

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE* PADA MATERI TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA KELAS VII

Idzni Nisa Pambudi¹⁾, Aida Sumardi²⁾

^{1,2)} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Jakarta

idzninisapambudi@gmail.com¹⁾, aida.sumardi@umj.ac.id²⁾

Diterima: 24 04 2025

Direvisi: 28 04 2025

Disetujui: 29 04 2025

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan pendidik masih bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi teks prosedur masih rendah. Sementara itu, peserta didik menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan interaktif *Bamboozle* pada materi teks prosedur untuk peserta didik kelas VII SMP, serta mengukur tingkat kelayakan dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi lima tahap: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) perancangan produk, (3) pengembangan produk yang melibatkan validasi ahli, (4) implementasi media pembelajaran dengan uji coba terbatas dan luas, dan (5) evaluasi efektivitas media. Data diperoleh melalui observasi, wawancara guru, serta angket validasi dari ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi menunjukkan: 1) validasi ahli media memperoleh skor 98% dengan kriteria sangat layak, 2) validasi ahli materi memperoleh skor 100% dengan kriteria sangat layak, 3) uji coba kelas kecil menghasilkan skor 94%, dan 4) uji coba kelompok besar memperoleh skor 95%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Bamboozle* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran teks prosedur bagi peserta didik kelas VII SMP.

Kata kunci: Media Pembelajaran; *Bamboozle*; Teks Prosedur

PENDAHULUAN

Peran penting pendidikan dalam peningkatan kualitas dan sumber daya manusia harus benar-benar diperhatikan. Menurut (Febrianti dkk., 2023:508) pembelajaran berbasis permainan (*Game*), simulasi, realitas ditambah (*Augmented Reality*), atau realitas maya (*Virtual Reality*) adalah semua metode yang dapat digunakan berkat kemajuan teknologi informasi. Metode pembelajaran ini tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep dan keterlibatan mereka. Pendidik dalam bidang manajemen perencanaan pendidikan dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat kurikulum dan metode pendidikan lebih interaktif, yang memungkinkan pembelajaran yang adaptif dan personalisasi.

Khususnya di era internet saat ini, pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran yang kreatif tidak hanya dapat menarik perhatian siswa tetapi juga dapat membantu mereka memahami konsep yang rumit dengan cara yang visual dan interaktif. Kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda dapat dipenuhi dengan teknologi terbaru seperti aplikasi seluler, video pembelajaran, dan platform e-learning. Melalui penggunaan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih efektif (Sumardi, 2019:3). Media pembelajaran yang baik juga dapat membantu siswa mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan motivasi mereka. Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan media pembelajaran adalah langkah strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam Pasal 1 ayat (1) dan (2), (Tambun dkk., 2020:83) yaitu ditegaskan bahwa: *“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”* Berdasarkan pasal itu bisa diberi kesimpulan bahwa pendidikan mempunyai tujuan yang luas dan komprehensif. Tujuan pendidikan tidak hanya untuk mengenalkan pengetahuan dan keterampilan tetapi juga untuk mengembangkan sifat-sifat positif seperti pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia dan berkepribadian.

Adapun firman Allah Swt yang berkaitan dengan perintah belajar dan menuntut ilmu tertuang dalam Surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ إفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Ayat 1-5 Surah Al-Alaq menyampaikan pesan tentang penciptaan manusia dari segumpal darah, yang kemudian berkembang menjadi makhluk yang memiliki potensi intelektual yang besar. Pesan ini dapat diartikan sebagai pengingat bagi siswa bahwa setiap manusia memiliki potensi luar biasa untuk belajar, berkembang, dan mencapai kesuksesan. Dengan demikian, makna Surah Al-Alaq ayat 1-5 dapat diarahkan kepada siswa untuk mengingatkan mereka tentang potensi dan pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan mereka, serta memberikan motivasi untuk terus belajar dan berkembang.

Permainan (*Game*) yang berisi konten untuk pembelajaran biasa disebut dengan *game based learning*. Pembelajaran berbasis permainan merupakan permainan yang dimaksudkan untuk digunakan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran karena dianggap lebih menarik dibandingkan pembelajaran tradisional (Dewi & Listiowarni, 2019:124). Pembelajaran berbasis permainan menawarkan siswa kesempatan untuk belajar melalui bermain, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Bamboozle merupakan program pembelajaran berbasis permainan yang bisa dipakai guna sarana belajar. *Bamboozle* adalah permainan yang menyenangkan untuk dimainkan di kelas. Peserta didik harus membunyikan bel setiap kelompok untuk memainkan permainan. *Bamboozle* adalah salah satu jenis permainan edukasi bergenre yang menyerupai kuis.

