PENGEMBANGAN MEDIA *CRYPTOGRAMS* BERBASIS *GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE* PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI WARNA ALAMI DAN BUATAN KELAS 2 DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER

SKRIPSI

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

Oleh :

Siti Zikna Al Haiati
NIM. 211101040037

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA *CRYPTOGRAMS* BERBASIS *GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE* PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI WARNA ALAMI DAN BUATAN KELAS 2 DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH 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

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

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

Oleh :

Siti Zikna Al Haiati
NIM. 211101040037

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA *CRYPTOGRAMS* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* BAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI WARNA ALAMI DAN BUATAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 2A DI SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH 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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Siti Zikna Al Haiati
NIM : 211101040037

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

Disetujui Pembimbing

Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I
NIP. 198609262025211004

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA *CRYPTOGRAMS*
BERBASIS *GAME BASED LEARNING* BAAMBOOZLE
PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA
MATERI WARNA ALAMI DAN BUATAN KELAS 2
DI SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN
GRIYA MANGLI INDAH JEMBER

SKRIPSI

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

Hari : Senin
Tanggal : 20 Oktober 2025

Tim Penguji :

Ketua	Sekertaris
Dr. Ubaidillah, M.Pd.I	**Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**
NIP. 198512042015031002	NIP. 198610022015031004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Anggota :

1. **Dr. Mukaffan, M.Pd.I** ( )
2. **Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I.** ( )

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

MOTTO

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ ﴿٤٤﴾

Artinya : (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan aż-Żikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (QS. An Nahl [16] : 44)*

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

*Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqu'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Diponegoro, 2005).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang selalu memberikan nikmat, rahmat, dan kemudahan, terutama dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada kedua orang tua penulis, Bapak Sa'udi dan Ibu Nur Azifah, dua orang yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri tidak bisa merasakan pendidikan dibangku kuliah. Terimakasih atas segalanya motivasi, pesan, doa dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar penulis. Terima kasih atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.
2. Kepada adik penulis Anindita Takunina Mafazah, terima kasih selalu menghibur, dan mendengarkan selalu mendengarkan keluh kesah penulis.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Jember" ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju era yang terang benderang dengan ajaran Islam. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari sepenuhnya dan menyampaikan ucapan terima kasih sebesar -besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakukultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa, yang bersedia melayani penelitian untuk memenuhi kelengkapan administrasi terselesaikannya sidang skripsi.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. H. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sejak semester awal hingga akhir, serta berkenan memberikan izin atas judul penelitian skripsi ini.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
8. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. selaku validator ahli materi yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
9. Bapak Asmad, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Baiturrohmann Griya Mangli Jember yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SD Baiturrohmann Griya Mangli Jember.
10. Ibu Leni Krina Silvia S.Psi., S.Pd. selaku guru kelas 2 SD Baiturrohmann Griya Mangli Jember yang telah membantu memberikan bimbingan selama masa PLP sampai dengan proses penelitian berlangsung.
11. Kepada sahabat seperjuangan penulis, Asyahidah Al-Qurni dan Septi Putri Ismanti terima kasih selalu membantu penulis, terima kasih selalu

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

membersamai penulis, memberikan motivasi serta dukungan saat proses pengerjaan skripsi, terimakasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis dalam hal apapun, dikehidupan yang cuma sekali ini terima kasih sudah menjadi teman rasa saudara. Untuk Siti Halimatus Sa'diyah terimakasih telah menemani dalam suka dan duka selama masa perkuliahan. semoga semesta selalu memberi kita kemudahan atas segala usaha kita.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca

Jember, 15 Oktober 2025

Penulis

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

Siti Zikna Al Haiati
NIM. 211101040037

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ABSTRAK

Siti Zikna Al Haiati, 2025: *Pengembangan Media Cryptograms Berbasis Game Based Learning Baamboozle pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Jember*

Kata kunci: Pengembangan Media, *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle*, Pembelajaran Seni Rupa.

Seni rupa sebagai mata pelajaran yang penting untuk mengembangkan kreativitas memerlukan media pembelajaran yang tepat agar materi lebih mudah dipahami secara konkret. Namun, observasi dan wawancara dengan wali kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember menunjukkan peserta didik sering merasa bosan saat guru menyampaikan pembelajaran seni rupa karena media yang digunakan kurang menarik dan konkret, dengan pembelajaran hanya mengandalkan ceramah dan buku paket. Sebagai solusi, dikembangkan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* yang dirancang menyenangkan, mendukung pembelajaran aktif, dan membantu peserta didik memahami materi melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan proses pengembangan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* untuk pembelajaran seni rupa materi warna alami dan buatan pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 2) mendeskripsikan kelayakan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* untuk pembelajaran seni rupa materi warna alami dan buatan pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, dan 3) mendeskripsikan keefektifan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* untuk pembelajaran seni rupa materi warna alami dan buatan pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kelayakan dan keefektifan.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah 1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* untuk pembelajaran seni rupa materi warna alami dan buatan pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Jember. 2) Hasil kelayakan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* yakni uji validasi ahli media 92,9%, uji validasi ahli materi 84 % dan uji validasi ahli pembelajaran 96 % yang berarti masuk kategori sangat layak untuk diuji cobakan. 3) Hasil dari analisis keefektifan peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test* sebesar 84 % dengan menggunakan analisis *N-Gain Score* yang tergolong dalam kategori efektif.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iii**

MOTTO ..... **iv**

PERSEMBAHAN ..... **v**

KATA PENGANTAR ..... **vi**

ABSTRAK ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan 7

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 8

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan 9

F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan 10

G. Definisi Istilah 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA **13**

A. Penelitian Terdahulu 13

B. Kajian Teori 23

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB III METODE PENELITIAN 53

A. Model Penelitian dan Pengembangan 53

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 54

C. Uji Coba Produk..... 58

D. Desain Uji Coba 58

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 70

A. Profil SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember 70

B. Penyajian Data Uji Coba 75

C. Analisis Data 100

D. Revisi Produk 108

BAB V KAJIAN DAN SARAN 110

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi 110

B. Saran Pemanfaatkan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 121

C. Kesimpulan 124

DAFTAR PUSTAKA 127

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 21

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kelayakan 66

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Keefektifan 67

Table 3.3 Kriteria *N Gain Score* 68

Table 3.4 Kategori tafsiran efektifitas *N Gain* 69

Tabel 4.1 Peserta Didik 73

Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media 85

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media 87

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahi Materi 89

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 90

Tabel 4.6 Hasil Respon Peserta Didik 96

Tabel 4.7 Hasil *pretest* dan *posttes* peserta didik kelas 2 99

Tabel 4.8 Hasil Validasi Para Validator 103

Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta didik 104

Tabel 4.10 Uji Normalitas *N-Gain score* 106

Tabel 4.11 Hasil Revisi Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Bamboozle* 108

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Media *Cryptograms* 37

Gambar 2.2 Tampilan utama website *Baamboozle* 41

Gambar 2.3 Perbandingan fitur yang terdapat antara akun berbayar dan akun yang tidak berbayar di website *Baamboozle* 44

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian ADDIE 54

Gambar 4.1 Desain Media *Cryptograms* 79

Gambar 4.2 Kotak penyimpanan *cryptograms* 81

Gambar 4.3 Kayu pinus yang sudah dipotong dan diwarnai diberi stiker .. 82

Gambar 4.4 Mendesain buku panduan 83

Gambar 4.5 Mendesain koin *cryptograms* 83

Gambar 4.6 Membuat game pada web *bamboozle* 84

Gambar 4.7 Tampilan game pada *bamboozle* 85

Gambar 4.8 Peserta didik mengerjakan soal *Pretest* 93

Gambar 4.9 Uji Skala kecil 93

Gambar 4.10 Proses Pembelajaran 94

Gambar 4.11 Penerapan Media 94

Gambar 4.12 Pengisian Lembar Respon Peserta Didik 96

Gambar 4.13 Peserta didik mengerjakan soal *Posttest* 98

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan 132

Lampiran 2 Matriks Penelitian 133

Lampiran 3 Permohonan Ijin Penelitian 134

Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 2 135

Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas 2 136

Lampiran 6 Hasil Observasi Penelitian 137

Lampiran 7 Modul Ajar 141

Lampiran 8 Validasi Ahli Media 147

Lampiran 9 Validasi Ahli Materi 150

Lampiran 10 Validasi Ahli Pembelajaran 153

Lampiran 11 Media Pembelajaran 156

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian 157

Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik 159

Lampiran 14 Hasil Pretest Posttest 161

Lampiran 15 Jurnal Kegiatan Penelitian 164

Lampiran 16 Surat Selesai Penelitian 165

Lampiran 17 Biodata Penulis 166

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan hidup, Pendidikan adalah keseluruhan pengetahuan belajar yang terjadi seumur hidup dan dalam kondisi apapun yang memberikan pengaruh positif dalam perkembangan setiap individu. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam perkembangan harkat negara, dan lain sebagainya. Proses belajar mengajar merupakan bagian dari pendidikan yang mampu membangun kualitas dalam sebuah negara, jika kualitas pendidikan dalam negara maju maka kualitas bangsa juga akan maju[1].

Pendidikan seni rupa mempunyai peran penting dalam mengembangkan aspek rasa dan kreativitas peserta didik melalui berbagai pelatihan, pengalaman kreasi dan apresiasi seorang anak[2]. Melalui seni, anak dapat belajar mengamati, menafsirkan, dan menciptakan karya yang mencerminkan pandangan mereka tentang dunia. Namun dalam proses pembelajaran seni rupa sering kali dianggap kurang menarik dan membosankan bagi para peserta didik, terutama dalam kelas rendah, hal ini disebabkan pemilihan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk

[1] Wafiq Azizah and others, "Peran Bimbingan Konseling Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd Nasima", *Fashluna*, 6.1 (2025), 40–51 <https://doi.org/10.47625/fashluna.v6i1.966>.

[2] Karina Wardani Wasis Wijayanto, Faza Awaliyatul Hikmah, "Menggali Kreativitas Dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Seni Rupa Dengan Pendekatan Terintegrasi", *Elementary School*, 12.1 (2025), 1–23.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan mencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu pun peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan hidup.[3] Pembelajaran proses yang aktif dan saling berinteraksi guru dengan peserta didik. Interaksi ini bisa dilakukan melalui diskusi, tanya jawab, atau penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu dalam membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Di era digital yang berkembang pesat ini, teknologi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan transformasi dalam proses pembelajaran.[4] Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini sebagai guru penting dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan perkembangan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 2 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pancasila dan Undang-undang Dasar Republik

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

[3] Septy Nurfadhillah And Others, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar", *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.no.2 (2021), 243–55 <Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pensa>.

[4] Ryan Gabriel Siringoringo And Muhamad Yanuar Alfaridzi, "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital", *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2.no.3 (2024), 66–76 <Https://Doi.Org/10.61132/Yudistira.V2i3.854>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman[5]. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ ﴿٤٤﴾

Artinya : (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan aż-Żikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.(QS. An-Nahl [18] : 44)[6]

Dalam Tafsir Al-Mishbah, Quraisy Shihab menjelaskan bahwa para Rasul yang diutus sebelumnya membawa keterangan-keterangan, yaitu mukjizat yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul. Beberapa di antara mereka juga membawa zubur, yang berisi ketetapan hukum dan nasihat yang seharusnya menyentuh hati. Selain itu, Allah menurunkan ad-Dzikr, yaitu Al-Qur‟an, agar Rasul dapat menjelaskan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka. Dengan penjelasan tersebut, diharapkan mereka dapat memahami, menyadari, dan berpikir untuk menarik pelajaran demi kebaikan hidup di dunia dan akhirat mereka.[7]

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

Dari penjelasan dalam tafsir tersebut, Q.S. An-Nahl ayat 44 menekankan pentingnya penggunaan media atau sumber belajar dalam proses pembelajaran. Allah SWT menurunkan Al-Qur‟an sebagai mukjizat dan media yang menyampaikan seluruh ajaran agama Islam. Ini menunjukkan bahwa

[5] *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*', 2003, 147–73.

[6] Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqu'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Diponegoro, 2005).

[7] M. Quraish Shihab, *Tafsir-Al-Mishbah-Jilid-09-M.-Quraish-Shihab*, *Jakarta : Lentera Hati*, 2002.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

sumber atau media pembelajaran sangat penting, karena dapat memberikan penjelasan yang jelas tentang materi dan membantu mengatasi kendala yang muncul dalam proses belajar. Seorang guru diwajibkan untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam menjelaskan materi, mirip dengan cara Al-Qur‟an berfungsi sebagai perantara informasi bagi umat manusia. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Dengan demikian karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran. Maka, penulis tertarik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat masa PLP selama 2 bulan di SD Baiturrohman, peneliti menemukan beberapa tantangan atau kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran terutama pada pembelajaran seni rupa . Salah satu masalah utama adalah peserta didik sering kali merasah bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Hal ini berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat guru menyampaikan materi pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. Namun, sesekali guru juga memanfaatkan media pembelajaran seperti gambar untuk membantu peserta didik memahami materi.

Hal ini juga didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan pada 17 november 2024. Ibu Leni Krisna Silvia S.Psi. S.Pd. selaku wali kelas 2, menjelaskan bahwa:

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

> "Pada pembelajaran seni rupa biasanya 30% nya digunakan untuk menyampaikan materi dengan metode ceramah sedangkan untuk 70% digunakan untuk praktek peserta didik seperti menggambar, mewarnai atau membuat kerajinan. Kendala yang dialami adalah karena kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda maka harus ekstra sabar saat menyampaikan materi, kadang ada anak-ana yang kurang bersemangat, ada juga merasa bosan saat penyampaian materi"[8]

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa di butuhkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik minat peserta didik agar guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang nyata, dan menyenangkan. Dalam konteks ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game-based learning baamboozle.* Dengan menggabungkan teknologi digital dan elemen fisik dalam pembelajaran, media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, kerjasama, dan kreativitas melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

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

Peneliti memilih pengembangan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* merupakan langkah strategis, sebab media ini memberikan pengalaman belajar secara komples dengan cara yang menyenangkan. media pembelajaran *cryptograms* yang dikembangkan ini memiiki keunikan yang terletak pada penggabungan elemen fisik dan digital yang saling melengkapi. *Game-Based Learning* (GBL) sebagai salah satu pendekatan yang menggunakan elemen permainan untuk mendukung proses pembelajaran. GBL memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam

[8] 'Observasi Wawancara SD Baiturrohman 17 November 2024'.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

lingkungan yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran.[9] Dengan adanya metode GLB dapat membantu guru dalam pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, pembelajaran seni rupa masih cenderung menggunakan metode yang konvensional, membuat peserta didik kurang terlibat dan cepat merasa bosan. Media pembelajaran *cryptograms* berbasis *Game-Based Learning* (GBL) dengan *Baamboozle* diharapkan dapat mengubah hal tersebut. Dengan menggabungkan elemen fisik dadu huruf dan teknologi digital *baamboozle*, media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif berkolaborasi, meningkatkan pemahaman materi, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Oleh sebab permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan melakukan penelitian dengan tema "Pengembangan Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember"

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

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning Baamboozle* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi

[9] Faiz Dzulfikar Yusuf, "Pendekatan Game-Based Learning Untuk Pendidikan Kewirausahaan : Memotivasi Peserta didikDan Mengembangkan Jiwa Entrepreneur Pada Peserta didikSekolah Menengah Atas", *Jurnal Pendidikan West Science*, 01.no. 06 (2023), pp. 236–47.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Warna Alami Dan Buatan Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember ?

2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning Baamboozle* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember ?
3. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media ini dirancang dan digunakan di Kelas 2 Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Oleh karena itu menghasilkan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*. Berikut adalah detai produk yang akan dihasilkan :

1. Media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* terbuat dari triplek untuk menyimpan dadu huruf berbentuk balok dengan ukuran 25cm x 25cm x 6cm
2. Dadu huruf terbuat dari kayu pinus yang dicat warna warni dan ditempel stiker huruf secara acak dengan ukuran 3 cm x 3 cm,
3. Terdapat koin sebagai *cryptograms* apabila peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
4. Media ini didukung dengan *baamboozle*, dalam *baamboozle* terdapat 20 pertanyaan yang berhubungan dengan materi pewarna alami dan buatan yang akan dijawab pesert didik dengan *cryptograms*
5. Terdapat buku panduan tentang penggunaan media pembelajaran.
6. Pembelajaran dilakukan secara kelompok, sehingga peserta didik dapat bekerja sama dalam menyusun jawaban menggunakan dadu huruf.
7. Penggunaan *cryptograms* sangat sederhana. Peserta didik hanya perlu mengambil dadu, menyusunnya, dan menyusun jawaban sesuai dengan pertanyaan yang ada di *baamboozle*
8. Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* di kembangkan dirancang untuk dapat membantu peserta didik dalam memahami

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

materi, meningkatkan keaktifan serta kekompakan peserta didik dalam pembelajaran seni rupa, belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga belajar menjadi lebih menarik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* ini dilakukan sebagai upaya peneliti untuk menyediakan alat bantu yang lebih efektif. Adapun manfaat dari peneitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran dengan inovasi baru yang lebih kreatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran seni rupa

2. Secara Praktis

   a. Bagi Peserta Didik

      Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik meningkatkan antusisas dan fokus dalam belajar seni rupa, dan mempermudah memahami materi yang sulit.

   b. Bagi Pendidik

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dengan mempermudah penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan mengurangi ketergantungan pada media cetak. Serta diharapkan metode permainan dapat menumbuhkan suasana kelas menjadi aktif dan efektif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dengan meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong metode pembelajaran yang lebih inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dengan menambah pengalaman dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa:

1. Media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* pada materi pewaerna alami dan buatan dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat materi lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik.
2. Media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* pada media pembelajaran seni rupa ini dapat dilakukan berpartisipasi aktif dengan peserta didik
3. Keterbatasan penelitian dan pengembangan pada media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* di antaranya:
   a. Pengembangan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* ini terbatas dikarenakan hanya diakukan pada peserta didik kelas 2 di Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

b. Peneitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* pada materi pewarna alami dan buatan pada kela 2

c. Sebagian peserta didik atau bahkan guru mungkin memiliki keterbatasan dalam mengakses atau menggunakan perangkat digital dengan optimal, terutama jika ada keterbatasan terkait penggunaan proyektor, internet, atau perangkat lain.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, dan menggunakan alat serta sumber belajar untuk mendukung kegiatan belajar. Proses pengembangan ini bertujuan menyempurnakan produk agar kualitas dan keterampilan meningkat, serta kebutuhan tercapai secara efektif.

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

2. Media *Cryptograms*

Media *Cryptograms* merupakan sebuah menyamarkan sebuah jawab atau teka teki yang harus dipecahkan, daam penelitian ini media pembelajaran berupa dadu-dadu huruf yang di dalamnya untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada *baamboozl*e, lalu menyusun dadu huruf yang acak untuk membentuk kata yang sesuai dengan jawaban materi pelajaran.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3. Web Baamboozle

Baamboozle adalah platform permainan web yang mendukung pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Dengan *baamboozle* guru dapat membuat kuis yang melibatkan peserta didik sehingga belajar jadi lebih menarik.

4. Pembelajaran Seni rupa

Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, seni rupa juga membantu memahami dan menghargai seni visual. Prosesnya tidak hanya belajar menggambar atau melukis, tapi juga prinsip dasar seni rupa seperti komposisi, warna, dan bentuk.

Dengan demikian, maka yang di maksud dengan judul pengembangan media *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning* melalui platform *Baamboozle* merupakan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk mendukung pembelajaran seni rupa materi warna alami dan buatan bagi peserta didik kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli Jember. Media ini menggabungkan unsur permainan teka-teki huruf (*cryptograms*) dengan kuis digital interaktif *Baamboozle*, sehingga peserta didik tidak hanya belajar mengenal konsep warna alami dan buatan, tetapi juga dilatih berpikir kritis, kreatif, serta berkolaborasi dalam suasana belajar yang menyenangkan.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berisikan kajian pustaka yang menjadi penghubung kerangka dasar mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan untuk landasan dalam menyelesaikan masalah yang ada atau dalam mengembangan produk

Terdapat 5 penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini antara lain :

1. Jurnal yang di tulis oleh Utari Dwi Fitriani, Wida Rahayuningtyas, Yurina Gusanti pada tahun 2022, dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* di MTSN 1 Kota Malang".[10]

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

Hasil penelitian ini menunjukkan dari produk media pembelajaran *game baamboozle* terdiri dari 16 kartu soal, yang masing-masing berisi pertanyaan beserta gambar yang sesuai dengan materi. *Game baamboozle* telah divalidasi oleh seorang ahli materi dengan hasil validasi sebesar 96% dan seorang ahli media dengan hasil validasi media sebesar 98,0%, yang menunjukkan bahwa produk ini sangat valid. *Game baamboozle* juga dikategorikan sangat efektif berdasarkan respon peserta didik dengan hasil uji keefektifan mencapai 90,1%. Selain itu, media *game Baamboozle*

[10] Utari Dwi Fitriani, Wida Rahayuningtyas, and Yurina Gusanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis Game Based Learning Baamboozle Di MTSN 1 Kota Malang', *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 10.X (2022), 30–41 <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test*, di mana hanya 18,7% peserta didikyang memperoleh nilai di atas KKM, yang kemudian meningkat menjadi 78,1% pada hasil *post-test*.

Terdapat kesamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan, Keduanya sama-sama mengadopsi pendekatan *game based learning* dan memanfaatkan website *baamboozle* untuk meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini peneliti juga mengembangkan *cryptograms* jadi terdapat penggabungan antara media digital dan media fisik. Fokus utama dari kedua penelitian adalah penggunaan media permainan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sedangkan Perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan, di mana penelitian mereka berfokus pada pembelajaran tari Remo di MTSN 1 Kota Malang, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi seni rupa, khususnya mengenai warna alami dan buatan di SD Baiturrohman. Selain itu, model penelitian yang digunakan juga berbeda, dengan penelitian mereka menggunakan model 4D Thiagarajan (*Define, Design, Development, Disseminate*), sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

2. Skripsi yang ditulis oleh Wakina Bangol pada tahun 2022, dengan Judul "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Untuk

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMK Negeri 1 Kotamobagu".[11]

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 68,33, sementara nilai rata-rata *posttest* mencapai 86,30, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 17,97. Berdasarkan analisis uji t, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05 (α = 5%, 2-tailed), sehingga H0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media *baamboozle* dalam pembelajaran PAI. Selain itu, analisis n-gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,54, yang termasuk dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *baamboozle* dalam mata pelajaran PAI efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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

Terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wakina Bangol pada tahun 2022. Keduanya memanfaatkan media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan fokus pada *game based learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang interaktif. Namun, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diajarkan, di mana penelitian mereka berfokus pada pendidikan agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Kotamobagu, sedangkan penelitian ini berfokus pada seni rupa,

[11] Wakina Bangol, 'Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Smk Negeri 1 Kotamobagu', 2022, 1.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

khususnya materi warna alami dan buatan di SD Baiturrohman. Selain itu, metode penelitian yang digunakan berbeda; mereka menggunakan desain *pre-eksperimen* dengan *one group pre-test-post-test*, sementara penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (RnD) dengan pendekatan ADDIE. Pada penelitian ini peneliti juga mengembangkan *cryptograms* jadi terdapat penggabungan antara media digital dan media fisik. Dengan demikian, meskipun ada kesamaan dalam penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran, konteks, materi, dan desain penelitian keduanya berbeda.

3. Peneitian dalam Skripsi oleh Bambang pada tahun 2022, dengan judul dengan "Persepsi Peserta Didikkelas 1 Terhadap Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022".[12]

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

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan persentase setuju yang cukup tinggi dalam kategori baik. Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran online mata pelajaran kosakata ini meliputi jaringan internet yang tidak stabil, biaya yang tinggi untuk membeli paket internet, kualitas gadget yang kurang memadai, atau bahkan kurangnya peserta didik yang memiliki gadget, serta pembatasan

[12] Bambang, "Persepsi Peserta didik Kelas 1 Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022", *Braz Dent J.*, 33.1 (2022), pp. 1–12.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

penggunaan gadget oleh orang tua. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara online berada dalam kategori baik dan memberikan pengaruh positif, meskipun terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didikselama proses pembelajaran.

