah Skor yang dicapai} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$

a. 2) Asesmen Pengetahuan

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan nilai
	Kejelasan dan kedalaman Informasi		

1.	a. Informasi yang disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik.	30	
	b. Informasi yang disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik.	20	
	c. Informasi yang disampaikan secara jelas, namun kurang lengkap.	10	
2.	Keaktifan bertanya, saran dan Masukan		
	a. Sangat aktif bertanya, memberi saran dan masukan.	30	
	b. Cukup aktif dalam bertanya, memberi saran dan masukan.	20	
	c. Kurang aktif dalam bertanya, memberi saran dan masukan.	20	
3.	Keaktifan dalam berkelompok		
	a. Sangat aktif dalam berkelompok.	40	
	b. Cukup aktif dalam berkelompok.	30	
	c. Kurang aktif dalam berkelompok.	20	

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek. Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek ke dua 30, aspek ketiga 40, maka total perolehan nilai adalah 90.

a. Asesmen Keterampilan

Rubrik Penilaian Diskusi Kelompok

Kriteria/Skor	Skor 86-100 Baik Sekali 4	Skor 71-85 Baik 3	Skor 61-70 Cukup 2	Skor ≤ 60 Kurang 1
Kerja sama dalam kelompok	Dapat bekerja sama dengan semua anggota kelompok	Hanya dapat bekerja sama dengan beberapa anggota kelompok saja.	Hanya dapat bekerja sama dengan satu anggota kelompok saja.	Tidak dapat bekerja sama/ berpartisipasi (pasif).
Berpendapat	Dapat berpendapat dengan baik, sopan dan santun sesuai materi.	Berpendapat dengan sopan dan santun tetapi tidak sesuai materi.	Berpendapat kurang sopan dan santun tidak sesuai materi.	Tidak dapat berpendapat

Menghargai Pendapat	Mendengarkan saat teman berbicara, melihat dengan seksama, mau menerima masukan dari teman, dan tidak memotong saat teman berbicara.	Dapat memenuhi tiga kriteria,	Dapat memenuhi dua kriteria.	Dapat memenuhi satu kriteria.
----------------------------	--	-------------------------------	------------------------------	-------------------------------

3. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif merupakan asesmen yang dilakukan pada akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir tahun ajaran. Jenis dan format asesmen sumatif dapat merujuk pada AKM (Assesmen Kompetensi Minimum).

B. MEDIA PEMBELAJARAN

The screenshot shows a digital learning interface with a title bar at the top containing the text "KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ" and "JEMBER". Below the title bar, there are five team labels: "Team 1", "Team 2", "Team 3", "Team 4", and "Team 5", each with a score of 0. Below the team labels is a 2x5 grid of numbered cards (1-10). Card 3 is highlighted in pink. At the bottom of the grid, there is a red play button icon. Below the grid, there are three text boxes: "Tidak mau bergaul dengan suku", "Menjauhi dan tidak mau berteman", and "Semua suku memakai pakaian modern".

C. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama:

Kelas:

Isilah soal-soal dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Keberagaman di Indonesia dapat dilihat dari perbedaan berikut, kecuali....
 - a. Agama
 - b. Suku
 - c. Warna baju kesukaan
 - d. Budaya
2. Salah satu contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah...
 - a. Berteman hanya dengan yang satu suku
 - b. Mengolok-olok teman yang berbeda agama
 - c. Bermain bersama tanpa membeda-bedakan
 - d. Menolak berteman dengan yang berbeda budaya.
3. Berikut ini adalah contoh perilaku yang mencerminkan toleransi dalam kehidupan sehari-hari, kecuali...
 - a. Menghormati teman yang sedang beribadah
 - b. Tidak mengejek teman yang berbeda suku
 - c. Menertawakan bahasa daerah teman yang berbeda
 - d. Mau belajar tentang budaya daerah lain
4. Salah satu manfaat dari sikap saling menghargai dalam keberagaman adalah...
 - a. Menyebabkan perpecahan
 - b. Membuat suasana menjadi damai dan rukun
 - c. Menimbulkan permusuhan
 - d. Mengurangi rasa persaudaraan
5. Contoh keberagaman yang ada di sekolah adalah...
 - a. Memiliki satu jenis makanan kesukaan
 - b. Memiliki berbagai teman dari suku yang berbeda
 - c. Semua murid berbicara dalam bahasa yang sama
 - d. Hanya berteman dengan teman seagama

Isilah titik titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Sebutkan tiga contoh perilaku menghargai keberagaman di lingkungan rumah atau sekolah!