Permainan ini dapat dimainkan secara offline atau online, dan siswa tidak perlu membuat akun. Menurut (Sa'diyah dkk., 2021:200) kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran memengaruhi pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia SMP Yapia Tangerang Selatan, Ibu Monika Priastari, S.Pd. diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Meskipun kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, implementasinya masih menemui kendala. Meskipun guru belum menggunakan media berbasis digital, tetapi guru telah menggunakan media konvensional, minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya, belum sepenuhnya terpuaskan. Hal ini mengindikasikan perlunya eksplorasi lebih lanjut terhadap media pembelajaran yang inovatif dan beragam untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.

Siswa kelas VII SMP adalah subjek penelitian karena mereka berada di tahap perkembangan remaja awal yang sangat dipengaruhi oleh media. Selain itu, pada usia ini, siswa mengalami perkembangan kognitif dan emosional yang signifikan, sehingga kurikulum dan media pembelajaran sangat penting.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik media pembelajaran interaktif *Baamboozle* berfungsi untuk mengajarkan teks prosedur kepada siswa kelas VII SMP. Beberapa aspek yang akan diteliti dalam penelitian ini termasuk kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, seberapa jauh media ini dapat membantu pendekatan pengajaran guru dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran.

Meskipun menggali pemahaman mendalam mengenai peran *game based learning Baamboozle* yang sama pada penelitian penulis dan penelitian terdahulu, perlu diperhatikan, perbedaan signifikan dalam kurikulum, mata pelajaran, dan lokasi kedua penelitian tersebut. Meskipun *game based learning Baamboozle* yang digunakan tetap konsisten, perubahan dalam kurikulum dan lokasi dapat memberikan wawasan baru terkait dampak konteks pada hasil penelitian. Perbandingan ini dapat mengungkapkan sejauh mana hasil dari penelitian sebelumnya dapat diterapkan atau dimodifikasi sesuai dengan perbedaan yang ada. Dengan demikian, bisa memberi deskripsi yang lebih komprehensif tentang hal-hal yang memberikan pengaruh hasil penelitian dalam dua konteks berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris, adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Sugiyono, 2013:297). Peneliti menilai seberapa efektif produk dan apa yang diperlukan untuk digunakan oleh siswa dan guru. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran teks prosedur. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses membuat produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk digunakan dalam pendidikan.

Penelitian ini menggunakan RnD model ADDIE. Setiawan, dkk. (2021:113) menyatakan penelitian tentang pengembangan model ADDIE hanya mencapai tahap *Development* (Pengembangan), karena tujuan penelitian hanyalah untuk membuat media

pembelajaran yang valid yang dapat digunakan dan diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Hasil produk dari satu fase merupakan produk awal dari fase berikutnya. Metode penelitian ini disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* efektif dan berguna, desain uji coba penelitian ini melibatkan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Setelah validasi, evaluasi dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki kekurangan produk. Selanjutnya, 10 siswa diuji dalam kelompok kecil untuk mengetahui tanggapan awal mereka. Uji coba kelompok besar sebanyak 28 siswa kemudian digunakan untuk menguji produk yang telah diubah. Jika hasilnya sesuai dengan harapan, produk dinyatakan layak digunakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan skala Likert untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Baamboozle*. Penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai subjek uji coba. Menurut Sugiyono (2019:146) transformasi nilai kategori menjadi penilaian skala likert dengan skor 1-5, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1.
Skor Penelitian

Keterangan	Skor
Sangat kurang	1
Kurang	2
Cukup baik	3
Baik	4
Sangat baik	5

Kriteria penilaian kelayakan media dan materi produk berdasarkan (Sa'adah Risa Nur, 2020:97) sebagai berikut:

Tabel 2.
Kategori Kelayakan

Keterangan	Presentase
Tidak Layak	0%-20%
Kurang Layak	20%-40%
Cukup Layak	40%-60%
Layak	60%-80%
Sangat Layak	80%-100%

Berdasarkan tabel di atas, data yang dikumpulkan secara sistematis dapat dilihat dalam rumus perhitungan berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor Minimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk membantu siswa kelas VII belajar teks prosedur, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* berbasis web yang memungkinkan guru mengunggah soal, menambahkan visual, dan membuat aturan permainan. Media ini juga dilengkapi dengan instruksi penggunaan, tujuan pembelajaran, dan materi lengkap. Dengan menggunakan pendekatan bermain sambil belajar, inovasi ini diharapkan meningkatkan aksesibilitas, minat, dan pemahaman siswa.

Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa ada perlunya inovasi dan pendekatan interaktif untuk mengajar Bahasa Indonesia di SMP Yapia. Media *Baamboozle* dikembangkan, divalidasi, dan dicoba pada dua kelompok siswa: 10 siswa di kelas kecil dan 28 siswa di kelas besar. Sebelum media digunakan secara luas dalam pembelajaran, hasil uji coba ini menjadi dasar untuk perbaikan.

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis kebutuhan di SMP Yapia pada Januari 2024, peneliti menemukan bahwa siswa belum memahami struktur dan kaidah teks prosedur karena materi belum diajarkan secara menyeluruh. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengembangkan media digital *Baamboozle* yang interaktif untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi siswa. Berdasarkan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMP Yapia, materi teks prosedur dipilih karena relevansinya dengan kehidupan sehari-hari serta kemampuannya melatih keterampilan berpikir sistematis dan komunikatif. Pengembangan *Baamboozle* disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Indonesia, sekaligus menumbuhkan nilai karakter seperti tanggung jawab dan kerja sama melalui permainan edukatif.

2. Tahap Rancangan Produk

Tahap rancangan produk merupakan langkah kedua dalam pengembangan media digital, di mana peneliti mulai menyusun dan merancang media pembelajaran sesuai dengan komponen dan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Proses ini dilakukan secara terstruktur melalui berbagai langkah, mulai dari menentukan isi materi, mendesain tampilan, dan memilih fitur interaktif yang membantu proses belajar. Pada tahap ini, tujuan adalah membuat media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan, mudah digunakan, dan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Proses perancangan ini terdiri dari beberapa langkah yang terstruktur, sebagai berikut:

a. Menentukan Media Digital Yang Akan Dihasilkan

Pada tahap awal perancangan, peneliti memilih *Baamboozle* sebagai media digital karena kemampuannya untuk memadukan gamifikasi dengan materi pembelajaran secara menarik dan relevan. Dinilai bahwa media ini meningkatkan pemahaman, interaktivitas, dan motivasi belajar siswa selain memberikan guru fleksibilitas untuk menyusun aktivitas sesuai kurikulum. Selain itu, *Baamboozle* meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

b. Menentukan Basis Media Digital Sesuai Kebutuhan Peserta Didik

Memilih media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa adalah langkah strategis untuk membuat pembelajaran teks prosedur yang efektif. Media seperti *Baamboozle*, yang menampilkan prosedur secara visual dan interaktif, dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara sistematis, kritis, dan memahami struktur teks. Dengan mempertimbangkan preferensi siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menghibur, dan bermakna.

c. Menentukan Materi Pembelajaran

Penyusunan materi teks prosedur untuk kelas VII, yang disesuaikan dengan kurikulum dan memastikan kesesuaian antara capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan penggunaan media digital adalah tahap akhir perancangan. Materi ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir sistematis siswa dan meningkatkan sikap disiplin mereka saat menerapkan prosedur baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Tahap Pengembangan

Dalam penelitian ini, tahap pengembangan mengacu pada proses pembuatan dan penyempurnaan produk. Produk yang dikembangkan adalah media digital *Baamboozle* yang dimanfaatkan untuk pembelajaran materi teks prosedur.

a. Media Digital

Media digital *Baamboozle* yang diterapkan dalam pembelajaran teks prosedur dikembangkan dengan format yang mencakup beberapa komponen utama. Komponen-komponen ini terdiri dari tampilan awal, panduan penggunaan, menu utama, pendahuluan, materi, serta permainan *Baamboozle*. Setiap bagian memiliki fungsi penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Gambar 1.
Tampilan Depan



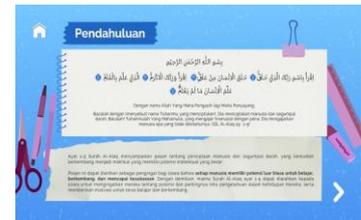
Gambar 2.
Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 3.
Menu Utama