Terdapat kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bambang pada tahun 2022. Keduanya menggunakan aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis game. Namun, penelitian Bambang berfokus pada kosakata bahasa Inggris di MTS Negeri 3 Mataram, sedangkan penelitian ini berfokus pada seni rupa, khususnya warna alami dan buatan di SD Baiturrohman. Meskipun penelitian Bambang menggunakan metode *sequential explanatory design* dengan angket, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini juga menggunakan metode yang serupa. Perbedaannya adalah bahwa penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (RnD) dengan pendekatan ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran, sementara Bambang lebih fokus menggali persepsi peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran online.

4. Skripsi yang dituis Oleh Rini Nursaadah pada tahun 2023, Dengan Judul "Pengembangan Media *Game Baamboozle* Dalam Pembelajaran

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik".[13]

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media game Baamboozle memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Berdasarkan penilaian dari dosen ahli media melalui lembar validasi menggunakan *Judgment Expert,* media ini memperoleh kelayakan sebesar 88%, yang berarti dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan, validasi dari ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 85,5%, yang juga tergolong sangat layak untuk digunakan. Selain itu, berdasarkan respon dari guru PAI, penggunaan media *game Baamboozle* mendapatkan skor sebesar 95,4%, sementara respon dari peserta didik memperoleh nilai 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *game Baamboozle* sangat baik dan sangat layak digunakan, terutama dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

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

Teradapat kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dan penelitian yang dilakukan oleh Rini Nursaadah pada tahun 2023. Keduanya menggunakan media *game Baamboozle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, penelitian Rini fokus pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SD, khususnya pada materi keteladanan Nabi Ya'qub AS, sementara penelitian ini berfokus pada seni rupa, khususnya materi warna alami dan buatan di SD Baiturrohman. Pada penelitian ini peneliti juga mengembangkan *cryptograms* jadi terdapat

[13] Rini Nursaadah, "Pengembangan Media Games Baamboozle Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik", *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII.I (2023), 1–19.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

penggabungan antara media digital dan media fisik. Kedua penelitian menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media. Meskipun keduanya mengembangkan dan mengimplementasikan *Baamboozle* untuk meningkatkan minat peserta didik, fokus materi, konteks pembelajaran, dan pendekatan penelitian yang digunakan berbeda.

5. Skripsi yang ditulis Oleh Maulana Murti pada tahun 2024 Dengan Judul "Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik Smp Negeri 40 Bulukumba".[14]

   Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui analisis statistik deskriptif, di mana sebelum menggunakan media *Baamboozle*, rata-rata nilai peserta didikmasih berada dalam kategori interval rendah. Namun, setelah penerapan media *Baamboozle*, rata-rata nilai peserta didikmengalami peningkatan signifikan dan berada pada kategori interval tinggi. Rata-rata nilai *Pretest* peserta didik adalah 38,32, sementara rata-rata nilai *Posttest* peserta didik mencapai 72,32, yang menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t, diperoleh nilai t-hitung sebesar 29,92 dengan derajat kebebasan (df) = 27 (n-1 = 28-1). Pada taraf signifikansi 0,05 (5%), nilai t-tabel yang diperoleh adalah 1,703. Karena t-hitung > t-tabel, maka H0 ditolak dan H1 diterima.

[14] Maulana Murti, "Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Smp Negeri 40 Bulukumba", (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024), Pp. 37–48.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Baamboozle dalam pembelajaran, khususnya dalam evaluasi hasil belajar peserta didikkelas VIII E pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba, memberikan respon yang positif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan dan penelitian yang dilakukan oleh Maulana Murti pada tahun 2024. Keduanya menggunakan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan hasil belajar peserta dikdik. Pada penelitian ini peneliti juga mengembangkan *cryptograms* jadi terdapat penggabungan antara media digital dan media fisik. Namun, penelitian Maulana berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba, sedangkan penelitian ini berfokus pada seni rupa, khususnya materi warna alami dan buatan di SD Baiturrohman. Meskipun keduanya menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data, perbedaan terletak pada tujuan dan konteks penelitian. Maulana bertujuan untuk mengukur pengaruh *Baamboozle* sebagai media evaluasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan model *Research and Development* (RnD) menggunakan pendekatan ADDIE. Selain itu, Maulana menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan dan implementasi media dalam konteks pembelajaran.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Nama Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Utari Dwi Fitriani, Wida Rahayuningtyas, Yurina Gusanti (2022). Dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* di MTSN 1 Kota Malang"	• Pengembangan web *bamboozle* • Meningkatkan hasil belajar peserta didik	• Materi, Pelajaran dan Tempat Penelitian • Model pembelajaran : model 4D Thiagarajan.	• Mengembangkan media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle • Materi pewarna alami dan buatan kelas 2 sekolah dasar • Metode *research and development* (r&d) • Model pengembangan ADDIE
2	Wakina Bangol (2022). Dengan Judul "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMK Negeri 1 Kotamobagu"	• Penggunaan web *baamboozle* • Meningkatkan hasil belajar peserta didik	• Materi, Pelajaran dan Tempat Penelitian • Model Pembelajaran Model Desain *Pre-Eksperimen* dengan *One Group Pre-Test-Post-Test,*	• Mengembangkan media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle • Materi pewarna alami dan buatan kelas 2 sekolah dasar • Metode *research and development* (r&d) • Model pengembangan ADDIE
3	Bambang (2022). Dengan judul dengan "Persepsi Peserta Didikkelas 1	• Penggunaan web *baamboozle*	• Materi, Pelajaran dan Tempat Penelitian • fokus menggali	• Mengembangkan media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

	Terhadap Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022"		persepsi peserta didikterhadap penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran online.	• Materi pewarna alami dan buatan kelas 2 sekolah dasar • Metode *research and development* (r&d) • Model pengembangan ADDIE
4	Rini Nursaadah (2023), Dengan Judul "Pengembangan Media *Game Baamboozle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik"	• Pengembangan web *bamboozle* • Meningkatkan hasil belajar peserta didik • Metode *research and development* (r&d) • Model pengembangan ADDIE	• Materi, Pelajaran dan Tempat Penelitian	• Mengembangkan media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle • Materi pewarna alami dan buatan kelas 2 sekolah dasar
5	Maulana Murti (2024). Dengan Judul "Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik Smp Negeri 40 Bulukumba"	• Penggunaan web *baamboozle*	• Materi, Pelajaran dan Tempat Penelitian • Fokus menggali Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar	• Mengembangkan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* • Materi pewarna alami dan buatan kelas 2 sekolah dasar • Metode *research and development* (r&d) • Model pengembangan ADDIE

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Berdasarkan kelima penelitian yang terdahulu memiliki kesamaan dalam penggunaan media *Game Based Learning* Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar atau minat peserta didik, dengan tujuan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Namun, perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang diajarkan, seperti seni budaya, bahasa Inggris, pendidikan agama Islam, dan seni rupa yang menjadi fokus penelitian peneliti. Selain itu, meskipun ada yang menggunakan model ADDIE, beberapa penelitian lainnya memakai model yang berbeda, seperti 4D Thiagarajan atau *Design and Development* (D&D).

B. Kajian Teori

1. Pengembangan media pembelajaran

   a. Pengertian pengembangan

      Pengembangan adalah proses merancang pembelajaran dengan cara yang teratur dan jelas, untuk menentukan semua hal yang akan dilakukan selama kegiatan belajar, sambil memperhatikan kemampuan dan potensi peserta didik.[15] Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan Media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik semakin

[15] Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Iklmah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media", *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1.3 (2022), 343–48 <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

mudah memahami materi.[16] Pengembangan media juga memungkinkan penyesuaian terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman, sehingga pembelajaran tetap relevan dan mampu menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Pada hakekatnya media merupakan salah satu komponen dalam sistem belajar mengajar. Sebagai komponen, hendaknya media menjadi bagian integral dan harus tepat saat proses pembelajaran secara keseluruhan. Pada akhirnya pemilihan media merupakan penggunaan media tersebut dalam proses kegiatan belajar berlangsung, sehingga dapat memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan media yang telah dipiih.[17]

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Dengan kata lain, media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan tersebut. Penggunaan media dalam pengajaran dapat membantu mencapai keberhasilan dalam proses belajar.[18]

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

[16] Moh Rosyid Mahmudi and Sinta Alena, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin", *innovative: Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), 14632–46.

[17] Nurfadhillah and others.

[18] Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103 <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Media pembelajaran sebagai alat pembawa pesan atau informasi tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, terdapat macam-macam jenis media pembelajaran seperti media visual, audio visual dan lainya. Pembelajaran akan lebih efektif jika sarana dan prasarana terpenuhi, karena keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan. [19]

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik selama mereka mengikuti proses pembelajaran. media pembelajaran dapat berupa segala sesuatu, baik fisik, benda, atau lingkungan sekitar yang digunakan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didikselama kegiatan belajar.

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

c. Landasan penggunaan media pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Berikut dijelaskan masing-masing landasan.[20]

[19] Muhammad Suwignyo Prayogo and Maghfirotul Firmaning Lestari Irma, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Di SDN Wonosari 01 Kabupaten Bondowoso", *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 7.2 (2023), 156–63 <https://doi.org/10.32505/azkiya.v7i2.5244>.

[20] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, *Bintang Sutabaya* (surabaya: penerbit bintang sutabaya, 2016).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

1) Landasan Filosofis

Ada opini yang menyatakan bahwa penggunaan media teknologi baru dapat menyebabkan dehumanisasi dalam pembelajaran. Namun, media tersebut justru memberi peserta didik kebebasan untuk memilih cara dan alat belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka, yang menghargai harkat kemanusiaan peserta didik. Yang lebih penting adalah bagaimana pini ngan guru terhadap peserta didik. Jika guru melihat peserta didik sebagai individu dengan kepribadian, harga diri, dan kemampuan yang berbeda, pembelajaran akan tetap bersifat humanis, terlepas dari penggunaan teknologi. .[21]

2) Landasan Psikologis

Pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena proses belajar yang kompleks. Persepsi peserta didik juga mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, dalam memilih media, perlu memperhatikan kompleksitas proses belajar serta memahami persepsi peserta didik dan faktor yang mempengaruhinya untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah: (1) memilih media yang tepat untuk menarik perhatian peserta didik dan memberikan kejelasan objek yang

[21] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, *Bintang Sutabaya* (surabaya: penerbit bintang sutabaya, 2016).

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

dipelajari, dan (2) menyesuaikan bahan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik.

3) Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah proses perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian sumber belajar. Ini melibatkan berbagai elemen seperti orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari solusi, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pembelajaran dengan tujuan yang jelas. Pemecahan masalah dalam teknologi pembelajaran dilakukan melalui komponen-komponen sistem yang disusun dan digabungkan secara efektif, seperti pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar belakang pembelajaran.

4) Landasan Empiris

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Peserta didik dengan gaya belajar visual akan lebih efektif jika menggunakan media visual seperti gambar, diagram, atau video. Sementara itu, peserta didik dengan gaya belajar auditif lebih baik belajar dengan media audio seperti rekaman suara atau ceramah. Untuk hasil yang lebih maksimal, media audio-visual bisa digunakan untuk kedua tipe belajar tersebut. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran sebaiknya tidak didasarkan pada preferensi guru, tetapi

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

harus mempertimbangkan kesesuaian antara gaya belajar peserta didik, materi yang diajarkan, dan jenis media yang digunakan. .[22]

d. Fungsi media pembelajaran

Media adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, serta keinginan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada mereka. Penggunaan media secara kreatif dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih efektif dan meningkatkan kinerja mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[23]

Menurut Hamalik yang dikutip oleh lemi indrayanti, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Untuk menciptakan situasi belajar yang efektif
2) media menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam sistem pembelajaran
3) media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar serta membantu peserta didik memahami materi di kelas.[24]

Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[22] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, *Bintang Sutabaya* (surabaya: penerbit bintang sutabaya, 2016).

[23] Magfirah Rasyid, Andi Asmawati Azis, and Andi Rahmat Saleh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam", *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7.2 (2016), 69–80.

[24] Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2.1 (2019), 19.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru dalam memperluas pengetahuan peserta didik. Dengan menggunakan berbagai jenis media, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang menarik dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar hal baru, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik juga dapat menjadi dorongan bagi peserta didikuntuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengelolaan media pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan di lembaga pendidikan formal. Sebagai seorang guru, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pengajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dengan efektif.[25]

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

e. Jenis jenis media pembelajaran

Menurut Asyhar, media pembelajaran dibagi menjadi empat jenis utama, (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia.[26] Masing-masing memiliki karakteristik dan cara penggunaan yang berbeda untuk mendukung proses pembelajaran. Keempat jenis media tersebut adalah:

---

[25] Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171 <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

[26] Muhammad Yaumi, 'Ragam Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Dan Workshop Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017 PPs STAIN Pare-Pare*, 2017, 274–82.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

1) **Media Visual**: Media yang merangsang indera penglihatan, seperti gambar, diagram, grafik, papan tulis, atau poster. Media ini membantu menjelaskan konsep yang abstrak, menampilkan data, dan membuat materi lebih mudah dipahami melalui tampilan visual.
2) **Media Audio**: Media yang merangsang indera pendengaran, seperti radio, podcast, rekaman suara, atau musik. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi atau instruksi secara lisan sehingga siswa dapat memahami materi melalui pendengaran.
3) **Media Audio-Visual:** Media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video pembelajaran, film, atau animasi. Dengan dua saluran indera yang terlibat, media ini membantu siswa memahami materi lebih cepat dan membuat pembelajaran lebih menarik.
4) **Multimedia Media:** yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan video dalam satu sistem interaktif, misalnya aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran. Multimedia membuat proses belajar lebih dinamis, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh.. [27]

f. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Adapun Prinsip-Prinsip dalam Memilih Media Pembelajaran sebagai berikut:

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

[27]Muhammad Yaumi, 'Ragam Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Dan Workshop Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017 PPs STAIN Pare-Pare*, 2017, 274–82

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

1) Efektivitas dan Efisiensi

   Media pembelajaran dikatakan efektif jika mampu membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan baik, dan efisien jika dapat digunakan dengan waktu, tenaga, dan sumber daya yang hemat. Media yang efektif dan efisien membuat siswa lebih tertarik serta mudah memahami materi.

2) Taraf Berpikir Siswa

   Media harus disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa. Media yang terlalu rumit justru membuat siswa bingung. Misalnya, media untuk siswa SD sebaiknya lebih sederhana dibandingkan untuk SMP atau SMA.

3) Interaktivitas Media

   Media yang interaktif membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam belajar. Contohnya, penggunaan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan video pasif karena memungkinkan siswa berlatih dan berinteraksi langsung dengan materi. [28]

4) Ketersediaan Media Guru perlu memastikan media tersedia dan mencukupi, terutama jika digunakan secara berkelompok. Jika media belum ada, guru bisa meminjam atau membuat sendiri agar pembelajaran tetap berjalan efektif.

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

[28] Risma Dina, Nur Jannah, and Praja Winata, "Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran", 4.April (2025), 1–10 <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

5) Kemampuan Guru Menggunakan Media

Media harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Guru yang memahami cara penggunaan media dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, serta menghindari kesalahpahaman siswa.

6) Alokasi Waktu

Guru harus mengatur waktu pembelajaran dengan baik agar penggunaan media tidak menghambat pencapaian tujuan. Dengan perencanaan yang tepat, media tetap bisa digunakan meski waktu terbatas.

7) Fleksibilitas Media

Media yang baik bersifat fleksibel, artinya dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, termasuk ketika terjadi perubahan kondisi di kelas.

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

8) Keamanan Media Media yang digunakan harus aman bagi siswa. Hindari media yang berpotensi membahayakan seperti benda tajam, panas, mudah terbakar, atau bahan kimia berbahaya. Keamanan penting agar proses belajar berlangsung nyaman dan aman.[29]

Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini, penggunaan media pembelajaran bisa lebih maksimal dalam membantu peserta didikmencapai tujuan belajar.

[29] Risma Dina, Nur Jannah, and Praja Winata, "Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran", 4.April (2025), 1–10 <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Dengan begitu disimpulkan Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, membantu guru dalam proses pengajaran, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media ini dapat berupa visual, audio, audio-visual, atau multimedia, yang disesuaikan dengan tujuan, materi, dan kemampuan peserta didik. Dalam memilih media pembelajaran, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip penting, yaitu efektivitas dan efisiensi, kesesuaian dengan taraf berpikir siswa, interaktivitas, ketersediaan, kemampuan guru dalam menggunakannya, alokasi waktu, fleksibilitas, serta keamanan media. Media yang dipilih harus mampu membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan cara yang menarik, mudah dipahami, aman digunakan, serta sesuai dengan kondisi dan kemampuan guru maupun siswa. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

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

2. Media Pembelajaran *Cryptograms*

   a. Pengertian *cryptograms*

      Kriptografi berasal dari kata Yunani "*cryptós*" yang berarti "rahasia" dan "*gráphein*" yang berarti "tulisan", jadi kriptografi artinya "tulisan rahasia". Dulu, sebelum tahun 1980-an, kriptografi berarti cara menjaga rahasia pesan dengan modifikasi agar tidak bisa dimengerti. Ini penting terutama untuk melindungi komunikasi militer, diplomat, dan mata-mata. Saat ini, kriptografi tidak hanya untuk menjaga rahasia

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

saja, tetapi juga untuk memastikan data tetap utuh, memastikan identitas pengirim, dan mencegah orang menyangkal pesan yang sudah dikirim.[30] Kriptografi juga bisa diartikan sebagai sebuah ilmu untuk menyamarkan atau merubah bentuk pesan yang asli menjadi sebuah pesan yang tidak bisa diketahui atau mengerti.[31]

Terdapat dua jenis Kriptografi klasik dan kriptografi modern

a. Kriptografi klasik

Kriptografi klasik atau sering disebut Algoritma enkripsi, sangat populer karena mudah dipahami dan diterapkan. Teknik untuk menghasilkan *ciphertext* bisa menggunakan substitusi atau kotak angka *vigènere*. Teknik substitusi *vigènere* dengan angka dilakukan dengan menukar huruf menjadi angka, mirip dengan kode geser.

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

b. Kriptografi modern

Kriptografi modern atau disebut sebagai Algoritma simetris, merupakan algoritma yang menggunakan satu kunci yang sama untuk mengamankan dan membuka pesan. Algoritma ini juga disebut sebagai algoritma kunci rahasia, kunci tunggal, atau satu kunci. Pengirim dan penerima harus sepakat dengan satu kunci tertentu agar dapat berkomunikasi dengan aman. Kelebihan dari

[30] Rinto Manik Raja and others, 'Pengembangan Permainan Edukasi Kriptografi Menggunakan Rpg Maker Mz', *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 8.1 (2025), 19–30 <https://doi.org/10.37081/mathedu.v8i1.6768>.

[31] Hendy Hendy and Habibullah Akbar, 'Pengembangan Aplikasi Android Belajar Kriptografi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Kriptografi', *Jurnal Informatika*, 8.1 (2021), 17–25 <https://doi.org/10.31294/ji.v8i1.9420>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

algoritma ini adalah proses enkripsi dan dekripsi yang cepat, karena pembuatan kunci berlangsung efisien. Karena kecepatannya tersebut, algoritma ini cocok digunakan untuk sistem komunikasi digital waktu nyata, seperti GSM.[32] Kriptogram adalah teka-teki menghibur yang sempurna untuk membuat anak-anak sibuk sejenak, sekaligus cara yang fantastis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memperluas kosakata, dan banyak lagi.

Cryptograms dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berupa dadu-dadu huruf atau simbol yang disusun acak untuk membentuk kata atau kalimat yang sesuai dengan materi pelajaran. Dalam pembelajaran, peserta didik akan diberikan huruf-huruf yang perlu mereka susun untuk menemukan jawaban, seperti nama-nama pewarna alami atau buatan dalam seni rupa. *Cryptograms* juga bisa digunakan dalam kegiatan kelompok, sehingga peserta didik bisa bekerja sama dan belajar berkomunikasi dengan teman-teman mereka.

Pembelajaran media dadu huruf saat ini lebih menekankan pada peserta didik dari pada gurunya. Dengan upaya yang lebih menekankan bagaimana peserta didik saat belajar, dapat dilihat bahwa pembelajaran media dadu huruf dapat mempengaruhi proses belajar dan keaktifan peserta didik. Aspek pokok dalam pembelajaran media dadu huruf sendiri berupa peserta didik yang menyadari keterbatasan dalam bidang

[32] MT Ary Hidayatullah, Entik Insanudin, 'Pengenalan Kriptografi Dan Pemakaianya Sehari-Hari', *Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2016.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

pengetahuan, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.[33]

b. Kelebihan dan kekurangan *cryptograms*

Kelebihan media pembelajaran *cryptograms* berbasis game ini adalah dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dengan menggunakan dadu huruf dan koin *cryptograms* sebagai hadiah, peserta didik merasa lebih tertantang untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok. Penggunaan *Baamboozle* juga mengintegrasikan teknologi, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media ini membantu peserta didik dalam mengenal huruf A-Z serta memahami konsep warna alami dan buatan dengan cara yang menyenangkan.

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

Kekurangannya, meskipun media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dalam pembelajaran, pembuatannya membutuhkan waktu dan biaya untuk membuat kotak kayu dan dadu huruf secara manual dalam mengaplikasikan media juga diperlukan waktu dan kerja sama antar siswa yang aktif, Selain itu, penggunaan koin *cryptograms* bisa menjadi distraksi jika tidak dikelola dengan baik, terutama jika peserta didik terlalu fokus pada pengumpulan koin dari pada memahami materi yang diajarkan.

[33] Ajeng Lucia Kartikaningrum and others, 'Pengaruh Media Dadu Huruf Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Tk Kelompok A', *Paud Teratai*, 4.2 (2015).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Gambar 2.1
Tampilan Media Cryptograms

c. Langkah-langkah pembuatan *cryptograms*

Sebelum pembuatan media *cryptograms* terlebih dahulu mempersiapkan beberapa alat dan bahan. Adapun alat dan bahan pembuatan media *cryptograms* antara lain: Kayu (misalnya kayu pinus atau kayu lapis) Gergaji, Lem kayu, Paku kecil atau sekrup Penggaris, kertas stiker, pensil, Amplas, (untuk penghalusan permukaan kayu) Cat (optional, untuk finishing) dan kertas stiker.

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

Langkah-langkah:

1) Ukuran Kotak: Tentukan ukuran kotak sesuai kebutuhan. Ukuran kotak ini harus cukup untuk menampung dadu-dadu huruf. Kotak memiliki panjang 25cm, lebar 25cm, dan tinggi 6 cm.
2) Gunakan gergaji untuk memotong kayu menjadi bagian-bagian sesuai ukuran yang telah ditentukan.
3) Susun potongan-potongan kayu membentuk kotak dan pasang dengan lem kayu atau paku kecil. Pastikan sudutnya tepat agar kotak kokoh.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

4) Setelah kotak selesai disusun, amplas permukaan kayu agar halus dan tidak ada serpihan yang membahayakan.
5) Potong kayu menjadi bentuk kubus kecil. Ukuran dadu bisa disesuaikan dengan keinginan, misalnya 3 cm x 3 cm x 3 cm. terdapat 40 dadu huruf atau lebih, tergantung pada kebutuhan.
6) Amplas permukaan dadu agar lebih halus dan tidak membahayakan peserta didik.
7) Cat setiap dadu menggunakan cat warna warni, tunggu hingga benar-benar kering.
8) Tempelkan stiker huruf pada setiap sisi, Setiap dadu harus memiliki satu huruf yang berbeda di setiap sisi.
9) Desain dan cetak koin *cryptograms* pada kertas stiker atau membeli bulatan kecil yang mirip dengan koin *cryptograms* dengan ukuran 4 cm (misalnya koin dengan logo atau simbol tertentu).
10) Siapkan wadah atau kantong kecil untuk menyimpan koin-koin tersebut agar bisa dibagikan dengan mudah setelah kelompok berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.
11) Setiap kali kelompok berhasil menjawab pertanyaan menggunakan *Cryptograms*, mereka mendapatkan koin *cryptograms* sebagai penghargaan. Koin tersebut bisa digunakan sebagai simbol pencapaian atau bisa juga dikumpulkan untuk mendapatkan hadiah lebih besar di akhir sesi pembelajaran.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

12) Media cryptograms siap aplikasikan sebagai media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan *cryptograms* bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik, seperti memecahkan masalah dan berpikir kritis. Dengan menyusun huruf-huruf menjadi kata yang tepat, peserta didik akan dilatih untuk menemukan pola dan hubungan antar huruf. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang sedang dipelajari, seperti tentang pewarna alami dan buatan dalam seni rupa.