Bacalah teks berikut!



Di kelas Budi, terdapat teman-teman yang berasal dari berbagai daerah. Ada yang berasal dari Jawa, Sumatera, dan Sulawesi. Setiap hari Jumat, teman-teman membawa makanan khas daerah masing-masing untuk dimakan bersama. Budi yang berasal dari Jawa membawa gudeg, sementara temannya yang dari Sumatera membawa rendang. Semua saling berbagi makanan dan mencicipi masakan khas satu sama lain.

2. Apa contoh sikap menghargai keberagaman yang ditunjukkan oleh Budi dan teman- temannya?
Mengapa sikap tersebut penting untuk dilakukan?

Berikut berilah pernyataan yang benar menggunakan tanda (B) dan pernyataan yang salah menggunakan tanda (S)

PERNYATAAN	S	B
Menghormati teman yang berbeda agama		
Di sekolah, Adi sering mengejek temannya karena menggunakan pakaian adat daerah yang berbeda dengannya		
Memaksakan pendapat pribadi dalam diskusi kelompok		
Saat festival sekolah, Roni menolak makanan khas dari daerah lain karena merasa makanan tersebut tidak enak.		
Menjaga kerukunan saat berdiskusi dalam kelompok		

Dalam lomba tarian daerah di sekolah, Andi menolak ikut serta karena tidak suka dengan tarian dari daerah lain. Dia berkata bahwa tarian dari daerahnya saja yang bagus

4. Apakah tindakan Andi menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya?
Berikan alasannya!



Lampiran 7: Surat permohonan bimbingan skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: <http://ftik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6931/In.20/3.a/PP.009/12/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040082
Nama	: ANI MAKRIFATUL WAQIAH
Semester	: TUJUH
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan media pembelajaran bamboozle pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran kelas 4 di Mi Arraudhoh patrang jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Desember 2024

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-6931/In.20/3.a/PP.009/12/2024

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada : Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.
- Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 212101040082
- b. Nama : ANI MAKRFATUL WAQIAH
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan media pembelajaran bamboozle pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran kelas 4 di Mi Arraudhoh patrang jember
- Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 02 Desember 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 02 Desember 2024



Wakil Dekan,
Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8: Surat validasi ahli media

VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : Ani Makrifatul Waqi'ah

NIM : 212101040082

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* Berbasis Bamboozle Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Raudhah Patrang Jember.

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Media)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
1 = Tidak setuju
2 = Kurang setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Aspek Desain Tampilan Media	Tampilan media menarik dan sesuai untuk pembelajaran berbasis fun game.				✓
		Penggunaan warna, font, dan layout mendukung ketracaan dan daya tarik media.				✓
		Pengaturan dalam <i>Bamboozle</i> mudah dipahami oleh pengguna.			✓	
		Desain antarmuka interaktif dan ramah pengguna (<i>user-friendly</i>).				✓
2.	Aspek Interaktivitas	Media menyediakan interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis permainan.			✓	
		Fitur permainan dalam <i>Bamboozle</i> dapat meningkatkan partisipasi siswa.				✓
		Media pembelajaran berupa media lomba cerdas media yang dapat meningkatkan keterlibatan			✓	

		siswa dalam proses pembelajaran.				
3.	Aspek Keefektifan Media	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.			✓	
		Permainan dalam <i>Bamboozle</i> membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.			✓	
		Media mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.				✓
		Permainan sesuai dengan kurikulum atau materi pembelajaran yang diajarkan.				✓
Jumlah Skor						

Kritik dan Saran Validator :

- Buatlah Manual Book Penggunaan Media dalam Pembelajaran.

Kesimpulan :

Media *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle* ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diujicobakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYADIQ
JEMBER

Jember, 12 Maret 2025
Validasi Ahli Media



Ira Nurmawati., M. Pd.
NIP.20160370

Lampiran 9: Surat validasi ahli materi

VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Ani Makrifatul Waqiah

NIM : 212101040082

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle
 Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Di MI
 Arraudhoh Patrang Jember

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Materi)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan
 dan lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 1 = Tidak Setuju
 2 = Kurang Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum.				✓
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				✓
2.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Classroom Games Bamboozle</i>				✓
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.				✓
3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.				✓
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik				✓
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara				✓

		menyenangkan bagi peserta didik.				
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	Bahasa yang digunakan tidak berat sehingga siswa mudah tertarik dan termotivasi				✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan Kaidah bahasa Indonesia				✓
		Bahasa yang digunakan ringan sehingga informasi mudah diserap			✓	
		Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak berbelit sehingga memudahkan pemahaman siswa				✓

Kritik dan Saran Validator :

Sangat menyenangkan bagi guru.