Media *cryptograms* membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan, peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga belajar dengan cara yang aktif dan praktis. Hal ini memudahkan mereka untuk mengerti materi yang lebih sulit, seperti jenis-jenis pewarna dan proses pembuatannya. Secara keseluruhan, *cryptograms* membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih seru dan efektif.

3. *Website Baamboozle*

a. Pengertian *baamboozle*

Baamboozle sebagai *platform* pendidikan berupa web yang menggunakan permainan dalam membantu peserta didik saat proses belajar. *Platform* ini menawarkan berbagai permainan yang memungkinkan guru membuat tugas dan peserta didik

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

menyelesaikannya secara langsung.[34]. Alimova berpendapat bahwa *Baamboozle* adalah pilihan yang tepat untuk pembelajaran di kelas secara langsung atau untuk penugasan[35]. Winaningsih dkk mengemukaan bahwa Penggunaan *Baamboozle* dapat menarik minat peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan[36].

Game Baamboozle adalah web yang dapat digunakan untuk mengadakan kuis. Permainan inti ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar bergairah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *Baamboozle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran yang berbasis pada permainan.[37]

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

[34] Ari Susanti, Sinta Ari Susanti, and Deni Setiawan, "Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta", *Jurnal Sains Student Research*, 2.3 (2024), 930–42 <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>.

[35] M. A Alimova, "*Using the Internet Service "Baamboozle" When Creating a Gamified Educational Environment in English Classes", American Journal of Pedagogical and Educational Research,* 8.1 (2023), 106–13 <https://www.baamboozle.com/games.>.

[36] Elis Tuti Winaningsih, F Syarif, and Pahrurroji Pahrurroji, "*Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies"*, *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6.2 (2022) <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>.

[37] Muliadi Gus Gultom, Firman, and Anny Wahyuni, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi", *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3.no. 1 (2023), pp. 31–41, doi:10.22437/krinok.v3i1.27330.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Gambar 2.2
Tampilan utama *website Baamboozle*

Baamboozle menekankan pada konsep edugames, yang serupa dengan lomba cerdas cermat, namun berlangsung secara daring dan tanpa memerlukan pendaftaran akun terlebih dahulu. *Baamboozle* dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok dapat memilih nomor yang berisi pertanyaan yang harus dijawab. Setiap nomer berisi tambahan poin, bias juga berrtukaran poin dengan kelompok yang lain, adapun pengurangan poin, atau ada nomer yang tidak memberikan poin sama sekali. Setiap kelompok yang dapat menjawab dengan benar maka akan mendapatkan poin, sementara itu untuk kelompok yang tidak dapat menjawab tidak akan dikenai pengurangan poin[38]

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

Dalam penerapan media *Baamboozle*, peserta didik menjadi tertarik dan semangat sejak awal. Saat evaluasi, guru mengelompokkan peserta dan secara bergiliran menjawab soal di layar proyektor. Guru menilai jawaban benar atau salah dan memberi poin yang diakumulasikan menjadi nilai evaluasi. Pendekatan *game based*

[38] Deandra M Khoiro, Ami Samsiah, and Haryono, "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta didikKelas X Di SMAN 1 Pamarayan", *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.no.1 (2023), pp. 509–20.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

learning dengan *Baamboozle* juga erat dengan kemampuan komunikasi guru agar peserta mudah memahami materi lewat komunikasi yang baik dan menyenangkan.[39]

b. Fitur-fitur dalam *baamboozle*

Baamboozle Basic adalah versi gratis yang yang hanya memberikan fitur-fitur dasar. Kita dapat membuat dan mengedit game hingga 24 pertanyaan, memainkan game buatan orang lain, menggunakan 2 hingga 4 tim. Sedangkan dengan *Baamboozle* dapat memiliki lebih banyak opsi dan fitur yang membuat membuat dan bermain *game* menjadi lebih menyenangkan. Fitur yang dapat dinikmati oleh pengguna *Baamboozle+* diantaranya adalah:[40]

1) *Number of teams*, memungkinkan pembuatan 5 hingga 8 tim, memberikan lebih banyak opsi dalam menentukan jumlah tim yang akan berpartisipasi dalam permainan.
2) *Image size*, dengan *Baamboozle+* kita dapat mengunggah gambar dan GIF dengan ukuran dan resolusi yang lebih tinggi.
3) *Number of questions*, Pengguna *Baamboozle* + dapat membuat *game* dengan hingga 48 pertanyaan, lebih banyak dari versi dasar.

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

[39] Maulana Murti, Mudeing Jais, and Firdaus Rahim, "Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik SMP Negeri 40 Bulukumba", *Jurnal Kependidikan Media*, 12.no. 3 (2023), pp. 132–41.

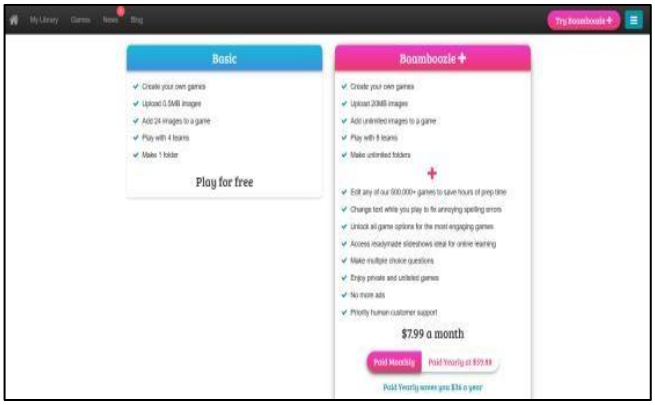
[40] & Vianka Putri Rizaldi Iin Andriyani, Meilani Feradona, "Pemanfaatan Penggunaan Ice - Breaking Pada Website Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran", *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6.1 (2021), 318–27 <https://doi.org/10.1010/PENDAHULUAN>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

4) *Copy and edit games*, Fitur ini memungkinkan kita untuk menyalin dan mengedit *game* yang sudah ada tanpa merubah *game* asli, cukup dengan menyalinnya di *dashboard*.
5) *Access slide shows*, Sebagai fitur baru, *slideshow* memungkinkan pengguna untuk menampilkan presentasi beserta penjelasannya, menjadikannya alat yang bermanfaat untuk pembelajaran.
6) *New power-ups*, Fitur ini memberikan variasi tambahan dalam permainan, meningkatkan pengalaman peserta didik saat bermain.
7) *Folders,* Fitur ini memungkinkan kita untuk mengelomapokkan game berdasarkan topik, pelajaran, atau kelompok, sehingga memudahkan pengelolaan dan penyusunan *game* dengan lebih efisien.
8) *Private games,* Dengan fitur ini, kita dapat mengatur agar *game* yang telah dibuat hanya dapat diakses oleh orang tertentu, memberikan pengalaman yang lebih eksklusif dan terkontrol untuk peserta didik.
9) *Priority customer support*, Sebagai pengguna *Baamboozle+*, kita mendapatkan dukungan yang lebih cepat dan prioritas ketika mengalami masalah dengan akun.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



Gambar 2. 3
Perbandingan fitur yang terdapat antara akun berbayar dan akun yang tidak berbayar di website Baamboozle

c. Kelebihan dan kekurangan

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media Baamboozle:[41]

Kelebihan:

1) Website *Baamboozle* memiliki desain yang menarik dan mudah dipahami.
2) Website *Baamboozle* memungkinkan guru untuk membuat permainan sendiri.
3) Website *Baamboozle* memudahkan pengguna dalam membuat akun.
4) Website *Baamboozle* bisa digunakan untuk kegiatan *ice-breaking* agar suasana peserta didik menjadi lebih baik sebelum pembelajaran dimulai.

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

[41] Nabhana Aida Tsurayya, "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Dinamika*, 6.2 (2023), 81 <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

5) Saat mengakses *website Baamboozle*, guru tidak perlu banyak persiapan.
6) *Website Baamboozle* tidak hanya untuk tenaga pendidik, tapi juga bisa digunakan oleh semua orang.
7) *Website Baamboozle* membantu meningkatkan rasa kerja sama dalam tim.

Kekurangan:

1) Jika pengguna tidak memakai akun *Baamboozle+*, maka permainan yang dibuat akan bersifat terbuka atau publik dan dapat dimainkan oleh pengguna lain.
2) Banyak fitur menarik hanya bisa diakses oleh pemilik akun *Baamboozle+*.
3) Membutuhkan aplikasi tambahan (pihak ketiga) untuk digunakan dalam pembelajaran online.
4) *Website Baamboozle* kurang cocok digunakan sebagai alat penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

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

Disimpulkan *Baamboozle* merupakan sebuah platform pendidikan berbasis web yang menggunakan permainan untuk membantu proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Guru dapat membuat kuis dan tugas yang dapat diselesaikan peserta didik secara langsung, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. *Baamboozle* tersedia dalam dua versi, yaitu *basic* (gratis) dengan fitur terbatas dan *Baamboozle* + (berbayar)

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

yang menawarkan fitur lebih banyak. Meskipun memiliki banyak kelebihan, seperti tampilan yang menarik dan mudah diakses, Baamboozle juga memiliki kekurangan, seperti game yang dibuat pada akun gratis dapat diakses publik, serta memerlukan aplikasi pihak ketiga untuk pembelajaran daring. Namun, *Baamboozle* tetap efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kolaborasi antar peserta didik.

4. Pembelajaran Seni rupa

   a. Pengertian Seni Rupa

      Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang menyampaikan ide atau pesan melalui gambar atau bentuk visual. Ekspresi seni ini menggunakan bahasa gambar, yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan. Mengkaji seni rupa pada anak berarti mempelajari bagaimana anak mengekspresikan perasaannya melalui gambar, yang merupakan alat komunikasi yang jujur dan murni dari anak untuk menyampaikan perasaan mereka. Ini juga menjadi sarana bagi anak untuk mengkomunikasikan pesan perasaan kepada orang lain melalui kegiatan motorik halus, seperti menggambar dan mewarnai. Bahasa rupa tidak hanya berbentuk visual, tetapi juga melibatkan warna dan ekspresi bebas anak, yang tidak selalu didasarkan pada logika atau rencana, melainkan sebagai ungkapan perasaan sesuai dengan

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

perkembangan usia dan kemampuan anak dalam menyampaikan pesan.[42]

Menurut Soedarso yang dikutip oleh Fathurrahman Seni dapat diartikan sebagai karya ciptaan manusia yang menyampaikan pengalaman batinnya. Pengalaman batin tersebut disajikan dengan cara yang indah dan menarik, sehingga dapat memunculkan atau merangsang pengalaman batin serupa pada orang lain yang menghayatinya. Seni tidak lahir karena dorongan untuk memenuhi kebutuhan dasar, melainkan sebagai upaya untuk melengkapi dan meningkatkan derajat kemanusiaan, serta memenuhi kebutuhan yang bersifat spiritual.[43]

Maka dapat disimpulkan Seni rupa adalah cabang seni yang menyampaikan ide atau pesan melalui gambar atau bentuk visual yang dinikmati oleh indera penglihatan. Pada anak, seni rupa menjadi cara untuk mengekspresikan perasaan secara jujur melalui gambar, yang juga berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan perasaan kepada orang lain melalui kegiatan motorik halus, seperti menggambar dan mewarnai. Seni, menurut Soedarso, adalah karya manusia yang mengungkapkan pengalaman batin dengan cara yang indah dan menarik, yang dapat merangsang pengalaman batin serupa pada orang lain. Seni bukan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan

[42] Rotua Magdalena Pardede, "Kajian Seni Rupa Anak", *Jurnal Desain*, 2022, 162–71.
[43] Moh. Fathurrahman, "Analisis Terhadap Pentingnya Pembelajaran Seni (Rupa) Di Tingkat Pendidikan Dasar", *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 39.1 (2010), 83–90.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

dasar, tetapi untuk meningkatkan derajat kemanusiaan dan memenuhi kebutuhan spiritual.

b. Unsur Seni Rupa

Keberadaan karya seni rupa ditentukan oleh unsur-unsur visual yang membentuknya. Unsur-unsur tersebut antara lain:[44]

1) Garis

Garis adalah unsur dasar dalam seni rupa. Kartika berpendapat bahwasanya setiap seniman akan menciptakan kesan yang berbeda dengan garis. Garis dibagi menjadi garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus adalah garis yang tegak lurus dengan pola tertentu, sementara garis lengkung memiliki pola dan bentuk melengkung. Garis juga dapat dibedakan menjadi garis nyata, yang dapat dilihat langsung oleh indera manusia, dan garis semu, yang muncul berdasarkan kesan yang ditangkap manusia.

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

2) Bidang

Bidang terbentuk dari pertemuan ujung-ujung garis. Bidang dibedakan menjadi bidang geometris dan non-geometris. dimensi bidang terdiri dari panjang dan lebar.

[44] Nanang Gini Prawira and H. Marthin, "Seni Rupa Dan Kriya : Buku Ajar Bagi Mahasiswa PGSD/PGTK, Guru SD Dan PAUD", *Bandung : Wirni Yulis Sarana Tutorial Nurani Sejahtera*, 2017, pp. 1–170.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3) Bentuk

Bentuk digunakan untuk menggambarkan wujud benda yang memiliki volume. Bentuk merupakan gabungan dari beberapa bidang dan dapat dibagi menjadi bentuk teratur dan tidak teratur.

4) Tekstur

Tekstur menggambarkan rasa permukaan suatu benda. tekstur berkaitan dengan indera peraba manusia. Tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Berdasarkan media, tekstur juga dapat dibedakan menjadi tekstur alami (menggunakan bahan alami) dan tekstur buatan (menggunakan bahan olahan).

5) Warna

Warna adalah kesan yang muncul akibat pantulan cahaya. Menurut teori Brewster warna dibagi menjadi warna primer, sekunder, dan tersier. Ada juga warna akromatik, yang merupakan gradasi dari warna hitam ke putih.

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

Setelah menilai karya seni berdasarkan unsur-unsur visual yang membentuknya, karya tersebut dapat digolongkan berdasarkan ciri-cirinya, seperti media yang digunakan, tema yang dipilih, dan periode perkembangan seni rupa di kalangan peserta didik sekolah dasar. Di pojok seni, karya-karya yang dibuat menggunakan media barang bekas (sampah anorganik) dan bahan alami. Penggunaan barang bekas bertujuan untuk mengurangi volume sampah dengan cara mendaur

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ulang (*recycle*), menjadikan sampah menjadi barang baru yang lebih berguna. [45]

c. Tujuan pendidikan seni rupa

Tujuan pendidikan seni adalah mengembangkan pengalaman estetika siswa agar mereka memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap keindahan, mudah dan teliti dalam menerima rangsangan dari luar, serta mudah tersentuh hatinya sehingga menjadi pribadi yang peka. Manusia yang peka adalah orang yang cepat merespon sesuatu dan terdorong hatinya untuk segera melakukan hal yang bermanfaat, yang nantinya mendorong munculnya sikap simpati dan empati terhadap siapa saja dan apa saja yang terjadi di sekitarnya.[46]

Dengan adanya pendidikan seni di Sekolah Dasar, anak dapat mengembangkan keterampilan berkarya, rasa keindahan, dan kemampuan menghargai seni. Pendidikan seni adalah bagian dari mata pelajaran yang harus dikuasai siswa dan menjadi aspek penting dalam membentuk manusia berkualitas. Khususnya dalam menggambar, pendidikan seni menggunakan pendekatan yang tepat untuk merangsang imajinasi dan kreativitas berpikir serta membentuk kepribadian melalui pengalaman emosi, imajinasi, dan ungkapan kreatif. [47]

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

[45] Riska Nurindayana Rahman, Ira Rengganis, and Asep Saefudin, "Analisis Karakteristik Karya Rupa Peserta didik Sekolah Dasar Berbasis Adiwiyata", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4. no. 3 (2019), pp. 307–17.

[46] M. Jazuli, *Paradigma Pendidikan Seni Edisi 2*, 2016.

[47] Ambarwati Theresia and Khoiri Rohmah Febriana, "Pembelajaran Seni Rupa Dalam Mengajarkan Apresiasi Siswa Sekolah Dasar", *Universitas Negeri Semarang*, 17 (2019), 302.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Seni rupa sangat penting dalam pendidikan dasar karena dapat mengembangkan kemampuan visual, imajinasi, dan kreativitas peserta didik. Seni rupa memberikan cara bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri secara visual, mengasah rasa estetika, dan memahami dunia sekitar melalui berbagai bentuk visual. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik juga belajar menghargai keanekaragaman budaya dan mengerti pesan yang disampaikan lewat karya seni..[48]

Manfaat pendidikan seni rupa bagi kehidupan pribadi dan masyarakat adalah membantu peserta didik menggunakan kecerdasan untuk menilai karya seni, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, dan mengekspresikan diri dengan keterampilan yang didapat dari pendidikan. Dengan begitu, karya seni yang sesuai dengan bakat bisa berkontribusi meningkatkan kesejahteraan hidup. Pendidikan seni rupa diajarkan di sekolah karena memiliki keunikan dan manfaat dalam memberikan pengalaman estetika. Pengalaman estetika ini bisa diperoleh melalui dua cara, yaitu pendidikan dalam seni dan pendidikan melalui seni.[49]

Seni rupa merupakan cabang seni yang menyampaikan ide atau pesan melalui bentuk visual yang dapat dinikmati melalui indera

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

[48] Yulia Marni, Desyandri, and Farida Mayar, "Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar : Strategi Dan Praktek Terbaik", *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.2 (2023), 2658–67 <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950>.

[49] Abdul Aziz, Wahyu Lestari, and Sunarto Sunarto, *"Art Education in Learning Needs of Illustration Drawing At Boardingbased Schools"*, *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11.1 (2022), 54–68 <https://doi.org/10.15294/arty.v11i1.57307>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

penglihatan. Pada anak-anak, seni rupa berfungsi sebagai sarana ekspresi perasaan yang autentik dan alat komunikasi yang jujur, memungkinkan mereka menyampaikan perasaan dan ide kepada orang lain melalui kegiatan motorik halus seperti menggambar dan mewarnai. Unsur-unsur seni rupa, seperti garis, bidang, bentuk, tekstur, dan warna, membentuk karya seni yang dapat diekspresikan dengan berbagai media, termasuk barang bekas dan bahan alami. Dalam pendidikan seni rupa, tujuan utamanya adalah mengembangkan kepribadian, rasa estetis, dan kreativitas peserta didik, serta memperkaya pemahaman mereka terhadap dunia melalui pengalaman visual. Pendidikan seni rupa tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial anak, serta meningkatkan kualitas hidup melalui ekspresi estetik dan penerapan nilai-nilai seni dalam kehidupan sehari-hari.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian Pengembangan adalah Penelitian dan pengembangan, atau yang dikenal dengan istilah *research and development* (R&D) dalam bahasa Inggris, adalah suatu metode yang banyak digunakan dalam dunia akademik saat ini untuk merancang dan menguji keefektifan produk. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk dengan cara mengidentifikasi masalah yang ada, merancang solusi, dan mengembangkan produk sebagai solusi terbaik.[50] Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran dengan model ADDIE.

Berikut tahapan lima yaitu yang pertama peneliti melakukan analisis *(Analysis)*, selanjutnya diakukan perencanaan (*Design*), kemudian pengembangan (*Development)*, setelah dilakuakan pengembangan maka produk siapa untuk diakuakan implementasi (*Implementation)*, dan yang terakhir adalah dilakuakan evaluasi (*Evaluation)*.[51] Model pengembangan ADDIE dipilih untuk pengembangan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dikarenakan memiliki tahapan yang cukup lengkap dan tersusun secara sistematis, model ADDIE mampu memastikan bahwa solusi pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya efektif tetapi juga relevan dengan tujuan penelitian.

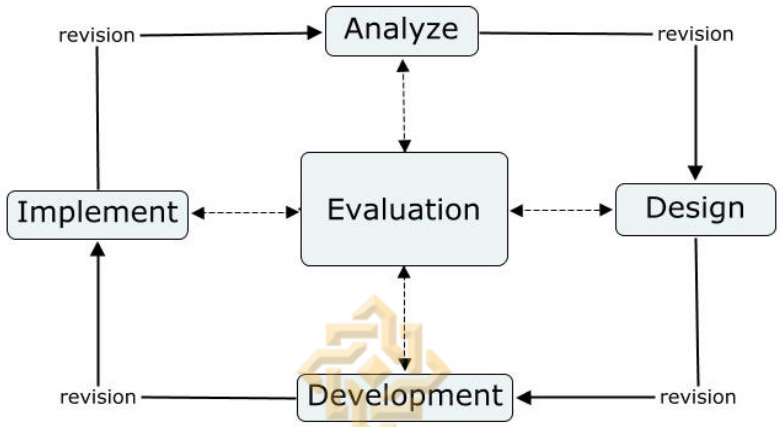
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[50] Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 1220–30 <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

[51] R P Hutama, N C Sitompul, "Pengembangan E-Modul Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Untuk Peserta didik Kelas XI TKRO Di SMKN 2 Lamongan", *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9.no. 2 (2022), pp. 21–26.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Gambar 3.1
Tahapan Penelitian ADDIE



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Peneliti akan menggunakan penelitian dalam bentuk ADDIE yang mencakup 5 prosedur dalam melaksanakan pengembanngan dengan media *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dalam pembelajaran seni rupa materi pewarna alami dan buatan kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli. Adapun prosedur atau langkah-langkah dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE yakni sebagai berikut:

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

1. Analisis (*Analyze*)

   Tahapan yang pertama dalam model ADDIE merupakan analisis dengan tujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah dalam kelas yang perlu adanya penyelesaian dalam pembelajaran peserta didik kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli indah Jember. Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dan observasi, karakteristik peserta didik, dan materi yang akan diajarkan.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk merancang pembelajaran yang tepat dan efektif.

a. Analisis kebutuhan

Menganalisis kebutuhan pembelajaran menjadi langkah yang penting untuk dapat memahami karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan dapat membantu menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan, minat, dan cara belajar peserta didik. Media yang dipilih harus relevan dan mendukung kebutuhan tersebut, sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar, mempermudah peserta didik dalam mencerna materi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakter peserta didik digunakan untuk memahami karakter setiap peserta didik yang menjadi subjek penelitian pengembangan produk. Kegiatan ini mencakup analisis kemampuan peserta didik, pengetahuan awal mereka, dan tingkat perkembangan kognitifnya. Informasi tentang karakteristik peserta didik diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap peserta didik kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli indah Jember.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui konsep-konsep yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Kemudian, materi tersebut disusun secara terstruktur untuk

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ditampilkan dalam media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle*. Materi yang dipilih oleh peneliti adalah pewarna alami dan buatan dari mata pelajaran Seni Rupa, yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Pengembangan media ini bertujuan agar peserta didik lebih aktif dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan media yang menarik dan interaktif, diharapkan peserta didik bisa lebih mudah belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Langkah kedua dalam penelitian ini adalah merancang (desain) media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dengan menyesuaikan dengan kebutuhan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyiapkan berbagai bahan dan alat yang diperlukan. Setelah itu, peneliti menyusun materi pewarna alami dan buatan dengan mengacu pada bahan ajar yang sudah tersedia. Selanjutnya penelitian ini akan melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang telah dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini langkah awalan yang akan dilakukan merupakan dengan membuat media pembelajaran *cryptograms* berbasis web baamboozle dalam bentuk yang nyata. Setelah selesai maka akan dilaksanakan uji coba media oleh 3 validator, yakni validator media,

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

validator materi dan validator pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan evaluasi sebelum diterapkan pada lembaga sekolah dasar. Peneliti membuat angket mengenai validasi untuk mengetahui nilai dari hasil media yang akan dikembangkan tersebut.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahapan ini adalah implementasi media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle dalam proses pembelajaran di Sekolah dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, khususnya untuk pembelajaran seni rupa materi warna alami dan buatan di kelas 2. Tahapan ini dilaksanakan setelah memperoleh penilaian dari 3 validator maka implementasi produk pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dalam hal ini subjek dalam penelitian ialah kelas 2 yang berjumlah 21 peserta didik.

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

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan yang didalamnya terdapat proses memberikan penilaian terhadap produk yang telah didesain, diimplementasi, dan dikembangkan. Pada evaluasi ditentukan dengan menguji kelayakan terhadap pembelajaran dengan tujuan yang diharapkan, pada tahap ini meliputi ahli validator media, ahli validator materi, ahli validator pembelajaran, respon peserta didik serta *preetest* dan *posttest*. Jika pada tahap implementasi masih ditemukan kekurangan atau masalah dalam media, maka perlu dilakukan perbaikan.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini akan ditujukan untuk membantu mendapatkan data untuk melihat seberapa efektif media *cryptograms* berbasis *game based learning* bamboozle apakah sudah efisien, dan apakah media ini menarik bagi pengguna. Dalam penelitian ini, uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, serta melakukan *pretest, posttest*, dan *N-Gain Score*.

D. Desain Uji Coba

Tahap desain uji coba produk bertujuan untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan dapat diterima dan digunakan dengan baik. Melalui uji coba ini, diperoleh masukan dan saran yang berguna untuk melakukan perbaikan, sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi standar kelayakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

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

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle mencakup berbagai ahli, yaitu ahli media, materi, pembelajaran, serta peserta didik kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

a. Validator Ahli Media

Validator ahli media merupakan seorang yang ahli dalam media, media yang digunakan dalam pengembangan ini yakni *cyptograms* berbasis *game based learning* baamboozle. Diharapkan dapat memenuhi standar kualitas serta mampu mendukung proses belajar

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

mengajar yang menarik dan efektif. Pada ahli validator ahli media merupakan dosen dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yakni bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

b. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi yakni seseorang yang ahli dalam bidang materi, materi yang digunakan dalam pengembangan ini yakni mata pelajaran seni rupa. Dengan adanya ahli materi diharapkan media pembelajaran dapat memenuhi standar kualitas yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dilapangan. Pada ahli validator materi seni rupa merupakan dosen dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yakni ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

c. Validator Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran merupakan seorang ahli dalam pembelajaran, pembelajaran yang digunakan yakni seni rupa yang dilaksanakan oleh guru kelas 2. Diharapkan dalam media pembelajaran ini mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik serta mampu mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Pada ahli validator pembelajaran merupakan guru kelas 2 yakni ibu Leni Krisna Silvia S.Psi. S.Pd.

d. Peserta didik

Peserta didik yang menjadi subjek penelitian yakni kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember dengan jumlah 21 peserta didik.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2. Jenis Data

Data kualitatif dan data kuantitatif merupakan dua Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari mengumpulkan data dari saran dan kritik para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selain itu, selama uji lapangan data kualitatif juga diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap guru kelas sebagai ahli pembelajaran serta peserta didik kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dan respon peserta didik untuk menilai pengembangan *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle*. Selain itu, data ini juga mencakup hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur sejauh mana pencapaian peserta didik dan apakah ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a. Observasi

Observasi merupakan teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung peserta didik dan situasi yang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti[52]. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan observasi partisipasi pasif di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana peserta didik berinteraksi antara pendidik dan peserta didik selama pembelajaran Tujuan dari kegiatan observasi ini adalah untuk menemukan solusi yang tepat dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

b. Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik dalam pengumpulan suatu data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung atau tidak langsung oleh pengumpul data terhadap narasumber/sumber data.[53] Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan peserta didik kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk memperoleh informasi terkait pengembangan media pembelajaran. Wawancara semi terstruktur hanya berisi poin poin utama, sehingga peneliti dapat menyiapkan beberapa pertanyaan tetapi bisa fleksibel untuk menambahkan pertanyaan yang lain. Wawancara ini melibatkan guru

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

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

[53] Erga Trivaika and Mamok Andri Senubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android", *Nuansa Informatika*, 16.no. 1 (2022), 33–40 <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, seperti strategi, model, dan media yang digunakan. Tujuannya adalah untuk memahami kesulitan belajar dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran seni rupa pada materi pewarna alami dan buatan

c. Angket

Angket adalah sekumpulan pertanyaan atau pernyataan mengenai suatu topik yang diberikan kepada subjek, baik secara individu maupun kelompok, untuk mengumpulkan informasi tertentu.[54] Jenis angket yang digunakan angket tertutup, dalam bentuk daftar pernyataan dengan cara memberi tanda centang (checklist). Teknik ini bertujuan untuk menilai kelayakan media *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle*. Terdapat empat jenis angket penilaian, yaitu angket untuk ahli media, materi, pembelajaran, dan respon peserta didik.

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

d. Tes

Tes pada dasarnya adalah alat yang berisi serangkaian tugas atau soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu. Dengan kata lain, tes berfungsi sebagai alat pengukur. Dalam tes prestasi belajar, yang diukur adalah sejauh mana kemampuan

[54] Wahyu Ningsih, Muhammad Kamaludin, and Rizki Alfian, "Hubungan Media Pembelajaran Dengan Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan", *Tarbawai: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6.no. 01 (2021), pp. 77–92.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan.[55] Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan soal latihan berupa *Pretest-Posttest* dengan bentuk pilihan ganda. Tes ini diberikan kepada peserta didik untuk mengukur efektivitas penggunaan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dalam pembelajaran seni rupa.

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyimpan informasi yang ada. Kegiatan dalam proses dokumentasi juga disebut sebagai siklus. Dokumentasi dianggap sebagai produk atau objek karena berisi hal-hal yang sedang dialami atau dipikirkan oleh seseorang, baik yang tampak nyata maupun yang bersifat abstrak.[56] Dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data dengan menggunakan bukti dalam melakukan penelitian berupa foto-foto secara langsung. Adapun foto-foto yang meliputi kegiatan dokumentasi meliputi: observasi, wawancara, hasil validasi para validator ahli, angket respon peserta didik dan lain sebagainya.

4. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data adalah proses untuk mengolah data menjadi informasi yang lebih berguna. Tujuan dari proses ini adalah agar

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

[55] Deffa Lola Pitaloka, Dimyati Dimyati, and Edi Purwanta, "Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini Di Indonesia", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), 1696–1705 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>.

[56] Ratri Ayumsari, "Peran Dokumentasi Informasi Terhadap Keberlangsungan Kegiatan Organisasi Mahasiswa", *Tibanndaru : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6.1 (2022), 63–78 <https://doi.org/10.30742/tb.v6i1.2044>.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

karakteristik data menjadi lebih mudah dipahami dan dapat memberikan solusi atas masalah yang ada, terutama dalam konteks penelitian. Ada berbagai metode dan teknik analisis yang digunakan, tergantung pada industri dan tujuan analisis tersebut. Secara umum, semua metode analisis data didasarkan pada dua teknik utama, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.[57] Teknik anaisis data yang digunakan daam penelitian ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif, Analisis data kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta masukan dan saran dari validator selama proses validasi. Sementara itu, analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas produk, serta mengevaluasi hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Data diukur menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan uji *N-Gain Score*. Proses pengolahan data kuantitatif dilakukan dengan bantuan *microsoft excel*. Berikut ini analisis data yang digunakan, di antaranya:

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

a. Analisis data kualititatif

Hasil observasi, hasil wawancara guru kelas SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, saran dan masukan dari para ahli yang

[57] Faqihul Muqoddam Almira Keumala Ulfah, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, Abd Ghofur, Umar Bukhory, Sri Rizqi Wahyuningrum, Muhammad Yusup, Rita Inderawati, *Ragam Analisis Data Penelitian*, ed. by Sri Rizqi Wahyuningrum (pamekasan: IAIN Madura Press, 2022).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk merupakan analisis data kualitatif.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan angket validator ahli dan hasil belajar peserta didik. Dalam analisis data kuantitatif ini meliputi analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

1) Analisis kelayakan Media

Pada analisis kelayakan diperoleh dari validasi oleh 3 validator yang dilakuakan oleh tim ahli antara lain yaitu ahli Media, ahli Materi, dan ahli Pembelajaran. Analisis data ini dilakukan dengan Penilaian dan pengujian sesuai dengan teori yang relevan. Data Kuantitatif didapatkan dari Checklist validator pada lembar validasi Menggunakan skala likert dengan kategori sebagai berikut:[58]

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

5 = sangat setuju

4 = Setuju

3 = Cukup setuju

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

Presentase kevalidan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle diperoleh dari perhitungan sebagai berikut :

[58] Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, ed. by M.Pd Rindra Risdiantoro, Deny Eka W (malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:, 2022).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

$$V = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

Hasil dari analisis lembar evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran seni rupa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Kelayakan

No	Presentase	Kriteria
1.	0%-20%	Sangat tidak layak
2.	21%-40%	Tidak layak
3.	41%-60%	Cukup layak
4.	61%-80%	Layak
5.	81%-100%	Sangat layak

Jika hasil yang diperoleh menunjukkan kualifikasi yang tidak layak, maka media pembelajaran yang dikembangkan perlu dilakukan revisi secara besar-besaran. Namun apabila hasilnya cukup layak, maka hanya perlu melakukan revisi kecil pada media pembelajaran tersebut. Sementara itu apabila hasilyang diperoleh sangatlah layak maka produk tersebut langsung digunakan tampa adanya revisi.

2) Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning* baamboozle dianalisis berdasarkan data angket dari peserta didik serta hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a) Analisis Respon Peserta Didik

Respon peserta didik diukur menggunakan angket untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media *cyptograms* berbasis *game based learning* baamboozle, yang diberikan setelah penggunaan media dan setelah mengerjakan soal *posttest*. Data angket kemudian dihitung menggunakan rumus persentase dengan kriteria keefektifan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum(jawaban \times bobot\ tiap\ piihan)}{n \times bobot\ tertinggi} \times 100\%$$

$$P = \frac{993}{1050} \times 100\% = 94{,}5\%$$

Keterangan :

P = Presentase

∑ = Jumlah

N = Jumlah Responden

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

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Keefektifan

No	Presentase	Kriteria
1.	0%-20%	Sangat tidak memuaskan
2.	21%-40%	Kurang memuaskan
3.	41%-60%	Cukup memuaskan
4.	61%-80%	Memuaskan
5.	81%-100%	Sangat memuaskan

b) Analisis Peningkatan Hasil Belajar seni rupa menggunakan *cyptograms* berbasis *game based learning* baamboozle

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik adalah tes berupa 20 soal pilihan ganda. Alasan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

peneliti memilih soal pilihan ganda untuk mengembangkan kemampuan berpikir mendalam peserta didik dan menguji pemahaman mereka tentang materi pewarna alami dan buatan. Tujuannya untuk melatih berpikir kritis, dan mengasah keterampilan pemecahan masalah.

Analisis dilakukan dengan uji normalitas pada desain *One Group P retest-Postest N-gain Score*. Untuk mengetahui *N-Gain Score N-Gain* Present digunakan rumus dan kriteria skor gain, dan tafsiran skor *N-Gain* Sebagai berikut:[59]

$$N\ Gain = \frac{skor\ posttes - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Table 3.3
Kriteria *N Gain Score*

Nilai *Gain Score*	Katagori
0,70 ≤ g ≤ 100	Tinggi
0,30 ≤ g ≤ 0,70	Sedang
0,00 ≤ g ≤ 0,30	Rendah
G = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Tabel 3.3 menjelaskan tentang pembagian skor *N-Gain*. Skor *N-gain* diatas Tinggi: 0,70-1,00 (peningkatan signifikan), Sedang: 0,30-0,70 (peningkatan moderat), Rendah: 0,00-0,30 (peningkatan kecil), Tidak ada perubahan: 0,00, Penurunan: -1,00-0,00.

[59] Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, ed. by Toni Kus Indratno, penerbit s (yogyakarta: penerbit suryacahya, 2024).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Table 3.4
Kategori tafsiran efektifitas *N Gain*

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

Tabel 3.4 menjelaskan tafsiran efektifitas *N-gain*. Jika nilai *N-gain* persen kurang dari 40% maka dinyatakan tidak efektif, apabila nilainya 40-55 % maka dinyatakan kurang efektif, jika nilai 56-75% maka dinyatakan cukup efektif, dan apabila nilai *N-gain* diatas 76% maka dinyatakan efektif.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

1. Profil Sekolah

SD Baiturrohman adalah salah satu sekolah swasta yang berada di kabupaten Jember. SD Baiturrohman merupakan yayasan milik Al-Baiturrohman yang beralamatkan di Perumahan Griya Mangli indah Jember RT 02 RW 05 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. SD Baiturroman berdiri di komplekmasjid Al-Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, dengan lingkungan yang islami serta dikelola oleh tenaga pendidik yang professional.[60]

SD Baiturrohman memiliki beberapa fasilitas yang sangat cukup salah satunya laboratorium komputer. Dengan kelengkapan berbagai fasilitas tersebut sehingga SD Baiturrohman memiliki akreditasi dengan nilai "B". SD Baiturrohman memiliki visi yaitu "*Berakhlak Mulia, Cerdas, dan Berprestasi*" dan misi SD Baiturrohman diantaranya sebagai berikut:

a. Mendidik siswa agar memiliki aqidah yang kuat.
b. Membimbing siswa untuk senantiasa berakhlak mulia.
c. Membina siswa agar memiliki kebiasaan beribadah, Tahfidzul Qur'an, Tartil Qur'an serta Tilawatil Qur'an dengan baik.
d. Pembentukan karakter siswa agar tumbuh kecerdasan emosional, spiritual dan kecerdasan intelektual.

[60] 'Profil Pendidikan SDS Baiturrohman '.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Kegiatan belajar mengajar di SD Baiturrohman diselenggarakan pada pagi hari dimulai pukul 07.00 – 14.30. sangat disadari bahwa terciptanya peserta didik yang baik dan berkualitas serta keberhasilan dalam suatu pembelajaran tidak jauh dari mutu guru itu sendiri, maka dari itu dalam hal memilah – milah tenaga pendidik lembaga ini sangatlah ketat dalam menyeleksi.[61]

2. Data Tenaga Pendidik

Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangi Indah Jember memiliki tenaga pendidik yang tentunya tenaga pendidik yang sudah professional. Terdapat berbagai latar belakang keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing tenaga pendidik yang ada di SD Baiturrohman, diantaranya ada yang suka bernyanyi, berolahraga, berbahasa inggris, tahfidz, ceramah, drama dan berbagai seni keterampilan lainnya. Maka dengan keterampilan tersebut, tenaga pendidik di SD Baiturrohman mampu memberikan kontribusi dan membantu para peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minta yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri. Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang ada di SD Baiturrohman dilaksanakan dimulai pada jam 07.00-14.30.

Sebelum pembelajaran dimulai, seluruh peserta didik wajib mengikuti rangkaian kegiatan salat dhuha berjamaah yang dimulai dari jam 07.00-07.30 di masjid. Hari aktif di SD Baiturrohman yakni selama 5 hari, dari hari senin hingga hari jumaat. SD Baiturrohman selalu mengupayakan menciptakan Pendidikan yang berkualitas. SD Baiturrohman memiliki sumber daya

[61] 'Profil SD Baiturrohman', 2025.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

manusia (SDM) yangberkompeten dan berdedikasi tinggi dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif. Tenaga pendidik di sekolah ini terdiri dari guru-guru yang berpengalaman dan memiliki kualifikasi akademik yang sesuai dengan bidangnya. Selain itu, para guru juga secara rutin mengikuti pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar dan mendidik. Berikut adalah beberapa kategori SDM di SD Baiturrohman:

a. Pengurus Inti: Kelompok ini bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis, perencanaan program, dan pengelolaan keseluruhan SD. Biasanya terdiri dari pemimpin, sekretaris, dan bendahara.
b. Petugas Kebersihan dan Pemeliharaan: SDM dalam kategori ini berfokus pada menjaga kebersihan dan kenyamanan fasilitas. Mereka bertugas menjaga agar lingkungan SD selalu rapi dan nyaman bagi parajamaah.
c. Tenaga Administrasi: Mereka mengelola administrasi dan dokumentasi yang diperlukan dalam operasional sehari-hari, termasuk pencatatan kegiatan, keuangan, dan komunikasi dengan pihak eksternal.
d. Petugas Keamanan: Bertugas menjaga ketertiban dan keamanan di lingkungan SD Baiturrohman, khususnya selama kegiatan-kegiatanbesar berlangsung.
e. Relawan dan Tenaga Bantuan: Pada momen-momen tertentu, SD Baiturrohman mungkin juga dibantu oleh relawan yang membantu mengelola acara-acara besar seperti pengajian, buka puasa bersama, atau acara sosial lainnya.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

f. Pengajar dan Pembina (Jika ada program pendidikan): Jika SD Baiturrohman memiliki program pendidikan seperti TPQ atau madrasah, pengajar dan pembina memiliki peran dalam mendidik sertamembimbing peserta didik.

Guru-guru di SD Baiturrohman tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang mampu memberikan perhatian khusus kepada siswa. Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan personal, di mana setiap siswa didorong untuk mengembangkan potensi masing-masing.Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, inklusif,dan mendukung perkembangan akademik maupun karakter siswa. Di SD Baiturrohman, kepemimpinan kepala sekolah juga menjadi kunci utama dalam manajemen sumber daya manusia. .[62]

3. Data peserta didik

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

SD Baiturrohman Jember kelas 2A memiliki 21 peserta didik. Diantaranya 8 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Peneliti berfokus pada kelas 2A sebagai subjek penelitian ini. Berikut daftar nama-nama peserta didik kelas 2A :

Tabel 4.1
Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Alan Wildan Saputra	L
2.	Ayra Mihrunnisa Iskandar	P
3.	Devandra Irzaldino Fachryan Alinsky	L
4.	Dzakira Afthani Solehah	P
5.	Fathiya Azkadina	P
6.	Inara Salsabila	P
7.	Khanza Assyfa Banafsha	P

[62] 'Profil SD Baiturrohman', 2025.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

8.	Mohammad Pradipta Ziyad Kayana	L
9.	Muhammad Abdil Ahza El Fathin	L
10.	Muhammad Adnan Natta Prawara	L
11.	Muhammad Istaqom Bill Bar	L
12.	Muhammad Qeis Mahendransyah	L
13.	Narendra Putra Mada Sandyarman	L
14.	Pradipa Athalla Maaliq Mauladi	L
15.	Qyara Nurin Niswah El – Fakhira	P
16.	Rasendria Javas Prasetyo	L
17.	Ravelza Angela Kayana Berlian	P
18.	Reyna Shadiqoh Ahmad	P
19.	Sakha Ar Ransi Alden	L
20.	Shaqueena Humaira Maulidya	P
21.	Sultan Muhammad Al-Fatih Amali	L
Laki-laki		12
Perempuan		9
Jumlah		21

Berdasarkan table diatas kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember memiliki 21 peserta didik. Diantaranya 8 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Peserta didik kelas 2 di SD biasanya senang bermain, bergerak, dan belajar bersama teman-temannya. Mereka mulai bisa memahami hal-hal konkret dengan lebih baik dan suka mencoba hal baru secara langsung. Peserta didik kelas 2 juga mulai bisa berbicara dengan baik dan menyampaikan pendapat mereka, serta belajar bekerja sama dalam kelompok. Peserta didik kelas 2 membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan cara mereka belajar, misalnya lewat permainan dan kegiatan yang melibatkan gerak serta kreativitas.

4. Sarana Dan Prasarana

Untuk mendukung kualitas dalam proses pembelajaran, SD Baiturrohman menyediakan berbagai sarana dan prasaran untuk mendukung proses pembelajaran. Diantaranya terdapat area parkir guru berjumlah 1, 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

area parkir siswa, ruang kelas berjumlah 12 kelas. Masing-masing kelas terdapat lemari buku, map penyimpanan portofolio setiap peserta didik dan juga setiap kelas terdapat pojok baca, terdapat 1 Masjid untuk tempat kegiatan-kegiatan spiritual peserta didik, 1 ruang perpustakaan, 1 koperasi,1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang PTSP, 5 toilet, 1 ruang UKS, 1 lab computer, 1 ruang penyimpanan Gudang, terjadapt 2 sound, 2 mini shound, dan 2 proyektor. Pada setiap kelas terdapat fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik, khususnya kelas 2A yang terletak di ruang lantai satu. Di dalam ruang kelas 2A terdapat 1 papan tulis, 3 kipas angin, 21 meja dan 21 kursi untuk peserta didik dan 1 kursi dan 1 meja untuk guru, 1 dan tempat pojok baca yang menyediakan berbagai macam buku-buku yang ada.[63]

B. Penyajian Data Uji Coba

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

Peneitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa materi pewarna alami dan buatan di SD Baiturrohman kelas 2 dengan 21 peserta didik. Dengan menerapkan model penelitian jenis ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni Analisis (*analiysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

[63] 'Profil SD Baiturrohman', 2025.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

1. **Hasil Anaisis *(Analysis*)**

Tahapan analisis merupakan sebuah langka awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas 2 Ibu Leni Krina Silvia S.Psi. S.Pd, serta beberapa peserta didik kelas 2 di SD Baiturrohman[64]. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanakan proses belajar mengajar pada mata pelajaran seni rupa.

Dalam proses analisis, peneliti mengamati secara langsung mengenai kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas dan melakukan wawancara untuk mengetahui mengenai pemanfaatan media pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, metode pembelajaran, serta berbagai hambatan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

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

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, yang menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas. peserta didik sering merasa bosan dengan dengan pembelajaran yang hanya memanfaatkan buku paket pelajaran, latian soal dan praktik menggambar mewarnai. Hal ini menyebabkan peserta didik tampak pasif, kurang terlibat secara langsung dan kurang aktif. Akibatnya antusias peserta didik dalam belajar, khusus pada pembelajaran seni rupa yang hanya disajikan dalam

[64] siti zikna alhaiati, 'Observasi Sd Baiturroman 17 November' (jember: wawancara guru kelas, 2024).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

metode ceramah tanpa adanya media yang membantu peserta didik belajar secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan konkret untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran kongkret berupa game based learning dengan materi sesuai usia, yaitu media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game baamboozle* sebagai solusi pembelajaran seni rupa. Media ini adalah kotak berisi dadu huruf untuk menjawab pertanyaan dalam *game* berbasis *web baamboozle*, dilengkapi dengan koin dan buku panduan. Pertanyaan dan jawaban mengacu pada materi pewarna alami dan buatan guna menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik. Media konkret seperti ini terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pengalaman langsung dan unsur permainan edukatif yang menyenangkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

2. Hasi perencanaan (*Design*)

Tahapan selanjutnya dari penelitian pengembangan model ADDIE merupakan *design,* tahapan ini dilakukan perencanaan pengembangan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* materi pewarna alami dan buatan kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a. Menentukan tujuan pembelajaran

Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran serta memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, dengan mengambil topik pembelajaran mengenai pewarna alami dan buatan. Peneliti juga menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*. Selain itu, peneliti menyusun soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi pewarna alami dan buatan.