Kesimpulan :

Media Fun Classroom Games berbasis Bamboozle ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diujicobakan

Jember, 13 - 03 - 2025

Validasi Ahli materi

Dr. Ubaidillah, S.Pd.I.M. Pd.I

NIP. 196812261996031001

Lampiran 10: Validasi ahli pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Ani Makrifatul Waqiah
 NIM : 212101040082
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di MI Ar-Roudhoh Patrang Jember

Dosen Pembimbing : Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
 Validator : Febrilila Arisanti. S.Pd.

A. Petunjuk :
 Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli pembelajaran terhadap kelengkapan materi dan kelayakan media dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran
3. Pedoman Instrumen validasi tes sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat setuju/selalu/Sangat positif
 Skor 4 : Setuju/Sering/Positif
 Skor 3 : Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
 Skor 2 : Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/ Negatif
 Skor 1 :Sangat Tidak setuju/Tidak Pernah

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan

B. Instrumen Angket Validasi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Ketepatan <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
2	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	✓				
3	Materi yang disajikan melalui <i>Media Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> sudah sesuai dengan kurikulum		✓			
4	<i>Media Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> dikelola dengan mudah	✓				
5	<i>Media Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	✓				
6	<i>Media Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> meningkatkan motivasi belajar Peserta didik terhadap materi pembelajaran	✓				
7	Materi yang digunakan dalam media diuraikan secara rinci	✓				
8	<i>Media Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> aman digunakan oleh peserta didik	✓				
9	<i>Media Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> disertai strategi yang membantu dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	✓				
10	<i>Media Fun Classroom Games</i> Berbasis <i>Bamboozle</i> mudah digunakan oleh peserta didik	✓				

Komentar dan Saran:

- Dengan Menggunakan *Media Fun classroom* anak-anak lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas
- *Media Fun classroom* sangat menarik karena berisi game yg disertai soal

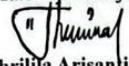
Kesimpulan media pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis *Bamboozle*

Mohon lingkari salah satu penilaian umum terhadap produk:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk Tidak layak digunakan

Jember, 17 Maret 2025

Validator Pembelajaran


Febrilia Arisanti.S.Pd.

Lampiran 11: Media Pembelajaran *Fun Classroom Games* berbasis Bamboozle



Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian



Wawancara wali kelas 4C Excellent



Wawancara dengan Peserta didik



Uji coba skala besar



Uji coba skala kecil



Pengambilan surat selesai penelitian

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13: Angket respon peserta didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
MEDIA FUN CLASSROOM GAMES BERBASIS BAMBOOZLE PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Nama: ALMAGFIRA Q-P.

Kelas: 4C

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS :Sangat Setuju
- S :Setuju
- TS :Tidak Setuju
- STS :Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Media Fun classroom games berbasis bamboozle memudahkan saya memahami materi yang diajarkan.	✓			
2.	Soal-soal yang disediakan dalam media fun classroom games berbasis bamboozle menggunakan Bahasa yang mudah dipahami.	✓			
3.	Media fun classroom games berbasis bamboozle membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	✓			
4.	Desain media fun classroom games berbasis bamboozle sangat menarik.	✓			
5.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media fun classroom games berbasis bamboozle.	✓			
6.	Media fun classroom games berbasis bamboozle praktis atau mudah digunakan.	✓			
7.	Media fun classroom games berbasis bamboozle dapat membantu dalam belajar berkelompok.	✓			
8.	Media fun classroom games berbasis bamboozle dapat membantu saya dalam memahami pelajaran.	✓			
9.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan adanya media fun classroom games berbasis bamboozle.	✓			
10.	Saya senang menggunakan media fun classroom games berbasis bamboozle.	✓			

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
MEDIA FUN CLASSROOM GAMES BERBASIS BAMBOOZLE PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Nama: Aini

Kelas: 9c

PETUNJUK PENGISIAN:

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS :Sangat Setuju
- S :Setuju
- TS :Tidak Setuju
- STS :Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Media Fun classroom games berbasis bamboozle memudahkan saya memahami materi yang diajarkan.	✓			
2.	Soal-soal yang disediakan dalam media fun classroom games berbasis bamboozle menggunakan Bahasa yang mudah dipahami.		✓		
3.	Media fun classroom games berbasis bamboozle membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	✓			
4.	Desain media fun classroom games berbasis bamboozle sangat menarik.	✓			
5.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media fun classroom games berbasis bamboozle.	✓			
6.	Media fun classroom games berbasis bamboozle praktis atau mudah digunakan.		✓		
7.	Media fun classroom games berbasis bamboozle dapat membantu dalam belajar berkelompok.	✓			
8.	Media fun classroom games berbasis bamboozle dapat membantu saya dalam memahami pelajaran.	✓			
9.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan adanya media fun classroom games berbasis bamboozle.	✓			
10.	Saya senang menggunakan media fun classroom games berbasis bamboozle.	✓			