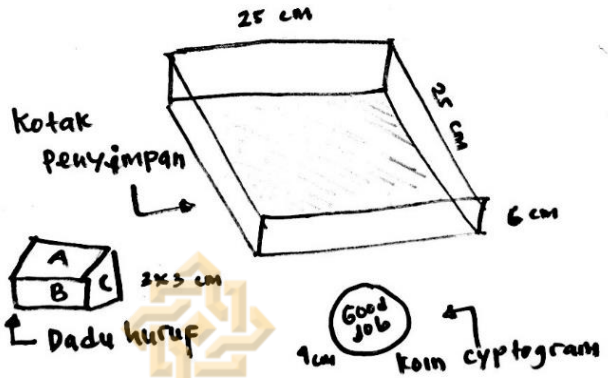
b. Perencanaan Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle*

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

Media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle merupakan media *game based learning* yang memadukan antara media digital dengan media berupa fisik untuk membantu menjawab permainan, *cryptograms* dibuat dari bahan triplek dan dadu huruf yang terbuat dari kayu pinus yang ringan. Media ini dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan keaktifan serta kekompakan peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Didalam *baamboozle* terdapat 20 pertanyaan yang akan dijawab oleh setiap kelompok secara bergantian, jika berhasil menjawab maka akan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

mendapat koin sebagai bentuk poin, kelompok yang berhasil mendapatkan koin terbanyak maka didapat memenangkan *game*.



Gambar 4.1
Desain Media *Cryptograms*

Pada gambar 4.1 terlihat desain awal media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* yang telah digambar di atas kertas oleh peneliti. Selanjutnya pemotongan bahan triplek dan membentuk media menjadi kotak penyimpanan yang sesuai desain tersebut. Setelah itu mengukur kayu menjadi kubus yang akan dijadikan sebagai dadu huruf, kemudian membuat permain dengan melakukan registrasi pada web *baamboozle* dan mengatur pertanyaan dan jawaban sesuai dengan arahan.

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

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan merupakan tahapan ketiga dalam proses pengembanagan. Adapun tahapan dari pengembangan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *baamboozle* meliputi*:*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a. Bentuk poduk

Media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan oleh siapa saja. Bahan utama dalam pembuatan media ini adalah triplek dan kayu pinus ringan, yang mudah diperoleh dan dipilih karena mempertimbangkan aspek keawetan serta kepraktisan dalam penggunaannya.

Dalam menyusun media pembelajaran juga menyesuaikan dengan mata pelajaran seni rupa kelas 2 yakni materi pewarna alami dan pewarna buatan, media akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan 3 validator ahli, yakni validator ahli media, validator ahli materi dan validator pembelajaran dengan melakukan perbaikan sesuai yang diberikan.

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

b. Komponen-komponen media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle

Dalam pembuatan media *Cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*, selain disesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Berikut adalah bahan yang dipilih untuk pembuatan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle :

1) Kayu pinus
2) Penggaris
3) Pensil
4) Gergaji kayu
5) amplas
6) Cat kayu

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

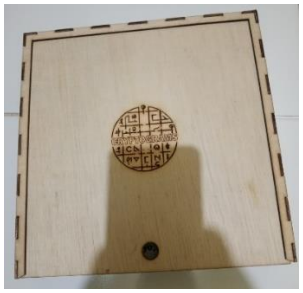
7) Kayu lapis/ tripleks
8) Lem kayu
9) Stiker huruf
10) Akrilik bulat
11) Stiker hologram
12) Kotak penyimpan koin

Dalam Pembuatan media memiliki angkah-langkah yang perlukan dilakukan, tahapannya sebagai berikut :

1) Membuat penyimpnana kotak *cryptograms*

Buat sketsa desain kotak penyimpanan dengan ukuran 24×24×6 cm. Potong tripleks sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan: Alas: 24×24 cm, Sisi: 4×(24×6 cm), Atas (jika ada tutup): 24×24 cm. Gunakan gergaji untuk memotong tripleks sesuai dengan ukuran yang telah direncanakan. Oleskan perekat kayu pada tepi sisi tripleks yang akan disatukan. Pastikan sudut-sudutnya rapi dan kuat. Setelah semua sisi terpasang, periksa kembali kekuatan dan kestabilan kotak. Amplas semua permukaan kotak untuk menghilangkan bagian yang kasar dan membuat permukaan lebih halus.

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

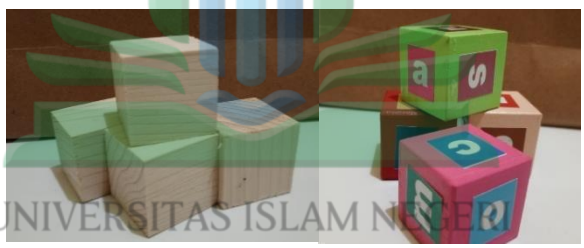


Gambar 4.2
Kotak penyimpanan *cryptograms*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2) Membuat dadu huruf

potong kayu pinus menjadi bentuk kubus dengan ukuran 3×3×3 cm. Pastikan keenam sisi kubus memiliki ukuran yang sama dan rapi. Gunakan amplas untuk menghaluskan semua sisi dadu. Ini akan membantu saat proses pengecatan dan penempelan stiker. Selanjutnya warnai dadu dengan cat atau pewarna kayu. Biarkan warnanya kering sepenuhnya sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Tempelkan stiker huruf pada setiap sisi dadu sesuai dengan desain yang diinginkan. Pastikan stiker ditempelkan dengan rapi dan rata.



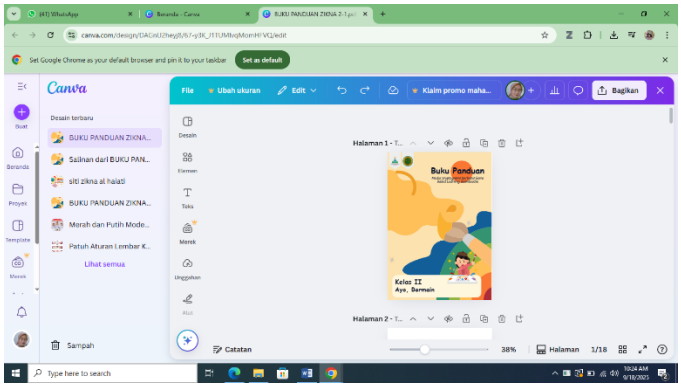
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.3
Kayu pinus yang sudah dipotong dan diwarnai diberi stiker

3) Mendesain dan mencetak buku panduan

Membuat desain buku panduan menggunakan aplikasi canva yang didalamnya memuat tujuan pembelajaran, cara menggunkan media, cara membuat permainan di *web baamboozle* dan soal jawaban

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

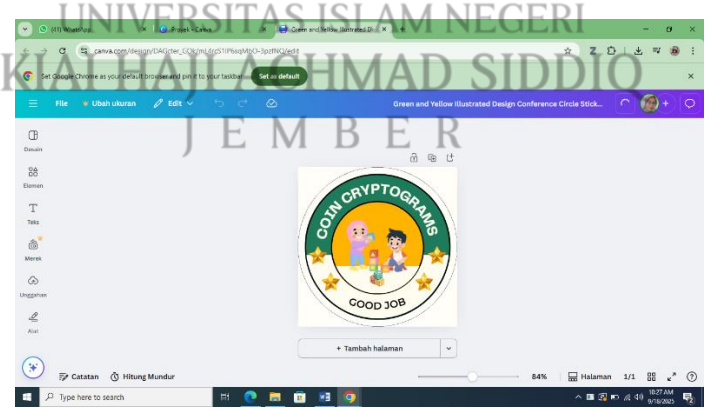


Gambar 4.4
Mendesain buku panduan

4) Mendesain koin *cryptograms*

Mendesain koin *cryptograms* di canva, koin akan diberikan kepada peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan jawaban yang benar. Setelah mendesain maka print dengan kertas stiker. Gunting dan tempel pada akrilik lingkaran

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



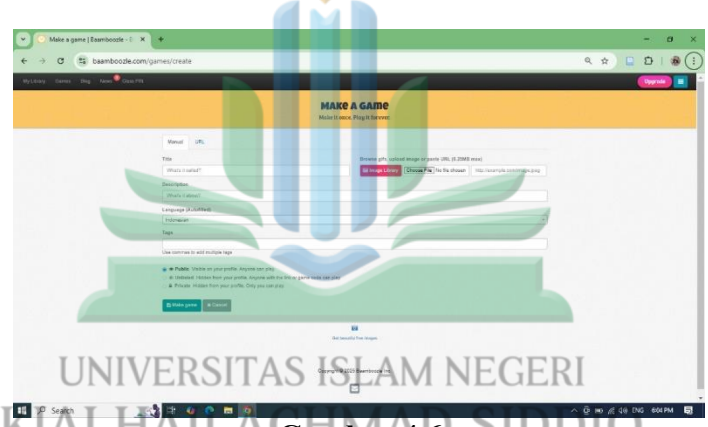
Gambar 4.5
Mendesain koin *cryptograms*

5) Membuat *game* di *baamboozle*

masuk ke web. https://www.baamboozle.com/. Lakukan pendaftaran dengan memasukkan email dan mengisi kata sandi atau

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

informasi lainnya, selanjutnya lakukan verifikasi pada email untuk menyelesaikan pendaftaran dan mengaktifkan akun. Untuk membuat *game* klik tombol "buat permainan" atau "*create game*". Selanjutnya isi judul, keterangan *game*, bahasa dan sebagainya sesuai dengan materi yang telah dipilih, kemudian pilih jenis *game* seperti pilihan ganda atau uraian. Selanjutnya edit permainan dengan memasukkan pertanyaan, jawaban, gambar dan skor lalu kilk simpan. ulangi langkah ini untuk menambah pertanyaan berikutnya.



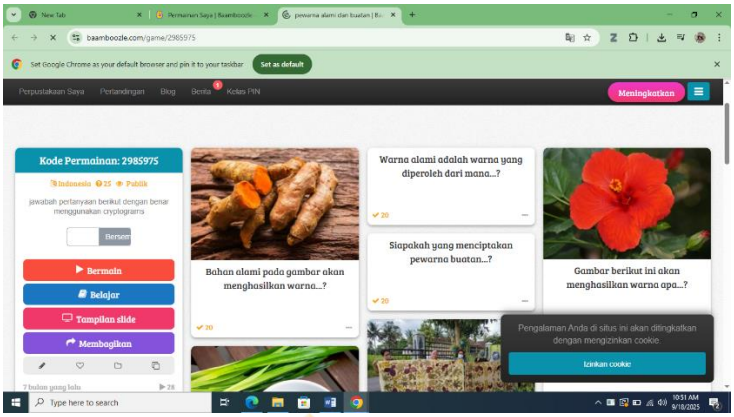
Gambar 4.6
Membuat *game* pada *web bamboozle*

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

6) Membagikan game

Klik tombol "pengaturan permainan" atau "*game setting*", atur pengaturan *game* sesuai dengan keinginan (misalnya, waktu permainan, jumah pertanyaan, dll.) dan klik " *share*" atau " bagikan" jika ingin membagikan game (misanya whasApp, facebook, Twiter, dll) bagikan kepada orang lain.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



Gambar 4.7
Tampilan game pada *baamboozle*

Tabel 4.2
Hasil Pengembangan Media

No	Gambar	Keterangan
1		Media pembelajaran *cryptograms* dengan ukuran 25 cm x 25 cm x 4 cm
2		Terdapat 40 dadu huruf yang digunakan untuk menjawab pertanyaan pada *baamboozle* dengan cara menyusun dadu huruf
3		1 kotak berisi 30 koin *cryptograms* yang akan diberikan kepada peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar
4		1 Buku panduan berisi : cp, tp, cara membuat media, petunjuk penggunaan, daftar pertanyaan dan jawaban dari permainan

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

5		Link Web *baamboozle* : https://www.baamboozle.com/game/2985975

c. Validasi kelayakan produk

Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan menghasilkan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*. Selanjutnya akan dilakukan ke tahap validasi untuk menguji media yang akan dilakukan oleh tiga ahli validator. Validator ahli media Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, validator ahli materi Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I, dan validator ahli pembelajaran Ibu Leni Krina Silvia S.Psi. S.Pd guru kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Proses dari validasi para ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan pada media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* untuk diterapkan pada saat proses belajar mengajar terutama pada mata pembeajaran seni rupa dengan materi pewarna alami dan pewarna buatan.

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

1) Validasi media

Validasi media dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian produk dengan materi atau yang lainnya, berikut ini hasil dari validasi media pembelajaran:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor	
		Skor diperoeh	Skor maksimal
Aspek Tampilan Desain			
1	Tampilan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 2	**5**	**5**
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami	**4**	**5**
3	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozl*e tahan lama	**4**	**5**
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai	**5**	**5**
5	Teks yang digunakan harus dapat dibaca dengan jelas dan mudah dipahami.	**5**	**5**
6	Warna yang digunakan harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran.	**5**	**5**
7	Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan. ditampilkan secara jelas	**4**	**5**
8	Buku panduan/petunjuk dalam penggunaan media mudah difahami dan membantu mempermudah pengaplikasian media	**5**	**5**
Aspek Isi Materi			
9	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran	**5**	**5**
10	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi	**4**	**5**
11	Kelengkapan komponen media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* sesuai dengan materi	**5**	**5**
Aspek Kebermanfaatan			
12	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 2	**5**	**5**
13	Penggunaan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dapat meningkatkan suasana belajar yang Menyenangkan	**5**	**5**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

14	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu	**5**	**5**
15	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	**5**	**5**
16	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah	**4**	**5**
17	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi pada peserta didik dengan cara yang baru	**4**	**5**
Jumlah		**79**	**85**
Presentase		**92,9 %**	

$$V=\frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$V=\frac{79}{85} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan pada hasil vaidasi media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* oleh ahli media diperoleh 79 dari skor maksimal 85. Berdasarkan perhitungan presentase kelayakan sebesar 92,9% sehingga dalam hal ini aspek media dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran perbaikan pertama menambahkan kotak penyimpanan koin, dan foto pada buku panduan direvisi

2) Validasi meteri

Validasi materi dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian materi pada media dan buku panduan, berikut ini hasil dari validasi materi:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	
		Skor diperoleh	**Skor maksimal**
Aspek Ketepatan Materi			
1	Kesesuaian media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dengan identitas: kelas, mata pelajaran, bab, topik yang akan diajarkan	**4**	**5**
2	Kesesuaian materi dalam media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dengan karakteristik peserta didik kelas 2	**4**	**5**
3	Kesesuaian ilustrasi/gambar yang disajikan	**5**	**5**
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	**5**	**5**
5	Kelengkapan pembahasan materi dalam media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* sesuai dengan materi pewarna alami dan buatan	**4**	**5**
6	Kesesuaian soal dan materi	**5**	**5**
Aspek Penyajian			
7	Pertanyaan dalam media disajikan secara menarik	**4**	**5**
8	Penggabungan media digital dan fisik dapat menarik peserta didik dalam memahami materi	**4**	**5**
9	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik	**4**	**5**
10	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman materi pewarna alami dan buatan kepada peserta didik	**4**	**5**
Jumlah		**42**	**50**
Presentase		**84 %**	

$$V=\frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

V= $\frac{42}{50} \times 100\%$= 84%

Berdasarkan pada hasil vaidasi media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* oleh ahli media diperoleh 42 dari skor maksimal 50. Berdasarkan perhitungan presentase kelayakan sebesar 84 % sehingga dalam hal ini aspek media dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran perbaikan pertama menambahkan daftar pustaka, kedua memasukkan soal dan jawaban soal *pretest posttest* dan memilih gambar yang lebih menarik lagi.

3) Validasi pembelajaran

Validasi pembelajaran dilaksanakan 20 Februari 2025 guna untuk mengetahui kesesuaian mengenai media pembelajaran, materi, modul, soal *preetest* dan *posttest*, berikut ini hasil dari validasi pembelajaran:

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

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Indikator	Skor	
		Skor diperoleh	**Skor maksimal**
1	Media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran	**4**	**5**
2	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* memiliki bentuk dan tampilan Yang menumbuhkan antusias peserta didik	**5**	**5**
3	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* disertai panduan penggunaan Sehingga mempermudah dalam penggunaannya	**5**	**5**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

4	Media ini cocok untuk digunakan dalam mata Pelajaran seni rupa materi pewarna alami dan buatan kelas 2	**5**	**5**
5	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dapat membantu guru dalam mengaktifkan pembelajaran di kelas	**5**	**5**
6	Penggunaan media ini efektif untuk menunjang hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta *support* strategi tgt (*teams games tournament*) pada materi ini juga dapat membuat peserta didik lebih Semangat belajar	**5**	**5**
7	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dapat mempermudah peserta Didik dalam memahami materi pewarna alami dan buatan	**5**	**5**
8	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* memiliki daya tahan lama	**4**	**5**
9	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* yang disertai strategi tgt Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas ii	**4**	**5**
10	Penggunaan media ini disertai dengan strategi tgt dapat meningkatkan partisipasi aktif Peserta didik dalam belajar	**5**	**5**
11	Bahasa yang digunakan dalam media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* sesuai dengan EYD	**5**	**5**
12	Pertanyaan dalam *game based learning baamboozle* sesuai dengan materi pewarna alami dan buatan	**5**	**5**
13	Penggunaan kalimat dalam media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* mudah dipahami guru	**5**	**5**
14	Materi dalam media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* sesuai dengan Buku yang dimiliki peserta didik dan guru	**5**	**5**
15	Media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* disertai strategi tgt dapat Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	**5**	**5**
Jumlah		**72**	**75**
Presentase		**96%**	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

$$V=\frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$V=\frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan pada hasil validasi media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* oleh ahli pembelajaran diperoleh nilai 72 dari 75 dengan rata-rata persentase 96% sehingga dalam hal ini aspek pembelajaran dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran perbaikan Pembelajaran metode tersebut sudah bagus, karena sangat membant peserta didik untuk mengekspresikan diri dengan kreatif dan inovatif. Akan tetapi baiknya basi di selingi dengan kegiatan lain

4) Hasil Implementasi (*Implementation*)

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

Tahapan implementasi merupakan tahapan yang dikakukan setelah terlaksananya tahap pengembangan yang menyatakan bahwa produk telah valid, selanjutnya dilakukan uji coba media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dikelas 2 SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember materi pewarna alami dan buatan dengan melakukan dua kali pertemuan. petemuan pertama dilakukan pada tanggal 20 februari 2025, Uji coba skala kecil serta pelaksanaan tes *pretest* dan pertemuan kedua pada tanggal 24 februari 2025, pertemuan kedua dilakukan uji coba skala besar dan pelaksanaan pemberian *posttest*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

pengisian angket respon peserta didik. Berikut ini dokumentasi dari kegiatan pertemuan pertama dan kedua:

Gambar 4.8
Peserta didik mengerjakan soal *Pretest*

Gambar 4.9
Uji Skala kecil

Pada gambar 4.8 menunjukan peserta didik pengerjakan *pretest* sebelum media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* diterapkan. Pada gambar 4.9 dilakukan uji coba skala kecil, dimana peneliti membagi peserta didik dalam 2 kelompok yang terdiri dari 3 peserta didik pada masing-masing keompok. peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan sebelum media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle.* Selama uji skala kecil, antusias peserta didik sangat tinggi. Dari 16 pertanyaan kelompok 1 berhasil menjawab 6 pertanyaan dengan benar jadi memperoleh nilai 120 poin, sementara kelompok 2 hanya dapat menjawab 4 pertanyaan dengan benar dan memperoleh 80 poin. Dari 16 pertanyaan 9 berhasil terjawab dengan benar dan 7 terjawab salah. Saat uji coba sebagian besar peserta didik terlihat aktif, tertarik, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Peserta didik

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

mengungkapkan bahwa media sangat menarik, membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak merasa bosan. Tanggapan positif tersebut menunjukan bahwa media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar. Peneliti kemudian melaksanakan uji skala besar pada 24 Februari 2025, disertai *posttest* dan pengisian angket respon peserta didik.

Gambar 4.10
Proses Pembelajaran

Gambar 4.11
Penerapan Media

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

Pada gambar 4.10 Memperlihatkan peneliti sedang menyampaikan materi kepada pesert didik. Materi yang disampaikan adalah materi pewarna alami dan buatan dalam pelajaran seni rupa. Seluruh peserta didik tampak memperhatikan penjelasan dengan baik. Pada gambar 4.11 Menunjukan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle.* Adapun langkah-angkah penggunaan media pembelajaran ini sebagai berikut :

1) Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2) Peneliti menjelaskan cara bermain menggunkan pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle
3) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab 6 pertanyaan, 1 pertanyaan diberi waktu 2 menit untuk berdiskusi dan menyusun jawaban secara bersama-sama
4) Saat giliran bermain, seluruh anggota kelompok maju ke depan, sementara kelompok lain menunggu dan memperhatikan.
5) Setiap pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar maka akan mendapatkan koin *cryptograms*
6) Peneliti memberikan apresiasi khusus kepada kelompok dengan poin tertinggi.

Selama uji skala besar antusias peserta didik sangatlah tinggi pada masing-masing kelompok. Dari 24 pertanyaan kelompok 1 berhasil menjawab 2 pertanyaan dengan benar sehingga memperoleh 40 poin, kelompok 2 dapat menjawab 5 pertanyaan dengan benar sehingga memperoleh 100 poin, kelompok 3 berhasil menjawab 4 pertanyaan dengan benar sehingga memperoleh memperoleh 80 poin, dan kelompok 4 memperoleh 60 poin dengan menjawab 3 pertanyaan dengan benar. Dari 24 pertanyaan pada permainan 14 berhasil terjawab dengan benar dan 10 terjawab salah, saat uji coba skala besar peserta didik terlihat aktif, tertarik dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Gambar 4.12
Pengisian Lembar Respon Peserta Didik

Setelah kegiatan pembelajran dengan menggunakan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi angket guna mengetahui tanggapan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle[65]. Berikut ini merupakan hasil respon peserta didik:

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

Tabel 4.6

Hasil Respon Peserta Didik

No	Responden	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Presentase
1.	Alan Wildan Saputra	50	50	100%
2.	Ayra Mihrunnisa Iskandar	44	50	88%
3.	Devandra Irzaldino Fachryan Alinsky	46	50	92%
4.	Dzakira Afthani Solehah	49	50	98%
5.	Fathiya Azkadina	49	50	98%
6.	Inara Salsabila	50	50	100%
7.	Khanza Assyfa Banafsha	46	50	92%
8.	Mohammad Pradipta Ziyad Kayana	45	50	90%

[65] siti zikna alhaiati, Observasi Sd Baiturrohman 20 &24 Februari (jemebr: observasi penelitian, 2025).

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

9.	Muhammad Abdil Ahza El Fathin	47	50	94%
10.	Muhammad Adnan Natta Prawara	49	50	98%
11.	Muhammad Istaqom Bill Bar	44	50	88%
12.	Muhammad Qeis Mahendransyah	45	50	90%
13.	Narendra Putra Mada Sandyarman	50	50	100%
14.	Pradipa Athalla Maaliq Mauladi	50	50	100%
15.	Qyara Nurin Niswah El – Fakhira	50	50	100%
16.	Rasendria Javas Prasetyo	46	50	92%
17.	Ravelza Angela Kayana Berlian	50	50	100%
18.	Reyna Shadiqoh Ahmad	46	50	100%
19.	Sakha Ar Ransi Alden	46	50	92%
20.	Shaqueena Humaira Maulidya	50	50	100%
21.	Sultan Muhammad Al-Fatih Amali	41	50	82%
Jumlah		993	1050	94,5%

$$P = \frac{\sum(jawaban \times bobot\ tiap\ piihan)}{n \times bobot\ tertinggi} \times 100\%$$

$$P = \frac{993}{1050} \times 100\% = 94{,}5\%$$

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

Keterangan :

P = Presentase

∑ = Jumlah

N = Jumlah Responden

Berdasarkan table 4.5 di atas, data hasil respon peserta didik terhadap keefektifan media yang dikembangkan pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa 21 peserta didik yang menjadi responden, diperoleh presentase rata-rata sebesar 94,5% persentase ini

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

menunjukkan bahwa media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* termasuk dalam kategori tingkat keefektifan yang sangat memuaskan.