Lampiran 14: Hasil Preetest kelas 4C Excellent

Lembar soal Pree-test

Nama : Aini Nafisah A.
 Kelas : 4C
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

60,

Isilah soal-soal dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Keberagaman di Indonesia dapat dilihat dari perbedaan berikut, kecuali....
 - a. Agama
 - b. Suku
 - ☒ c. Warna baju kesukaan
 - d. Budaya
2. Salah satu contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah...
 - a. Berteman hanya dengan yang satu suku
 - b. Mengolok-olok teman yang berbeda agama
 - ☒ c. Bermain bersama tanpa membeda-bedakan
 - d. Menolak berteman dengan yang berbeda budaya.
- ☒ 3. Berikut ini adalah contoh perilaku yang mencerminkan toleransi dalam kehidupan sehari-hari, kecuali...
 - a. Menghormati teman yang sedang beribadah
 - b. Tidak mengejek teman yang berbeda suku
 - ☒ c. Menertawakan bahasa daerah teman yang berbeda
 - d. Mau belajar tentang budaya daerah lain
4. Salah satu manfaat dari sikap saling menghargai dalam keberagaman adalah...
 - a. Menyebabkan perpecahan
 - ☒ b. Membuat suasana menjadi damai dan rukun
 - c. Menimbulkan permusuhan
 - d. Mengurangi rasa persaudaraan
5. Contoh keberagaman yang ada di sekolah adalah...
 - a. Memiliki satu jenis makanan kesukaan
 - ☒ b. Memiliki berbagai teman dari suku yang berbeda
 - c. Semua murid berbicara dalam bahasa yang sama
 - d. Hanya berteman dengan teman seagama

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 15: Hasil Posttest kelas 4C Excellent

Lembar soal Post-test

Nama : Aini
 Kelas : 4C
 Mata Pelajaran : P Pancasila

109

Isilah soal-soal dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Keberagaman di Indonesia dapat dilihat dari perbedaan berikut, kecuali....
 - a. Agama
 - b. Suku
 - ☒ c. Warna baju kesukaan
 - d. Budaya
2. Salah satu contoh sikap menghargai keberagaman di sekolah adalah...
 - a. Berteman hanya dengan yang satu suku
 - b. Mengolok-olok teman yang berbeda agama
 - ☒ c. Bermain bersama tanpa membeda-bedakan
 - d. Menolak berteman dengan yang berbeda budaya.
3. Berikut ini adalah contoh perilaku yang mencerminkan toleransi dalam kehidupan sehari-hari, kecuali...
 - a. Menghormati teman yang sedang beribadah
 - b. Tidak mengejek teman yang berbeda suku
 - ☒ c. Menertawakan bahasa daerah teman yang berbeda
 - d. Mau belajar tentang budaya daerah lain
4. Salah satu manfaat dari sikap saling menghargai dalam keberagaman adalah...
 - a. Menyebabkan perpecahan
 - ☒ b. Membuat suasana menjadi damai dan rukun
 - c. Menimbulkan permusuhan
 - d. Mengurangi rasa persaudaraan
5. Contoh keberagaman yang ada di sekolah adalah...
 - a. Memiliki satu jenis makanan kesukaan
 - ☒ b. Memiliki berbagai teman dari suku yang berbeda
 - c. Semua murid berbicara dalam bahasa yang sama
 - d. Hanya berteman dengan teman seagama

1. Sebutkan tiga contoh perilaku menghargai keberagaman di lingkungan rumah atau sekolah! *memiliki berbagai teman dari suku yang berbeda menghargai teman yang berbeda agama*
2. Bacalah teks berikut! *menghargai teman yang sedang beribadah*



Di kelas Budi, terdapat teman-teman yang berasal dari berbagai daerah. Ada yang berasal dari Jawa, Sumatera, dan Sulawesi. Setiap hari Jumat, teman-teman membawa makanan khas daerah masing-masing untuk dimakan bersama. Budi yang berasal dari Jawa membawa gudeg, sementara temannya yang dari Sumatera membawa rendang. Semua saling berbagi makanan dan mencicipi masakan khas satu sama lain.

Apa contoh sikap menghargai keberagaman yang ditunjukkan oleh Budi dan teman-temannya? *menghargai teman yang membawa makanan berbeda*

Mengapa sikap tersebut penting untuk dilakukan? *karena kita menjadi tau makanan khas daerah*

3. Berikut berilah pernyataan yang benar menggunakan tanda (B) dan pernyataan yang salah menggunakan tanda (S)

PERNYATAAN	S	B
Menghormati teman yang berbeda agama		✓
Di sekolah, Adi sering mengejek temannya karena menggunakan pakaian adat daerah yang berbeda dengannya	✓	
Memaksakan pendapat pribadi dalam diskusi kelompok	✓	
Saat festival sekolah, Roni menolak makanan khas dari daerah lain karena merasa makanan tersebut tidak enak.	✓	
Menjaga kerukunan saat berdiskusi dalam kelompok		✓

Dalam lomba tarian daerah di sekolah, Andi menolak ikut serta karena tidak suka dengan tarian dari daerah lain. Dia berkata bahwa tarian dari daerahnya saja yang bagus

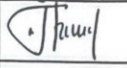
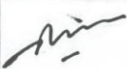
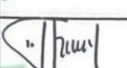
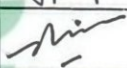
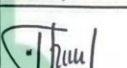
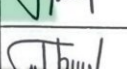
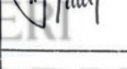
4. Apakah tindakan Andi menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya? Berikan alasannya!

tidak, karena Andi menyombong nyombong kan tarian daerahnya

Lampiran 16: Jurnal kegiatan penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Ani Makrifatul Waqiah
 Nim : 212101040082
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Classroom Games Berbasis Bamboozle* Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pendidikan Pancasila Kelas 4 Di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember
 Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember
 Guru Kelas : Febrilila Arisanti, S.Pd.

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	
1.	02 Oktober 2024	Pra Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember	
2.	02 Oktober 2024	Interview dengan guru kelas 4C di Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember	
3.	13, Maret 2025	Menyerahkan surat izin penelitian kepada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar Roudhoh Patrang Jember	
4.	17, Maret 2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas 4C Ibu Febrilila Arisanti, S.Pd	
5.	05, Oktober, 2025	Interview dengan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember	
6.	18, Maret, 2025	Uji kelompok kecil tentang media pembelajaran <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> di kelas 4C	
7.	20, Maret, 2025	Uji kelompok besar tentang media <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> di kelas 4C Pendidikan Pancasila	
8.	05, Oktober 2025	Interview dengan peserta didik tentang penerapan media pembelajaran <i>Fun Classroom Games</i> berbasis <i>Bamboozle</i> di kelas 4C Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila	
9.	30, Maret, 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 17 Maret 2025.

Kepala Sekolah MI Ar Roudhoh



Lampiran 17: Surat keterangan telah melakukan penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN DAKWAH DAN SOSIAL AR-ROUDHOH
MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH

Jalan Slamet Riyadi Gang Sentral Nomor A-5 Baratan, Patrang, Jember 68112 Telepon 08113600180 Email :
official@arroudhoh-jember.sch.id Website : www.arroudhoh-jember.sch.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 078/ Mis.13.32.391/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Tanjung Sari, S.Pd

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa Saudara/i yang beridentitas berikut ini:

Nama : Ani Makrifatul Waqiah

NIM : 2121010400082

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di MI Ar-Roudhoh Jember, Jl Slamet Riyadi Gang Sentral No. A-05 Baratan Patrang Jember, terhitung 30 (Tiga Puluh Hari) mulai tanggal 01 Maret s.d 30 Maret 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Penelitian yang berjudul:

"Pengembangan Media Pembelajaran Fun Classroom Games berbasis Bamboozle Dalam Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala MI Ar-Roudhoh



Dian Tanjung Sari, S.Pd

Lampiran 18: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**1. Identitas Diri**

Nama : Ani Makrifatul Waqiah
 NIM : 212101040082
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 15 Desember 2002
 Agama : Islam
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Desa Karanganyar, kecamatan Ambulu,
 Kabupaten Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : animakrifa@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

1. TK Al-Hidayah 67, Karanganyar Ambulu. : (2009-2011)
2. MIMA 32 Saalafiyah Syafi'iyah. : (2011-2016)
3. MTs Ma'arif Ambulu. : (2016-2018)
4. MAN 2 Jember. : (2018-2021)
5. UIN Khas Jember : (2021-Sekarang)