Gambar 4.13

Peserta didik mengerjakan soal *Posttest*

Pada gambar 4.13 Pada pertemuan kedua setelah diakukannya uji coba lapangan selajutnya dilaksanakan *posttest* yang diikuti oleh 21 peserta didik dengan larangan melihat buku kurikulum merdeka, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menerima pendalaman materi dan menggunkana media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle.* Sehingga dapat mencerminkan pemahaman yang telah didapat dari proses pembelajaran, selain itu tes *posttest* juga dijadikan evaluasi pendidik dalam menerapkan strategi pembelajaran didalam kelas. Hasil dari kedua tes tersebut disajikan dalam table berikut:

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Tabel 4.7
Hasil *pretest dan posttes* peserta didik kelas 2

No	Nama peserta didik	*Pretest*	*posttest*
1.	Alan Wildan Saputra	50	95
2.	Ayra Mihrunnisa Iskandar	40	80
3.	Devandra Irzaldino Fachryan Alinsky	55	90
4.	Dzakira Afthani Solehah	50	90
5.	Fathiya Azkadina	30	80
6.	Inara Salsabila	50	95
7.	Khanza Assyfa Banafsha	50	85
8.	Mohammad Pradipta Ziyad Kayana	60	100
9.	Muhammad Abdil Ahza El Fathin	70	100
10.	Muhammad Adnan Natta Prawara	50	95
11.	Muhammad Istaqom Bill Bar	65	90
12.	Muhammad Qeis Mahendransyah	60	100
13.	Narendra Putra Mada Sandyarman	50	85
14.	Pradipa Athalla Maaliq Mauladi	45	95
15.	Qyara Nurin Niswah El – Fakhira	55	100
16.	Rasendria Javas Prasetyo	60	80
17.	Ravelza Angela Kayana Berlian	65	100
18.	Reyna Shadiqoh Ahmad	45	90
19.	Sakha Ar Ransi Alden	40	95
20.	Shaqueena Humaira Maulidya	40	80
21.	Sultan Muhammad Al-Fatih Amali	60	100
Jumlah		1060	1925
Rata-rata		50.47	91.66

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

Berdasarkan hasil implementasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* efektif digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media ini berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan peningkatan hasil belajar melalui *pretest dan posttest*. Pengujian terhadap peningkatan hasil belajar dilakukan dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest,* dimulai dengan uji normalitas,

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

kemudian dilanjutkan dengan perhitungan *N-Gain Score* dan *N-Gain Present*. Sebelum pembelajaran menggunakan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* rata rata nilai *pretest* peserta didik kelas 2 adalah 50.47. Setelah pembelajaran menggunakan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91.66

5) Evaluasi (*Evaluasion*)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan model ADDIE. Tujuannya untuk mengetahui keberhasilan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* pada materi pewarna alami dan buatan pelajaran seni rupa dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil pengumpulan data melalui angket yang melibatkan ahli media, ahli materi, guru kelas, dan peserta didik, serta melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

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

C. Analisis Data

1. Analisis pengembangan media

Pengembangan media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dilakukan melalui lima tahap dalam model ADDIE yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

(*Development*), penerapan (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Peneliti mengikuti semua tahapan ini sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam model ADDIE.

Tahapan pertama merupakan tahapan analisis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pembelajaran seni rupa di kelas 2 SD Baiturrahman Griya Mangli Indah Jember masih dilakukan pembelajaran secara konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik, kurangnya menggunakan media pembelajaran untuk mengaktifkan pembelajaran dan antusias para peserta didik dalam belajar, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sebagai solusinya, peneliti mengembangkan media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* yang dirancang untuk membantu peserta didik daam memahami materi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan.

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

Tahapan kedua merupakan perencanaan. pada tahapan ini, peneliti merancang media *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* secara sistematis dengan memperlihatkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kesesuaian materi. dalam *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dibuat dari bahan triplek dan dadu huruf yang terbuat dari kayu pinus yang ringan. Di dalam *baamboozle* terdapat 20 pertanyaan yang akan dijawab oleh setiap kelompok secara bergantian, jika berhasil menjawab maka akan mendapat koin sebagai bentuk point,

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

kelompok yang berhasil mendapatkan koin terbanyak maka didapat memenangkan *game*.

Tahapan yang ketiga merupakan pengembangan, hal ini mencakup pembuatan media serta proses validasi oleh para ahli. Peneliti menguji kelayakan media melalui tiga validator, yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. sebagai ahli media, ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. sebagai validator ahli materi, dan ibu Leni Krina Silvia, S.Psi. S.Pd. sebagai validator ahli pembelajaran. Masukan, kritik, dan saran dari para ahli digunakan sebagai bahan perbaikan sebelum media diterapkan di kelas 2. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 92,9%, ahli materi 84%, dan ahli pembelajaran 96%. Dengan demikian media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dikategorikan sebagai media yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

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

Implementasi merupakan tahap keempat dalam penelitian ini. media *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* diuji coba dalam skala kecil dan skala besar. Peneliti mengumpulkan data melalui angket respon peserta didik serta pemberian *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik kelas 2. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui seberapa efektif media ini dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Terakhir merupakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk melihat keberhasilan penggunaan media. Penilaian terhadap media *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dilakukan berdasarkan dua

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

aspek, yaitu kelayakan dan keefektifan. Aspek kelayakan diperoleh dari hasil penilaian tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Sedangkan aspek keefektifan dilihat dari hasil angket respon peserta didik serta perbandingan hasil pretest dan posttest. Berdasarkan data yang diperoleh dari seluruh tahapan, media *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dinyatakan telah memenuhi kedua aspek tersebut, yaitu layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

a. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator, yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. sebagai ahli media, Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. sebagai validator ahli materi, dan Ibu Leni Krina Silvia S.Psi. S.Pd. sebagai validator ahli pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga validator tersebut disajikan pada tabel berikut.

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

Tabel 4.8

Hasil Validasi Para Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli media	92,9 %	Sangat layak
2	Ahli materi	84%	Sangat layak
3	Ahli pembelajaran	96%	Sangat layak
Nilai Rata-Rata		90,9 %	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 4.7 diketahui bahwa hasil penilaian dari ketiga validator menunjukkan persentase sebesar 90,9 %dengan kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media *cyptograms*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

berbasis *game based learning baamboozle* sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran, setelah dilakukan beberapa revisi sesuai saran dari para validator. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Kritik dan saran dari validator digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media *cyptograms* berbasis *game based learning bamboozle* agar lebih baik saat diterapkan di kelas.

b. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pembalajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dilakukan dengan dua cara, yaitu memberikan angket respon kepada peserta didik dan menganalisis hasil belajar peserta didik melalui nilai *pretest* dan *posttest.*

2. Analisis respon peserta didik

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

Analisis respon peserta didik dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket untuk menilai respon mereka terhadap media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle.* Nilai rata-rata respon peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Respon Peserta didik

Data	Skor	Kategori
Ketertarikan peserta didik	94,5%	Sangat memuaskan

Berdasarkan hasil rata – rata respon peserta didik pada Tabel 4.8 media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* memperoleh respon yang sangat memuaskan dari 21 peserta didik kelas 2.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 94,5%, yang termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Nilai ini diperoleh menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P=\frac{(\ jawaban \times bobot\ tiap\ pilihan\ )}{n \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

Keterangan :

P : presentase

∑ : jumlah

N : jumlah responden

Selain melalui angket, respon peserta didik juga diamati secara langsung saat uji coba media. Saat menggunakan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle,* peserta didik tampak sangat antusias dalam mempraktikkannya dan bersemangat mengumpulkan poin. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan saat bersama-sama menyusun jawaban menggunakan *cryptograms* sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

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

3. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle.* Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran Seni rupa pada materi pewarna alami dan buatan serta untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, *pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri dari 20 soal pilihan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ganda.Analisis data dilakukan menggunakan uji-T dengan perhitungan *N-gain score*. Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest yang dihitung dengan *N-gain score* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Uji Normalitas *N-Gain score*

No	Nama	*Pre*	*Post*	*Pre-Post*	Skor Ideal-*Pre*	*N-Gain Score*	*N-Gain Persen*
1	Alan Wildan Saputra	50	95	45	50	0.9	90
2	Ayra Mihrunnisa Iskandar	40	80	40	60	0.666666667	66.66666667
3	Devandra Irzaldino Fachryan Alinsky	55	90	35	45	0.777777778	77.77777778
4	Dzakira Afthani Solehah	50	90	40	50	0.8	80
5	Fathiya Azkadina	30	80	50	70	0.714285714	71.42857143
	Inara Salsabila	50	95	45	50	0.9	90
67	Khanza Assyfa Banafsha	50	85	35	50	0.7	70
8	Mohammad Pradipta Ziyad Kayana	60	100	40	40	1	100
9	Muhammad Abdil Ahza El Fathin	70	100	30	30	1	100
10	Muhammad Adnan Natta Prawara	50	95	45	50	0.9	90
11	Muhammad Istaqom Bill Bar	65	90	25	35	0.714285714	71.42857143
12	Muhammad Qeis Mahendransyah	60	100	40	40	1	100
13	Narendra Putra Mada Sandyarman	50	85	35	50	0.7	70
14	Pradipa Athalla Maaliq Mauladi	45	95	50	55	0.909090909	90.90909091
15	Qyara Nurin Niswah El – Fakhira	55	100	45	45	1	100
16	Rasendria Javas Prasetyo	30	80	50	70	0.714285714	71.42857143
17	Ravelza Angela Kayana Berlian	65	100	35	35	1	100
18	Reyna Shadiqoh Ahmad	45	90	45	55	0.818181818	81.81818182

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

19	Sakha Ar Ransi Alden	40	95	55	60	0.916666667	91.66666667
20	Shaqueena Humaira Maulidya	40	80	40	60	0.666666667	66.66666667
21	Sultan Muhammad Al-Fatih Amali	60	100	40	40	1	100
Mean						**0.8475**	**84.7519**

Berdasarkan Tabel 4.9 hasil perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0.8475 yang termasuk dalam kategori sangat baik, serta *N-Gain persent* sebesar 84.7519 % dengan kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*, dengan persentase peningkatan sebesar 84 %

Analisis terhadap skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah penggunaan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*,dalam pembelajaran seni rupa. Perbedaan rata rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD Baiturrahman griya mangli indah jember,

Diketahui bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran, rata-rata nilai pretest hasil belajar peserta didik kelas 2 adalah 50,47 Setelah pembelajaran menggunakan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*,rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 91,66 Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*,mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

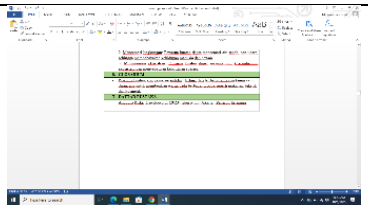
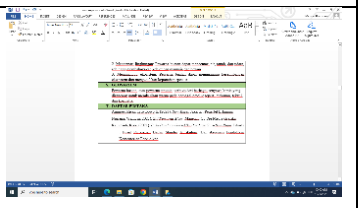
pembelajaran seni rupa , khususnya pada materi pewarna alami dan buatan di kelas 2 Sd Baiturrahman griya mangli indah Jember.

D. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilakukan, media kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan desain media yang telah dikembangkan, sesuai dengan komentar dan saran dari para validator. Berikut ini merupakan hasil revisi produk, mulai dari sebelum hingga sesudah perbaikan yang dilakukan sesuai arahan para validator

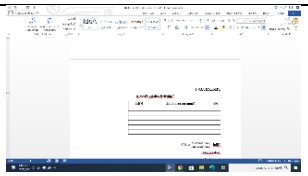
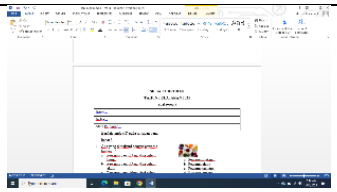
Tabel 4.11

Hasil Revisi Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning baamboozle*

Validator	Keterangan	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Media	Mengganti Foto Pada Buku Panduan		
	Menambahkan Kotak Penyimpanan Koin *Cyprtograms*		
Materi	Menambahkan Daftar Pustaka		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

	Memasukkan Pretest, Posttest Dan Jawaban		
	Mengganti Gambar		

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Pewarna Alami Dan Buatan Kelas 2 Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses terencana untuk menciptakan alat bantu belajar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.[66] Media yang tepat mempermudah pemahaman materi. mendukung proses belajar mengajar, serta menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman agar hasil belajar lebih optimal.[67] Media diciptakan untuk kepentingan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, tentunya akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

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

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran dan juga membantu seorang pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Sedangkan *Cryptograms* dan *Baamboozle* merupakan dua media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. *Cryptograms* menggunakan

[66] Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Iklmah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media", *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1.3 (2022), 343–48 <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

[67] Moh Rosyid Mahmudi and Sinta Alena, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin", *innovative: Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), 14632–46.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

media berupa dadu huruf atau simbol yang disusun acak untuk membentuk kata atau jawaban sesuai materi pelajaran, [68] sehingga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas peserta didik. Sementara itu, *Baamboozle* adalah *platform web* interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis atau permainan edukatif yang dapat dimainkan secara langsung di kelas maupun secara daring.[69] Ketika digabungkan dalam kegiatan belajar, kedua media ini saling melengkapi: *Cryptograms* menghadirkan aktivitas fisik dan visual yang melatih logika serta kolaborasi, sedangkan *Baamboozle* memperkuat aspek digital, interaktif, dan kompetitif. Kombinasi keduanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, aktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya dalam pelajaran seni rupa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Baamboozle memberikan hasil yang signifikan dalam berbagai konteks pendidikan. Utari Dwi Fitriani, Wida Rahayuningtyas, dan Yurina Gusanti (2022) mengembangkan media pembelajaran tari Remo dengan validasi materi sebesar 96% dan media 98%, serta efektivitas mencapai 90,1%. Selain itu, peningkatan siswa yang mencapai KKM melonjak dari 18,7% pada pretest menjadi 78,1% pada posttest.[70] Wakina Bangol (2022) juga membuktikan Baamboozle efektif meningkatkan hasil belajar

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

[68] Hendy and Akbar.

[69] Ari Susanti, Sinta Ari Susanti, and Deni Setiawan, "Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta", *Jurnal Sains Student Research*, 2.3 (2024), 930–42 <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>.

[70] Fitriani, Rahayuningtyas, and Gusanti.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Kotamobagu, dengan nilai rata-rata naik dari 68,33 menjadi 86,30 dan nilai n-gain sebesar 0,54. [71]

Penelitian lain yang dilakukan Bambang (2022) meneliti persepsi siswa kelas 1 terhadap penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Meskipun terdapat kendala teknis, media ini tetap mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.[72] Rini Nursaadah (2023) menegaskan media game Baamboozle layak dan efektif untuk meningkatkan minat belajar dengan skor validasi media 88%, ahli materi 85,5%, serta respons guru dan siswa yang sangat positif. [73] Selanjutnya, Maulana Murti (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle berdampak pada peningkatan hasil belajar bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba, dengan nilai pretest 38,32 dan posttest 72,32. Analisis statistik juga menunjukkan hasil signifikan dengan t-hitung 29,92 lebih besar dari t-tabel 1,703. [74]

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

Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media Baamboozle sangat efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Validasi tinggi dan respon positif dari guru serta siswa

[71] Bangol.

[72] Bambang, "Persepsi Peserta didik Kelas 1 Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022", *Braz Dent J.*, 33.1 (2022), pp. 1–12.

[73] Rini Nursaadah, "Pengembangan Media Games Baamboozle Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik", *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII.I (2023), 1–19.

[74] Maulana Murti, "Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Smp Negeri 40 Bulukumba", (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024), Pp. 37–48.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

menunjukkan potensi besar Baamboozle untuk dikembangkan lebih luas dalam proses pembelajaran.

Secara komprehensif, produk hasil revisi ini mampu menjawab permasalahan yang diidentifikasi pada tahap analisis, yaitu rendahnya interaksi peserta didik secara langsung terhadap pembelajaran seni rupa keterbatasan media visual dan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, siswa dapat belajar melalui pengalaman visual dan praktik langsung secara digital, sehingga konsep yang abstrak dapat disajikan dengan lebih nyata danmenarik aktif peserta didik.

Untuk mengembangkan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan metode penelitian metode R&D *(Researc and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup menganalisis permasalahan, mendesain media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, implementasi, evaluasi.[75] Peneliti menggunakan model ini agar produk media yang dikembangkan menjadi sebuah media yang layak digunakan oleh peserta didik. Berikut penjelasan dari beberapa tahapan tersebut :

a. Tahapan analisis (*Analysis*)

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di kelas 2 SD Baiturrohman masih didominasi metode ceramah, sehingga

[75] R P Hutama, N C Sitompul, "Pengembangan E-Modul Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Untuk Peserta didik Kelas XI TKRO Di SMKN 2 Lamongan", *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9.no. 2 (2022), pp. 21–26.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

peserta didik kurang aktif, mudah bosan, dan kurang termotivasi. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Cryptograms* berbasis *game-based learning Baamboozle*, yang menggabungkan permainan dadu huruf, koin, dan panduan belajar untuk membantu siswa memahami materi warna alami dan buatan dengan cara yang lebih menyenangkan dan aktif.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan *design* merupakan langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE setelah analisis kebutuhan dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep dan bentuk media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning Baamboozle* yang akan dikembangkan. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal (*blueprint*) media, meliputi perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penyusunan instrumen penilaian, serta perancangan bentuk fisik dan digital dari media yang akan digunakan.

c. Tahap Pengembangan (*Developmen*t)

Tahapan pengembangan (development) merupakan tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk mewujudkan rancangan media pembelajaran menjadi produk nyata yang siap diuji dan divalidasi. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan hasil rancangan dari tahap design menjadi bentuk fisik dan digital dari *media*

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

cryptograms berbasis *game based learning Baamboozle* serta melakukan proses validasi ahli untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan di kelas.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE, yang dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak dan valid berdasarkan hasil uji validasi oleh para ahli. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning Baamboozle* ketika diterapkan dalam proses pembelajaran sebenarnya di kelas.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan model ADDIE, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan pengembangan media serta menentukan apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis kelayakan, efektivitas, dan tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan

2. Kelayakan pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Pewarna Alami Dan Buatan Kelas 2 Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Untuk mengukur dan mengetahui kelayakan pada media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning Baamboozle* ini, peneliti melakukan beberapa proses validasi yang dilakukan oleh para ahli sebelum

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

aplikasi media pembelajaran ini diterapkan di dalam kelas. Validasi yang dilakukan adalah validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli pembelajaran. Adapun hasil uji kelayakan pada aplikasi media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning Baamboozle* yaitu sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli Media ini dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd yang merupakan dosen pada ahli bidang media pembelajaran. Validasi ini dilakukan pada tanggal 11 Februari 2025. Berdasarkan pada hasil vaidasi media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* oleh ahli media diperoleh 79 dari skor maksimal 85. Berdasarkan perhitungan presentase kelayakan sebesar 92,9% sehingga dalam hal ini aspek media dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran perbaikan pertama menambahkan kotak penyimpanan koin, dan foto pada buku panduan direvisi.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli Media ini dilakukan oleh Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I yang merupakan dosen pada ahli bidang seni. Validasi ini dilakukan pada tanggal 11 Februari 2025. Berdasarkan pada hasil vaidasi media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* oleh ahli media diperoleh 42 dari skor maksimal 50. Berdasarkan perhitungan presentase kelayakan sebesar 84 % sehingga

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

dalam hal ini aspek media dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran perbaikan pertama menambahkan daftar pustaka, kedua memasukkan soal dan jawaban soal *pretest posttest* dan memilih gambar yang lebih menarik lagi.

c. Hasil Validasi Ahli pembelajaran

Pada validasi ahli Media ini dilakukan oleh Ibu Leni Krina Silvia, S.Psi., S.Pd yang merupakan dosen pada ahli bidang pembelajaran. Validasi ini dilakukan pada tanggal 20 Februari 2025. Berdasarkan pada hasil validasi media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle oleh ahli pembelajaran diperoleh nilai 72 dari 75 dengan rata-rata persentase 96% sehingga dalam hal ini aspek pembelajaran dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran perbaikan Pembelajaran metode tersebut sudah bagus, karena sangat membant peserta didik untuk mengekspresikan diri dengan kreatif dan inovatif. Akan tetapi baiknya basi di selingi dengan kegiatan lain.

Dari hasil ketiga validator tersebut, nilai rata-rata validasi mencapai 90,9%, sehingga media *cryptograms* berbasis *game based learning Baamboozle* dikategorikan sangat layak.

3. Keefektifan pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Pewarna Alami Dan Buatan Kelas 2 Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Analisis keefektifan media pembalajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* dilakukan dengan dua cara, yaitu memberikan angket respon kepada peserta didik dan menganalisis hasil belajar peserta didik melalui nilai *pretest* dan *posttest.*

a. Analisis respon peserta didik

Analisis respon peserta didik dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket untuk menilai respon mereka terhadap media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle.* Media pembelajaran *cyptograms* berbasis *game based learning baamboozle* memperoleh respon yang sangat memuaskan dari 21 peserta didik kelas 2. Persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 94,5%, yang termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Nilai ini diperoleh menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P=\frac{(\ jawaban \times bobot\ tiap\ pilihan\ )}{n \times bobot\ tertinggi} \times 100\ \%$$

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

Keterangan :

P : presentase

∑ : jumlah

N : jumlah responden

Selain melalui angket, respon peserta didik juga diamati secara langsung saat uji coba media. Saat menggunakan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle,* peserta didik tampak sangat antusias dalam mempraktikkannya dan bersemangat mengumpulkan poin. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan saat

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

bersama-sama menyusun jawaban menggunakan *cryptograms* sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

b. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle.* Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran Seni rupa pada materi pewarna alami dan buatan serta untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, *pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri dari 20 soal pilihan ganda.Analisis data dilakukan menggunakan uji-T dengan perhitungan *N-gain score*.

Hasil perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0.8475 yang termasuk dalam kategori sangat baik, serta *N-Gain persent* sebesar 84.7519 % dengan kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*, dengan persentase peningkatan sebesar 84 %

Analisis terhadap skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah penggunaan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*, dalam pembelajaran seni rupa. Perbedaan rata rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

perkembangan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD Baiturrahman griya mangli indah jember.

Diketahui bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar peserta didik kelas 2 adalah 50,47 Setelah pembelajaran menggunakan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle*,rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 91,66 Peningkatan ini menunjukkan bahwa media cryptograms berbasis *game based learning baamboozle*,mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran seni rupa , khususnya pada materi pewarna alami dan buatan di kelas 2 SD Baiturrahman griya mangli indah jember.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Utari Dwi Fitriani, Wida Rahayuningtyas, dan Yurina Gusanti pada tahun 2022. Penelitian ini berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* di MTSN 1 Kota Malang".[76]

Pada penelitian ini menunjukan bahwa setelah implementasi media pembelajaran Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* peserta didik mengalami perkembangan dari segi pemahaman pada materi yang diajarkan menggunakan media tersebut. Hal tersebut dapat ditunjukan dengan melihat hasil *post-test* yang dilakukan terbukti dapat

[76] Fitriani, Rahayuningtyas, and Gusanti.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test*, di mana hanya 18,7% peserta didikyang memperoleh nilai di atas KKM, yang kemudian meningkat menjadi 78,1% pada hasil *post-test*.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Game Based Learning Baamboozle* sangat layak dan sangat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan Vygotsky, bahwa proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi sebuah interaksi sosial serta dukungan penuh dari Guru. Maka peneliti mendukung kebutuhan peserta didik dengan mengembangkan aplikasi media pembelajaran ini untuk mengembangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi pewarna alami dan buatan .

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

B. Saran Pemanfaatkan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran pemanfaatan produk
   a. Guru dapat memodifikasi isi pertanyaan pada baamboozle agar sesuai dengan yang diinginkan atau menyesuaikan tingkat kesulitan peserta didik.
   b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan menjaga ketertiban selama proses pembelajaran

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2. Diseminasi produk

Diseminasi produk dilakukan dengan tujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh pendidik maupun peserta didik. Desiminasi dilakukan melalui dua acara, yaitu secara offline dan online sebagai berikut :

a. Diseminasi offline

Penyebaran produk secara offline dilakukan dengan cara memperkenalkan media pembelajaran secara langsung kepada guru dan peserta didik SD Baiturrohman. Kegiatan ini dilaksanakan melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran serta uji coba di kelas 2 sebagai bagian dari implementasi media.

b. Desiminasi Online

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

Desiminasi online dilakukan melalui pemanfaatan berbagai platform media sosial untuk menjangkau khalayak yang lebih luas. Produk diperkenalkan dalam bentuk unggahan konten seperti video penjelasan singkat mengenai langkah-langkah pengembangan dan cara penggunaan media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle. Adapun tautan media sosial yang digunakan dalam penyebaran produk adalah sebagai berikut:

1) Instagram : https://www.instagram.com/reel/DPTYnpOExLFGSyxhuw_zb4RXvDoDOvnVMj3T_Y0/?igsh=MWtoNm1pMDk4YTA1dQ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2) Youtube : https://youtu.be/CkVWIi-yE40?si=dCf4kwocLKad0itQ

Dengan adanya desiminasi ini, diharapkan media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle dapat digunakan secara lebih luas, memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

a. Dalam penerapan media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle, peneliti menghadapi kendala keterbatasan jumlah media. Media yang tersedia hanya satu unit, sehingga tidak mencukupi untuk digunakan seluruh kelompok secara bersamaan. Akibatnya, kelompok lain menjadi kurang terlibat dan suasana kelas kurang kondusif. Untuk itu, pengembangan selanjutnya akan difokuskan pada penambahan jumlah media agar dapat digunakan oleh beberapa kelompok sekaligus. Dengan demikian, setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berinteraksi langsung dengan media, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dan kondusif. Selain itu, kualitas bahan juga akan ditingkatkan agar media lebih awet dan dapat digunakan dalam jangka panjang.

b. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah jember. Kedepannya, media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle ini dapat dikembangkan dan diterapkan di kelas lain maupun di sekolah lain,

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

dengan penyesuaian terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik di masing-masing tempat.

c. *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle yang telah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba pada materi satuan panjang, menunjukkan hasil yang positif. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut agar dapat digunakan dalam materi pelajaran lainnya

d. Kepada semua pihak yang berencana mengembangkan media *cryptograms* berbasis *game based learning baamboozle* lebih lanjut, disarankan untuk merancang media yang lebih inovatif dan kreatif, dengan menyesuaikan desain dan fitur yang dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran

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

C. Kesimpulan

Hasil kesimpulan penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning Baamboozle* sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Media pembelajaran *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning Baamboozle* dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa kelas 2 SD Baiturrohman masih bersifat konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan motivasi belajar rendah. Berdasarkan kondisi ini, dikembangkan media yang menggabungkan *Cryptograms* fisik dan platform digital *Baamboozle*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Pada tahap desain, dibuat *blueprint* media yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penyusunan instrumen penilaian, dan rancangan bentuk fisik dan digital media. Tahap pengembangan mewujudkan rancangan tersebut menjadi produk nyata dan diuji kelayakannya oleh ahli media, materi, dan pembelajaran. Tahap implementasi menguji media dalam pembelajaran nyata di kelas, sementara tahap evaluasi menilai keberhasilan media dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, proses pengembangan media dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi pewarna alami dan buatan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Hasil validasi media pembelajaran *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning Baamboozle* menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Validasi ahli media memperoleh skor 92,9%, ahli materi 84%, dan ahli pembelajaran 96%, sehingga rata-rata kelayakan media mencapai 90,9%. Penilaian kualitatif dari para ahli menunjukkan bahwa media sudah mendukung pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif, meskipun masih diberikan saran perbaikan seperti penambahan kotak penyimpanan koin, revisi gambar panduan, serta penyusunan daftar pustaka dan soal pretest-posttest. Dengan validasi ini, media dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran seni rupa kelas 2 SD Baiturrohman.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3. Keefektifan Media Pembelajaran Media *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat peserta didik. Analisis respon peserta didik melalui angket menunjukkan rata-rata 94,5%, yang termasuk kategori sangat memuaskan. Observasi langsung juga menunjukkan antusiasme peserta didik saat mempraktikkan *cryptograms*, berinteraksi, dan bersaing mengumpulkan poin. Analisis hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari rata-rata nilai pretest 50,47 menjadi posttest 91,66. Nilai *N-Gain* sebesar 0,8475 (84,75%) termasuk kategori efektif, menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep materi pewarna alami dan buatan secara signifikan. Kesimpulan Umum Berdasarkan hasil pengembangan, kelayakan, dan keefektifan, media pembelajaran *Cryptograms* berbasis *Game Based Learning Baamboozle* merupakan media yang valid, sangat layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa materi pewarna alami dan buatan di kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong kreativitas, interaksi, dan motivasi peserta didik secara signifikan.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

alhaiati, siti zikna, 'Observasi Sd Baiturroman 17 November' (jember: wawancara guru kelas, 2024)

'Observasi Sd Baiturrrohman 20&24 Februari' (jember: observasi penelitian, 2025)

Alimova, M. A, '*Using the Internet Service "Baamboozle" When Creating a Gamified Educational Environment in English Classes'*, *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 8 (2023), 106–13 <https://www.baamboozle.com/games.>

Almira Keumala Ulfah, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, Abd Ghofur, Umar Bukhory, Sri Rizqi Wahyuningrum, Muhammad Yusup, Rita Inderawati, Faqihul Muqoddam, *Ragam Analisis Data Penelitian*, ed. by Sri Rizqi Wahyuningrum (pamekasan: IAIN Madura Press, 2022)

Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1 (2023), 1–9 <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Ary Hidayatullah, Entik Insanudin, MT, 'Pengenalan Kriptografi Dan Pemakaianya Sehari-Hari', *Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2016

Ayumsari, Ratri, 'Peran Dokumentasi Informasi Terhadap Keberlangsungan Kegiatan Organisasi Mahasiswa', *Tibanndaru : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6 (2022), 63–78 <https://doi.org/10.30742/tb.v6i1.2044>

Aziz, Abdul, Wahyu Lestari, and Sunarto Sunarto, '*Art Education in Learning Needs of Illustration Drawing At Boardingbased Schools*', *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11 (2022), 54–68 <https://doi.org/10.15294/arty.v11i1.57307>

Azizah, Wafiq, Yuliana Noor Annisa, Divia Nihlatul Ahna, and Elya Umi Hanik, 'Peran Bimbingan Konseling Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd Nasima', *Fashluna*, 6 (2025), 40–51 <https://doi.org/10.47625/fashluna.v6i1.966>

Bambang, 'Persepsi Siswa Kelas 1 Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022', *Braz Dent J.*, 33 (2022), 1–12

Bangol, Wakina, 'Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Smk Negeri 1 Kotamobagu', 2022, 1

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Dina, Risma, Nur Jannah, and Praja Winata, 'Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', 4 (2025), 1–10 <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1>

Fathurrahman, Moh., 'Analisis Terhadap Pentingnya Pembelajaran Seni (Rupa) Di Tingkat Pendidikan Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 39 (2010), 83–90

Fayrus, and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, ed. by M.Pd Rindra Risdiantoro, Deny Eka W (malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:, 2022)

Fitriani, Utari Dwi, Wida Rahayuningtyas, and Yurina Gusanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis Game Based Learning Baamboozle Di MTSN 1 Kota Malang', *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 10 (2022), 30–41 <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>

Gultom, Muliadi Gus, Firman, and Anny Wahyuni, 'Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi', *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3 (2023), 31–41 <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>

Hendy, Hendy, and Habibullah Akbar, 'Pengembangan Aplikasi Android Belajar Kriptografi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Kriptografi', *Jurnal Informatika*, 8 (2021), 17–25 <https://doi.org/10.31294/ji.v8i1.9420>

Hidayat, Agung Nurul, and Saepul, 'Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum', *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8 (2023), 29–36

Hutama, R P, N C Sitompul, and ..., 'Pengembangan E-Modul Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Untuk Siswa Kelas XI TKRO Di SMKN 2 Lamongan', *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9 (2022), 21–26

Iin Andriyani, Meilani Feradona, & Vianka Putri Rizaldi, 'Pemanfaatan Penggunaan *Ice - Breaking* Pada Website Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran.', *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6 (2021), 318–27 <https://doi.org/10.1010/PENDAHULUAN>

Indriyani, Lemi, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2 (2019), 19

Jazuli, M., *Paradigma Pendidikan Seni Edisi 2*, 2016

Kartikaningrum, Ajeng Lucia, Muhammad Reza, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Surabaya, 'Pengaruh Media Dadu Huruf Terhadap Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Tk Kelompok A', *Paud Teratai*, 4 (2015)

Khoiro, Deandra M, Ami Samsiah, and Haryono, 'Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan', *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6 (2023),

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

509–20

Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran*, *Bintang Sutabaya* (surabaya: penerbit bintang sutabaya, 2016)

Muhammad Yaumi, 'Ragam Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Dan Workshop Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017 PPs STAIN Pare-Pare*, 2017, 274–82

Murti, Maulana, 'Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Smp Negeri 40 Bulukumba', *Αγαη*, 15 (2024), 37–48

Murti, Maulana, Mudeing Jais, and Firdaus Rahim, 'Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba', *Jurnal Kependidikan Media*, 12 (2023), 132–41

Ningsih, Wahyu, Muhammad Kamaludin, and Rizki Alfian, 'Hubungan Media Pembelajaran Dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan', *Tarbawai: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6 (2021), 77–92

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3 (2021), 243–55

Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3 (2018), 171 <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Nursaadah, Rini, 'Pengembangan Media Games Baamboozle Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik', *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII (2023), 1–19

'Observasi Wawancara SD Baiturrohman 17 November 2024'

Pardede, Rotua Magdalena, 'Kajian Seni Rupa Anak', *Jurnal Desain*, 2022, 162–71

Peters, B. Guy, And And Jon Pierre, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', 2003, 147–73

Pitaloka, Deffa Lola, Dimyati Dimyati, and Edi Purwanta, 'Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini Di Indonesia', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2021), 1696–1705 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Prawira, Nanang Ganda, and H. Marthin, 'Seni Rupa Dan Kriya : Buku Ajar Bagi Mahasiswa PGSD/PGTK, Guru SD Dan PAUD', *Bandung : Wirni Yulis Sarana Tutorial Nurani Sejahtera*, 2017, 1–170

'Profil Pendidikan SDS BAITURROHMAN (07-11-2025 10_38_01)'

'Profil SD Baiturrohman', 2025

Rahman, Riska Nurindayana, Ira Rengganis, and Asep Saefudin, 'Analisis Karakteristik Karya Rupa Siswa Sekolah Dasar Berbasis Adiwiyata', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (2019), 307–17

Raja, Rinto Manik, Agnes Margareta Nainggolan, Debora Elssaday Naibaho, and Dinda Kartika, 'Pengembangan Permainan Edukasi Kriptografi Menggunakan Rpg Maker Mz', *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 8 (2025), 19–30 <https://doi.org/10.37081/mathedu.v8i1.6768>

Rasyid, Magfirah, Andi Asmawati Azis, and Andi Rahmat Saleh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam', *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7 (2016), 69–80

RI, Departemen Agama, 'Al-Quran Dan Terjemahanya', 2002

Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Iklmah, 'Pengembangan Bahan Ajaran Media', *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1 (2022), 343–48 <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>

Rosyid Mahmudi, Moh, and Sinta Alena, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), 14632–46

Shihab, M. Quraish, *Tafsir-Al-Mishbah-Jilid-09-M.-Quraish-Shihab*, *Jakarta : Lentera Hati*, 2002

Siringoringo, Ryan Gabriel, and Muhamad Yanuar Alfaridzi, 'Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital', *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2 (2024), 66–76 <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>

Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, ed. by Toni Kus Indratno, penerbit s (yogyakarta: penerbit suryacahya, 2024)

Susanti, Ari, Sinta Ari Susanti, and Deni Setiawan, 'Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XI SMKN 2 Surakarta', *Jurnal Sains Student Research*, 2 (2024), 930–42 <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Suwignyo Prayogo, Muhammad, and Maghfirotul Firmaning Lestari Irma, 'Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Di SDN Wonosari 01 Kabupaten Bondowoso', *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 7 (2023), 156–63 <https://doi.org/10.32505/azkiya.v7i2.5244>

Tafonao, Talizaro, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2018), 103 <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Trivaika, Erga, and Mamok Andri Senubekti, 'Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android', *Nuansa Informatika*, 16 (2022), 33–40 <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>

Tsurayya, Nabhana Aida, 'Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia', *Dinamika*, 6 (2023), 81 <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>

Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9 (2024), 1220–30 <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wasis Wijayanto, Faza Awaliyatul Hikmah, Karina Wardani, 'Menggali Kreativitas Dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Seni Rupa Dengan Pendekatan Terintegrasi', *Elementary School*, 12 (2025), 1–23

Winaningsih, Elis Tuti, F Syarif, and Pahrurroji Pahrurroji, '*Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies*', *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6 (2022) <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>

Yulia Marni, Desyandri, and Farida Mayar, 'Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar : Strategi Dan Praktek Terbaik', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9 (2023), 2658–67 <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950>

Yusuf, Faiz Dzulfikar, 'Pendekatan *Game-Based Learning* Untuk Pendidikan Kewirausahaan : Memotivasi Siswa Dan Mengembangkan Jiwa *Entrepreneur* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas', *Jurnal Pendidikan West Science*, 01 (2023), 236–47

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Zikna Al Haiati

Nim : 211101040037

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi Jember : Universitas Islam Negri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsurpenjiplakan 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 untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan siapapun.

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

Jember, 15 Oktober 2025
saya yang menyatakan,

Siti Zikna Al Haiati
NIM. 211101040037

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 2: Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli Jember	1. Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle. 2. Pembelajaran Seni Rupa Kelas 2	1. Produk Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle. 2. Kelayakan Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle. 3. Keefektifan Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle.	1. Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle dirancang sesuai dengan peserta didik. 2. Media Mudah digunakan Guru dan peserta didik. 3. Aspek kelayakan materi, desain, danpenggunaan media sudah dinilai baik oleh para ahli. 4. Peserta didik menunjukan peningkatan setelah penggunaan media.	1. Kepustakaan 2. Validasi Ahli : Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pemberlajaran. 3. Informan : Guru dan peserta didik Kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Jember. 4. Subjek Penelitian : peserta didik Kelas 2 SD Baiturrohman Griya Mangli Jember	1. Jenis penelitian R&D 2. Prosedur penelitian dan Pengembangan (*Analysis, Designevelopment, Implementation, Evaluation*) 3. Metode Pengumpulan Data : a. Observasi b. Wawaacara c. Angket d. Tes e. Dokumentasi 4. Metode Analisis Data Kualitatif dan Analisi Data Kuantitatif	1. Bagaimana Pengembangan Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli Jember ? 2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli Jember ? 3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2 di SD Baiturrohman Griya Mangli Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 3: Permohonan Ijin Penelitian

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.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10643/In.20/3.a/PP.009/02/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Baiturrohman
Perumahan Griya Mangli Indah Jember, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Prov Jember. Jawa Timu

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

NIM	:	211101040037
Nama	:	SITI ZIKNA AL HAIATI
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media cryptograms berbasis game Based Learning Baamboozle pada pembelajaran seni rupa materi warna alami dan buatan untuk peserta didik kelas 2A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember " selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

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

Jember, 21 Februari 2025
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 4 : Hasil Wawancara dengan Wali Kelas 2

INSTRUMEN WAWANCARA

Identitas guru

Nama Sekolah : SD Baiturrohman Griya Mangi Indah Jember

Nama Guru : Leni Krisna Silvia S.Psi. S.Pd.

Guru Kelas : 2

Hari/Tanggal : 17 november 2024

Waktu Wawancara : 10.00 – selasai

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bu leni pernah menggunakan media digital saat melaksanakan pembelajaran ?	Iya pernah, media yang digunakan seperti menayangkan video tentang pembelajaran pembelajaran yang ada di youtube atau menampilkan gambar-gambar
2.	Bagaimana metode yang di terapkan oleh bu leni saat melaksanakan pembelajaran seni rupa ?	Pada pembelajaran seni rupa biasanya 30% nya digunakan untuk menyampaikan materi dengan metode ceramah sedangkan untuk 70% digunakan untuk praktek peserta didik seperti menggambar, mewarnai atau membuat kerajinan
3.	Apakah bu leni pernah menerapkan TGT saat pembelajaran dan bagaimana respon peserta didik ?	Ya perna, tetapi bukan pada pembelajaran seni rupa, respon anak-anak sangat bersemangat saat bekerja sama menyelesaikan game
4.	Apakah kendala yang dialami oleh bu leni saat pembelajaran seni rupa dilaksanakan ?	Kendala yang dialami yaitu kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda maka harus ekstra sabar saat menyampaikan materi, anak biasanya kurang bersemangat, merasa bosan saat penyampaian materi
5.	Apakah tersedia fasilitas yang bias digunakan untuk menerapkan media digital ?	Untuk sekarang fasilitas di sekolah sudah mendukung seperti adanya proyektor adanya pengeras suara yang biasanya digunakan oleh guru-guru juga saat melaksanakan pembelajaran
6.	Apakah bu leni mengetahui atau perna menggunkan web baamboozle ?	Pernah mendengar tetapi belum pernah menggunakan secara langsung

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 5: Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas 2

Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu Guru pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar seni rupa ?	Pernah, tetapi menggunakannya saat mengajar jarang
2.	Apakah sebelumnya kalian pernah belajar menggunakan baamboozle ?	Belum perna
3.	Apakah ibu leni pernah mengajak kalian belajar sambl bermaain saat pembelajaran ?	Ya perna, lebih suka belajar sambal bermaian
4.	Menurut kalian, lebih mudah belajar menggunakan media pembelajaran atau tanpa media??	Lebih mudah menggunakan media pembelajaran.
5.	Bagaimana perasaan kalian ketika mengetahui media pembelajaran baamboozle ?	Senang sekali, sepertinya menyenangkan belajar dengan media itu

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 6: Hasil Observasi Penelitian

LAPORAN OBSERVASI PENELITIAN

Nama : Siti Zikna Alhaiati
Produk : *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle
Tempat penelitian : SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember
Subjek penelitian : 21 peserta didik (kelas 2)
Tanggal pelaksanaan : 20 dan 24 februari 2025

Penelitian berlangsung pada tanggal 20 dan 24 februari 2025 di SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember. Subjek penelitian yakni kelas 2 dengan jumlah 21 peserta didik. Dilakukan uji coba media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle dikelas 2 SD Baiturrohman Griya mangli Indah Jember materi pewarna alami dan buatan dengan melakukan dua kali pertemuan. Petemuan pertama dilakukan pada tanggal 20 februari 2025, Uji coba skala kecil serta pelaksanaan tes *pretest* diakukan kepada seluruh peserta didik dan pertemuan kedua pada tanggal 24 februari 2025, pertemuan kedua dilakukan uji coba skala besar dan pelaksanaan pemberian *posttest* pengisian angket respon peserta didik. Berikut ini dokumentasi dari kegiatan pertemuan pertama

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

Gambar 1
Peserta didik mengerjakan soal *Pretest*

Gambar 2
Uji Skala kecil

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Pada gambar 1 menunjukan 21 peserta didik pengerjakan *pretest* sebelum penerapan skala kecil pada media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle diterapkan. Pada gambar 2 dilakukan uji coba skala kecil, dimana peneliti hanya memiih 6 peserta didik, kemudian membagi peserta didik dalam 2 kelompok yang terdiri dari 3 peserta didik pada masing-masing kelompok. Peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan sebelum media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle. Selama uji skala kecil, antusias peserta didik sangat tinggi. Dari 16 pertanyaan kelompok 1 berhasil menjawab 6 pertanyaan dengan benar jadi memperoleh nilai 120 poin, sementara kelompok 2 hanya dapat menjawab 4 pertanyaan dengan benar dan memperoleh 80 poin. Dari 16 pertanyaan 9 berhasil terjawab dengan benar dan 7 terjawab salah. Saat uji coba sebagian besar peserta didik terlihat aktif, tertarik, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Peserta didik mengungkapkan bahwa media sangat menarik, membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak merasa bosan. Tanggapan positif tersebut menunjukan bahwa media *cryptograms* berbasis *game based learning* baamboozle layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar. Peneliti kemudian melaksanakan uji skala besar pada 24 Februari 2025, disertai *posttest* dan pengisian angket respon peserta didik.

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

Gambar 3
Proses pembelajaran

Gambar 4
penerapan media

Pada gambar 3 Memperlihatkan peneliti sedang menyampaikan materi kepada pesert didik. Materi yang disampaikan adalah materi pewarna alami dan buatan dalam pelajaran seni rupa. Seluruh peserta didik tampak memperhatikan penjelasan dengan baik. Pada gambar 4 Menunjukan pelaksanaan penggunaan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle. Adapun langkah-angkah penggunaan media pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, setiap keompok terdiri dari 5-6 peserta didik
2. Peneliti menjelaskan cara bermain menggunkan pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle
3. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab 6 pertanyaan, 1 pertanyaan diberi waktu 2 menit untuk berdiskusi dan menyusun jawaban secara bersama-sama
4. Saat giliran bermain, seluruh anggota kelompok maju ke depan, sementara kelompok lain menunggu dan memperhatikan.
5. Setiap pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar maka akan mendapatkan koin *cryptograms*
6. Peneliti memberikan apresiasi khusus kepada kelompok dengan poin tertinggi.

Selama uji skala besar antusias peserta didik sangatlah tinggi pada masing-masing kelompok. Dari 24 pertanyaan kelompok 1 berhasil menjawab 2 pertanyaan dengan benar sehingga memperoleh 40 poin, kelompok 2 dapat menjawab 5 pertanyaan dengan benar sehingga memperoleh 100 poin, kelompok 3 berhasil menjawab 4 pertanyaan dengan benar sehingga memperoleh memperoleh 80 poin, dan kelompok 4 memperoleh 60 poin dengan menjawab 3 pertanyaan dengan benar. Dari 24 pertanyaan pada permainan 14 berhasil terjawab dengan benar dan 10 terjawab salah, saat uji coba skala besar peserta didik terlihat aktif, tertarik dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Gambar 5

Pengisian lembar respon peserta didik

Setelah kegiatan pembelajran dengan menggunakan media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi angket guna mengetahui tanggapan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 7 : Modul Ajar

INFORMASI UMUM
A. IDENTIFIKASI MODUL
Penyususun : Siti Zikna Al Haiati **Instansi : SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember** **Tahun Pelajaran : 2025** **Jenjang Sekolah : SD** **Mata Pembelajaran : Seni Rupa** **Fase/ Kelas : A/ 2** **Alokasi Waktu : 3 Jp**
B. KOMPETENSI AWAL
CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE A Pada pembelajaran seni rupa fase A, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, merespons dan mengekspresikan pengalaman kesehariannya secara visual dalam karya 2 atau 3 dimensi dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometri yang menunjukkan konsep bentuk yang jelas.
C. Tujuan pembelajaran
1. Peserta didik dapat memahami konsep pewarna alami dan buatan dalam seni rupa 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh pewarna alami dan buatan 3. Peserta didik dapat bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas dan permainan yang berkaitan dengan pewarna alami dan buatan
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA
➢ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhalak mulia ➢ Berkebinekaan global ➢ Bergotong royong ➢ Mandiri ➢ Bernalar kritis ➢ Kreatif
E. SUMBER BELAJAR
1. Sumber Utama ➢ Buku Seni Rupa Kelas 2 SD 2. Sumber Alternatif yang cukup luas ➢ Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas
F. TARGET PESERTA DIDIK
Jumlah 21 peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
Pembelajaran tatap muka
H. KETERSEDIAAN MATERI
1. Pengayaan untuk peserta didik berpencapaian tinggi: YA/TIDAK

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2. Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK
I. MATERI PEMBELAJARAN
Bab 4 Ayo Bermaian Topik : pewarna alami dan buatan
J. PERSIAPAN PEMBELAJARAN
1. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia **2.** Memastikan kondisi kelas kondusif **3.** Mempersiapkan bahan tayang **4.** Mempersiapkan lembar kerja siswa
KOMPETENSI INTI
K. METODE, MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN
➢ Metode: Ceramah, Demonstrasi, kooperatif learning, tanya jawab, penugasan ➢ Model :Pembelajaran Tatap Muka ➢ Strategi : Inquiry
L. MEDIA PEMBELAJARAN
Media pembelajaran *cryptograms* berbasis *game based learning* bamboozle
M. PERTANYAAN ESENSIAL
1. Apa saja yang kalian ketahui dari pewarna alami ? 2. Apa saja yang kalian ketahui dari pewarna buatan ? 3. Apa saja contoh pewarna alami dan pewarna bauatan ?
N. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Langkah-langkah kegiatan pembelajaran **Kegiatan pendahuluan** 1. Peserta didik melakukan do'a sebelum belajar 2. Peserta didik disambut oleh guru dengan mengucapkan salam 3. Peserta didik melakukan absensi kehadiran bersama guru 4. Peserta didik dan guru melakukan Ice breaking bisa dengan bernyanyi, tepuk-tepukan, permainan atau apa saja yang dikuasai guru yang dapat memberikan semangat belajar 5. Peserta didik dan guru mengingat kembali materi sebelumnya **6.** Peserta didik menerima tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan garis besar materi. **Kegiatan inti** **Pertemuan 1** 1. Peserta didik diberikan pertanyaan test *preetest* sebelum memulai pembelajaran 2. Peserta didik menyimak guru menjelaskan mengenai test *preetest* yang akan dikerjakan secara individu 3. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pewarna alami dan buatan 4. Guru memilih 6 peserta didik untuk melakukan uji coba skala kecil

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

5. Guru menjelasakan media pembelajaran
6. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang belum difahami
7. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari pada hari ini

Kegiatan inti
Pertemuan 2

1. Peserta didik diberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya pewarna alami dan buatan
2. Peserta didik dilibatkan untuk mengingat kembali materi sebelumnya melalui game based learning baamboozle
   Guru menayangkan video penjelasan mengenai materi
   https://youtu.be/yD2G-kMMvVc?si=0O_qhwjDmaebIMOm
3. Peserta didik dibentuk kelompok oleh guru kemudian berkumpul dengan kelompoknya masing-masing
4. Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan aturan dalam game based learning baamboozle
5. Peserta didik memainkan *game based learning* berbasis baamboozle menggunakan *cryptograms* sesuai dengan anggota kelompok dan sesuai urutan
6. Peserta didik mendengarkan guru menjelaskan mengenai teest *posttest* yang akan dikerjakan secara individu
7. Peserta didik mengerjakan test *posttest* ditempat duduk masing-masing
8. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang belum difahami
9. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari pada hari ini

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan materi yang kurang dimengerti dalam pembelajaran.
3. Peserta didik dan guru membaca do'a sesudah belajar
4. Peserta didik dan guru mengakhiri pembelajaran dengan ucapan salam

O. ASESMEN/PENILAIAN

- **Asesmen Formatif**

  Asesmen Formatif: - Tujuan: Untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses pembelajaran.
  - Pretest: Digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum pembelajaran.
  - Posttest: Digunakan untuk mengevaluasi kemajuan belajar setelah pembelajaran tertentu atau setelah periode waktu tertentu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

P. KEGIATAN REMIDIAL

pengayaan :

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau perdalaman materi.

Remedial :

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

Q. REFLEKSI PESERTA DIDIK/GURU

Refleksi Guru:

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?
2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik?
3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan?
4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis?

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

Refleksi Peserta Didik :

Peserta didik diajak untuk memlakukan refleksi terkait seluruh proses belajaran yang sudah dialami.

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Bagian mana yang belum kalian pahami?
4. Masihkan ada kesulitan dalam membaca?

LAMPIRAN

R. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- **Pewarna Alami**

warna yang diperoleh dari alam baik diperoleh dari tumbuhan, hewan dan mineral . contoh dari pewarna alami yaitu warna ungu dari ubi ungu, warna kuning dari kunyit, warna coklat dari tanah liat.

Kelebihan Dan Kekurangan Pewarna Alami

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

- kekurangan

1. warna: Pewarna alami memiliki keterbatasan warna dan tidak dapat menghasilkan warna yang sama seperti pewarna buatan.
2. Kualitas warna yang tidak konsisten: Kualitas warna pewarna alami dapat tidak konsisten dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti cuaca dan kondisi tanah.
3. Proses produksi yang lebih lama: Proses produksi pewarna alami dapat lebih lama dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk menghasilkan warna yang diinginkan.

- kelebihan

1. Aman bagi kesehatan: Pewarna alami umumnya aman bagi kesehatan dan tidak menyebabkan alergi atau iritasi kulit.
2. Ramah lingkungan: Pewarna alami dapat diuraikan secara alami dan tidak mencemari lingkungan.
3. Meningkatkan kualitas produk: Pewarna alami dapat meningkatkan kualitas produk dan membuatnya lebih sehat untuk dikonsumsi.
4. Mengurangi biaya produksi: Pewarna alami dapat mengurangi biaya produksi karena tidak memerlukan proses kimia yang kompleks.

➢ **Pewarna Buatan**

pewarna buatan merupakan pewarna yang dibuat oleh menusia yang berasal dari bahan-bahan kimia Pewarna buatan sering digunakan dalam seni rupa, makanan, minuman, cat air, cat tembok dan kosmetik.
kelebihan dan kekurangan pewarna buatan

- kelebihan

1. Meningkatkan estetika: Pewarna buatan dapat meningkatkan estetika produk dan membuatnya lebih menarik.
2. Meningkatkan daya tahan: Pewarna buatan dapat meningkatkan daya tahan produk dan membuatnya lebih tahan lama.
3. Meningkatkan efisiensi: Pewarna buatan dapat meningkatkan efisiensi produksi dan membuatnya lebih cepat dan mudah.

- kekurangan

1. Bahaya bagi kesehatan: Pewarna buatan dapat menyebabkan alergi, iritasi kulit, dan bahkan kanker.
2. Mencemari lingkungan: Pewarna buatan dapat mencemari air, tanah, dan udara, sehingga membahayakan kehidupan manusia dan hewan.
3. Mengganggu ekosistem: Pewarna buatan dapat mengganggu keseimbangan ekosistem dan menyebabkan kepunahan spesies.

S. GLOSARIUM

- Pewarna buatan, atau pewarna sintetis : terbuat dari berbagai senyawa kimia yang dirancang untuk memberikan warna pada berbagai produk seperti makanan, tekstil, dan kosmetik

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

T. DAFTAR PUSTAKA

Anggoro Riski, Triwibowo E. (2023). *Seni Rupa*. Jakarta : Penerbit Erlangga

Nuriana, Wahidin, 2021). *Zat Pewarna Alam*. Magetan: Cv. Ae Media Grafika

Raindriati, Rizki (2021). *Buku Panduan Guru Uku Panduan Guru Seni Rupa.* Jakarta : Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan

Jember, 20 Februari 2025

Wali Kelas 2,

Leni Krisna Silvia, S.Psi., S.Pd

Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 8 : Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2a Di Sd Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
Dosen Validator	:	M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
Peneliti	:	Siti Zikna Al Haiati
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
   1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
   2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
   3 = Cukup
   4 = Setuju/Baik
   5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Desain						
1	Tampilan media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II					✓
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami				✓	
3	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle tahan lama				✓	
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai					✓
5	Teks yang digunakan harus dapat dibaca dengan jelas dan mudah dipahami.					✓
6	Warna yang digunakan harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran.					✓
7	Elemen-elemen desain seperti gambar, teks, dan warna seimbang dan tidak berlebihan. ditampilkan secara jelas				✓	
8	Buku panduan/petunjuk dalam penggunaan media mudah difahami dan membantu mempermudah pengaplikasian media					✓
Aspek Isi Materi						
9	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran					✓
10	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi				✓	
11	Kelengkapan komponen media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle sesuai dengan materi					✓
Aspek Kebermanfaatan						
12	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHAS JEMBER
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

13	Penggunaan media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle dapat meningkatkan suasana belajar yang Menyenangkan					✓
14	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu					✓
15	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik					✓
16	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah				✓	
17	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi pada peserta didik dengan cara yang baru				✓	

C. Komentar dan Saran

- Tolong ditambah waktu/durasi untuk koin.
- Tolong foto pada buku panduan diganti.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. (circled) Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

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

Jember, 11 Februari 2025

Ahli Media

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd

NIP. 199210132019031006

Lampiran 9: Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2A Di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
Dosen Validator	:	Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
Peneliti	:	Siti Zikna Al Haiati
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap materi melaiui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (□) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
   1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
   2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
   3 = Cukup
   4 = Setuju/Baik
   5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle dengan identitas: kelas, mata pelajaran, bab, topik yang akan diajarkan				✓	
2	Kesesuaian materi dalam media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle dengan karakteristik peserta didik kelas 2A				✓	
3	Kesesuaian ilustrasi/gambar yang disajikan					✓
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan				✓	
5	Kelengkapan pembahasan materi dalam media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle sesuai dengan materi Pewarna Alami Dan Buatan				✓	
6	Kesesuaian soal dan materi					✓
Aspek Penyajian						
7	Pertanyaan dalam media disajikan secara menarik				✓	
8	Penggabungan media digital dan fisik dapat menarik peserta didik dalam memahami materi				✓	
9	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik				✓	
10	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman materi pewarna alami dan buatan kepada peserta didik				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHAS JEMBER ACHMAD SIDDIQ

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

C. Komentar dan Saran

Daftar pustaka ditambahkan
soal harus dibuat dilengkapi dengan kunci jawaban
gambar sebuat semenarik mungkin

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 11 Februari 2025

Ahli Materi

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 10 : Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	:	Seni Rupa
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2A Di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
Sasaran	:	Leni Krisna Silvia S.Psi. S.Pd
Peneliti	:	Siti Zikna Al Haiati
Tanggal	:	20 februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (☐) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
   1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
   2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
   3 = Cukup
   4 = Setuju/Baik
   5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran				✓	
2	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle memiliki bentuk dan tampilan yang menumbuhkan antusias peserta didik					✓
3	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle disertai panduan penggunaan sehingga mempermudah dalam penggunaannya					✓
4	Media ini cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran seni rupa materi pewarna alami dan buatan kelas II					✓
5	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle dapat membantu guru dalam mengaktifkan pembelajaran di kelas					✓
6	Penggunaan media ini efektif untuk menunjang hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta *support* strategi TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi ini juga dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar					✓
7	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pewarna alami dan buatan					✓
8	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle memiliki daya tahan lama				✓	
9	Media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle yang disertai strategi TGT sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II				✓	
10	Penggunaan media ini disertai dengan strategi TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

11	Bahasa yang digunakan dalam media *Cryptograms* Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle sesuai dengan EYD					✓
12	Pertanyaan dalam *game based learning* Baamboozle sesuai dengan materi pewarna alami dan buatan					✓
13	Penggunaan kalimat dalam media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle mudah dipahami guru					✓
14	Materi dalam media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle sesuai dengan buku yang dimiliki peserta didik dan guru					✓
15	Media *Cryptograms* berbasis *game based learning* Baamboozle disertai strategi TGT dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan					✓

C. Komentar dan Saran

~~[illegible]~~ Pembelajaran metode tersebut sudah bagus, karena sangat membantu siswa untuk mengekspresikan diri dengan kreatif dan inovatif. Akan tetapi baiknya bisa di selingi dengan kegiatan lain agar anak tidak bosan.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 20 Februari 2025

Ahli Pembelajaran

Leni krisna silvia S.Psi. S.Pd

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 11 : Media Pembelajaran

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian

Wawancara Wali Kelas 2

Foto Bersama Wali Kelas 2

Pengenalan Media *Cryptograms Berbasis Game Based Learning*

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Uji Coba Skala Kecil

Peserta Didik Mengerjakan Pretest

Proses Pembelajaran

Uji Coba Skala Besar

Pengisian Lembar Respon Peserta Didik

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 13 : Angket Respon Peserta Didik

99

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Institusi	: Sd Baiturrohman
Materi	: Pewarna Alami Dan Buatan
Nama Peserta Didik :	Ayra nihrunnisa iskandar
No. Absen	: 2
Kelas	: 2A

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah data diri anda pada kolom yang telah disediakan!
2. Bacalah angket penelitian ini dengan teliti!
3. Berilah tanda *Checklist* (☐) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia!. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
   1 = Sangat Tidak Setuju
   2 = Tidak Setuju
   3 = Cukup
   4 = Setuju
   5 = Sangat Setuju
4. Apabila telah selesai mengerjakan angket, mohon segera kumpulkan!
5. Selamat telah mengisi angket dan terimakasih atas partisipasi anda dalam penelitian ini.

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

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran *Cryptogram* berbasis *game based learning* Baamboozle					√
2	Saya menyukai tampilan media *Cryptogram* berbasis *game based learning* Baamboozle karena terdapat gambar-gambar yang menarik				√	

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

		1	2	3	4	5
3	Saya lebih bersemangat belajar menggunakan media *Cryptogram* berbasis *game based learning* Baamboozle secara TGT (*Teams Games Tournament* = bermain secara berkelompok)					√
4	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Cryptogram* berbasis *game based learning* Baamboozle disertai dengan TGT				√	
5	Saya tidak merasa kesulitan saat belajar dan menggunakan media *Cryptogram* berbasis *game based learning* Baamboozle				√	
6	Belajar terasa seru dan menyenangkan saat belajar dengan media *Cryptogram* berbasis *game based learning* Baamboozle secara TGT					√
7	Saya merasa senang saat belajar menggunakan perpaduan 2 media : digital dan fisik					√
8	Bahan yang digunakan pada media *cryptogram* tidak mempersuit saat belajar				√	
9	Soal- soal pada *game based learning* Baamboozle mudah difahami				√	
10	Melalui coin *cyptograms* dalam media *Cryptogram* berbasis *game based learning* Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar				√	

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

C. Komentar Peserta Didik

Sangat seru dan memPermudah Pelajaran dan sangat mengurangi stres saya Saya sangat senang karena memPerjelas Pelajaran dan mudah dipahami Saya senang karena Permainan cryptogram ini memiliki coin cryptogram ini sangat menyenangkan.
terimakasih cryptogram!

SELAMAT MENGERJAKAN

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 14 : Hasil Pretest Posttest

SD BAITURROHAN

TAHUN PELAJARAN 2025

Soal pretest

6D

Nama : Sultan mahamadi

Kelas : 2A

mata Pelajaran : Seni rupa

Berilah tanda (X) pada jawaban yang benar !

1. Apa yang dimaksud dengan pewarna buatan...?
   a. Pewarna yang dibuat dari bahan kimia
   b. Pewarna yang dibuat dari bahan alami
   c. Pewarna yang dibuat dari bahan sintetis
   d. Pewarna yang dibuat dari bahan organik
2. Bahan alami pada gambar akan menghasikan warna...?
   a. Kuning
   b. Coklat
   c. Biru
   d. ungu

3. Aman bagi Kesehatan, Ramah lingkungan, Meningkatkan kualitas produk dan Mengurangi biaya produksi. Berikut merupakan .....pewarna alami.
   a. Kekurangan
   b. Kelebihan
   c. Manfaat
   d. Tujuan
4. Apa yang dimaksud dengan pewarna alami…?
   a. Pewarna yang dibuat dari bahan kimia
   b. Pewarna yang dibuat dari bahan alami
   c. Pewarna yang dibuat dari bahan sintetis
   d. Pewarna yang dibuat dari bahan organik
5. Gambar berikut termasuk pewarna...?

   a. Pewarna makanan
   b. Pewarna alami
   c. Pewarna pakaian
   d. Pewarna buatan
6. Mana yang lebih tahan lama, pewarna alami atau buatan…?
   a. Pewarna alami
   b. Pewarna buatan
   c. Keduanya sama-sama tahan lama
   d. Keduanya sama-sama tidak tahan lama
7. Pewarna alami yang dapat menghasilkan warna seperti digambar adalah...?

   a. Bunga rosella
   b. Buah bit
   c. Blueberry
   d. strawberry
8. Apa kelebihan pewarna alami dibandingkan dengan pewarna buatan?
   a. Lebih tahan lama
   b. Lebih mudah digunakan
   c. Lebih aman bagi Kesehatan
   d. Lebih murah
9. Siapakah yang membuat pewarna buatan…?

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a. Pabrik
b. Manusia
c. Bahan kimia
d. Alam

10. Apa perbedaan utama antara pewarna alami dan buatan…?
a. Bahan dasar
b. Proses pembuatan
c. Warna yang dihasilkan
d. Kualitasnya

11. Apa kekurangan pewarna buatan dibandingkan dengan pewarna alami…?
a. Lebih berbahaya bagi kesehatan
b. Lebih sulit digunakan
c. Lebih mahal
d. Semua jawaban salah

12. Contoh bahan alami yang menghasilkan warna oranye adalah ...?
a. Daun sirih
b. Kulit kayu secang
c. Buah bit
d. wortel

13. pewarna yang digunakan untuk mewarnai karya seni tersebut adalah…?

a. Krayon
b. Cat kayu atau cat besi
c. Kunyit
d. Cat air

14. Tidak mudah luntur, tahan terhadap berbagai kondisi lingkungan, daya mewarnai kuat, mudah diperoleh, murah, dan mudah digunakan. adalah kelebihan dari pewarna...?
a. Pewarna makanan
b. Pewarna alami
c. Pewarna buatan
d. pewarna primer

15. Bunga Rosella dapat digunakan sebagai sumber bahan pewarna alami pada produk pangan, warna yang dihasilkan adalah...?
a. Kuning
b. Biru
c. Hijau
d. Merah

16. Bahan pewarna alami yang tidak menghasikan warna hitam adalah...?
a. Arang
b. Tinta cumi-cumi
c. Bunga talang
d. Batu bara

17. Cat air,Cat tembok, Pewarna tekstil, Pewarna makanan dan Pewarna kosmetik merupakan pewarna yang terbuat dari bahan…?
a. Alami
b. Pilihan
c. Kimia
d. Berbahaya

18. Salah satu kekurangan dari pewarna buatan adalah Mencemari lingkungan: Pewarna buatan dapat mencemari air, tanah, dan udara, sehingga membahayakan kehidupan manusia dan hewan. Hal ini akan terjadi apabila…?
a. Pewarna buatan tidak diolah dengan baik dan tidak dibuang pada tempat yang tepat.
b. Terlalu sering dan berlebihan menggunakan
c. Bahannya murahan
d. Pewarna buatan tidak digunakan dengan benar.

19. Warna hijau pada gambar di peroleh dari mana...?

a. Daun pandan
b. Daun kudu
c. Daun jati
d. Daun sirih

20. Pewarna buatan yang digunakan untuk karya seni berikut adalah...?

a. Cat air
b. Pewarna alami
c. Pewarna tekstil
d. Pewarna makanan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

SD BAITURROHAN

TAHUN PELAJARAN 2025

Soal postest

Nama	Sultan
Kelas	4 a
mata Pelajaran	Seni Rupa

Berilah tanda (X) pada jawaban yang benar !

1. Gambar berikut termasuk pewarna...?

   a. Pewarna makanan
   b. Pewarna alami
   c. Pewarna pakaian
   d. Pewarna buatan

2. Bahan pewarna alami yang tidak menghasikan warna hitam adalah...?
   a. Arang
   b. Tinta cumi-cumi
   c. Bunga talang
   d. Batu bara

3. Mana yang lebih tahan lama, pewarna alami atau buatan…?
   a. Pewarna alami
   b. Pewarna buatan
   c. Keduanya sama-sama tahan lama
   d. Keduanya sama-sama tidak tahan lama

4. Aman bagi Kesehatan, Ramah lingkungan, Meningkatkan kualitas produk dan Mengurangi biaya produksi. Berikut merupakan …..pewarna alami.
   a. Kekurangan
   b. Kelebihan
   c. Manfaat
   d. Tujuan

5. Apa yang dimaksud dengan pewarna alami…?
   a. Pewarna yang dibuat dari bahan kimia
   b. Pewarna yang dibuat dari bahan alami
   c. Pewarna yang dibuat dari bahan sintetis
   d. Pewarna yang dibuat dari bahan organik

6. Apa kelebihan pewarna alami dibandingkan dengan pewarna buatan..?
   a. Lebih tahan lama
   b. Lebih mudah digunakan
   c. Lebih aman bagi Kesehatan
   d. Lebih murah

7. Siapakah yang membuat pewarna buatan…?
   a. Pabrik
   b. Manusia
   c. Bahan kimia
   d. Alam

8. Tidak mudah luntur, tahan terhadap berbagai kondisi lingkungan, daya mewarnai kuat, mudah diperoleh, murah, dan mudah digunakan. adalah kelebihan dari pewarna...?
   a. Pewarna makanan
   b. Pewarna alami
   c. Pewarna buatan
   d. pewarna primer

9. Bunga Rosella dapat digunakan sebagai sumber bahan pewarna alami pada produk pangan, warna yang dihasilkan adalah...?
   a. Kuning
   b. Biru
   c. Hijau
   d. Merah

10. Apa yang dimaksud dengan pewarna buatan... ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 15 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Siti Zikna Al Haiati

Nim : 211101040037

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Cryptograms Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami Dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2a di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	17 November 2024	Pra Observasi di SD Baiturrohman	
2.	17 November 2024	Interview dengan guru kelas 2a SD Baiturrohman	
3.	11 Februari 2025	Validasi media pembelajaran oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.	
4.	11 Februari 2025	Validasi materi pembelajaran seni rupa oleh Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I	
5.	20 Februari 2025	Validasi Pembelajaran oleh wali kelas IV oleh Ibu Leni krisna silvia S.Psi. S.Pd	
7.	20 Februari 2025	Menyerahkan surat izin penelitian ke SDN Rambipuji 01 Jember	
8.	20 Februari 2025	Uji skala kecil / kelas eksperimen tentang media pembelajaran Cryptograms Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle pada pembelajaran seni rupa kelas 2a	
9.	24 Februari 2025	Uji skala besar / kelas kontrol tentang media pembelajaran Cryptograms Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle pada pembelajaran seni rupa kelas 2a	
10.	27 Februari 2025	Pengambilan angket respon peserta didik tentang penerapan media pembelajaran Cryptograms Berbasis *Game Based Learning* Baamboozle pada pembelajaran seni rupa kelas 2a	
11.	27 Februari 2025	Interview dengan guru kelas tentang penerapan media *Game Based Learning* Baamboozle pada pembelajaran seni rupa kelas 2a	
12.		Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 2025
Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 16 : Surat Selesai Penelitian

YAYASAN AL-BAITURROHMAN
SD BAITURROHMAN
Perumahan Griya Mangli Indah Kel. Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember – Jawa Timur
Telp. 082330520506. Kode Pos : 68136 – Email : sdbaiturrohman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 168-B/ SD.BR/JBR/S.Ket/IX/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Asmad, M.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama	: Siti Zikna Al Haiati
NIM	: 212201040037
Fakultas/Jurusan	: FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Cryptograms Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Warna Alami dan Buatan Untuk Peserta Didik Kelas 2-A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember" yang dilaksanakan sejak tanggal 21 Februari sampai dengan 24 September 2025.

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

Jember, 24 September 2025
Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 17 : Biodata Penulis

BIODATA PENULIS

Nama	: Siti Zikna Al Haiati
Nim	: 211101040037
Tempat, Tanggal Lahir	: Gresik, 12 Januari 2003
Jenis Kelamin	: Perempuan
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	: Desa Wotan, Kec. Panceng, Kab. Gresik, Jawa Timur
Telp	: 088805655633
Email	: sitiziknaalhaiati@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Muslimat Wotan 39 (2007-2009)
2. MI : MI Tarbiyatus Shibiyan Wotan (2009-2015)
3. MTS : MTS Tarbiyatus Shibiyan Wotan (2015-2018)
4. MA : MA Ma' Arif 07 Sunan Drajat Lamongan (2018-2021)
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-2025)

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id