Gambar 4.
Pendahuluan



Gambar 5.
Tujuan Pembelajaran



Gambar 6.
Materi Teks Prosedur



Gambar 7.
Tampilan Awal Baamboozle



Gambar 8.
Cara membuat akun dan login Baamboozle



Gambar 9.
Petunjuk Permainan Baamboozle



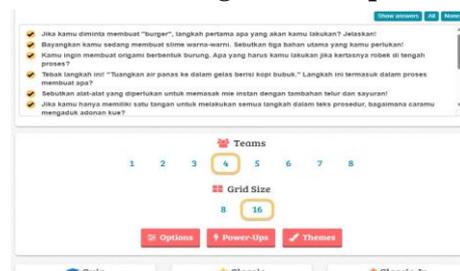
Gambar 10.
Link Menuju Baamboozle



Gambar 11.
Soal Pada Baamboozle



Gambar 12.
Pembagian Kelompok



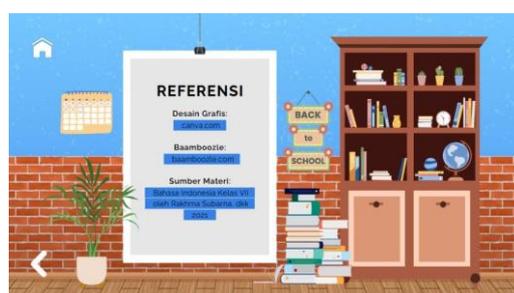
Gambar 13.
Tampilan Baamboozle



Gambar 14.
Profil Pengembang Media



Gambar 15.
Referensi



b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi, media Baamboozle untuk materi teks prosedur diuji oleh para ahli untuk memastikan kelayakan dan keakuratannya. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Monika Priastari, S.Pd., pada 10 Februari 2025, dan validasi media oleh Bapak Mahbubul Wathoni, M.Kom., pada 4 Februari 2025. Proses validasi mencakup pengisian angket skala Likert serta pemberian saran untuk menyempurnakan media sebelum implementasi.

1. Angket Validasi Ahli Materi

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli materi diperoleh melalui perhitungan validasi untuk menilai kelayakan materi. Proses validasi ini dilakukan guna mengevaluasi materi teks prosedur kelas VII yang disajikan dalam media digital *Bamboozle*. Berikut ini adalah hasil perhitungan validasi dari ahli materi.

Tabel 3.
Perhitungan Validasi Ahli Materi

NO	INDIKATOR	SKOR	PRESENTASE SKOR DIPEROLEH	KRITERIA
A. DESAIN PEMBELAJARAN				
1.	Tujuan pembelajaran tercantum pada web	5		
2.	Tujuan pembelajaran sesuai KD	5		
3.	Memiliki kesesuaian antara tujuan dengan materi	5		
4.	Memiliki kesesuaian antara pemanfaatan media dengan materi	5		
5.	Materi pembelajaran yang tercantum tersusun rapi	5		
6.	Materi pembelajaran yang tercantum mudah dimengerti	5		
B. ISI MATERI				
7.	Muatan materi relevan dengan tujuan pembelajaran	5		
8.	Sumber yang disediakan cukup dalam memenuhi kebutuhan materi	5		
9.	Media memberikan kejelasan dalam penyampaian materi	5		
10.	Banyaknya materi yang disiapkan relevan	5	100%	Sangat Baik/Layak

	dengan tujuan pembelajaran	
11.	Jangkauan materi relevan dengan tujuan pembelajaran	5
12.	Muatan materi dalam media pembelajaran disiapkan secara mendalam	5
C. BAHASA DAN KOMUNIKASI		
13.	Pemakaian bahasa yang tepat	5
14.	Pemakaian bahasa yang dapat dimengerti	5
15.	Pemilihan gaya bahasa yang komunikatif	5
16.	Pemilihan gaya bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
17.	Pemilihan kata dalam media pembelajaran cukup jelas	5

Berdasarkan validasi materi, media *Bamboozle* memperoleh skor 90 dari 90 yang diharapkan, menghasilkan persentase kelayakan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dinilai "Sangat Baik/Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran teks prosedur.

2. Angket Validasi Ahli Media

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari ahli media diperoleh melalui perhitungan validasi untuk menilai kelayakan media. Proses validasi ini dilakukan guna mengevaluasi media digital *Bamboozle*. Berikut ini adalah hasil perhitungan validasi dari ahli media.

Tabel 4.

Perhitungan Validasi Ahli Media

NO	INDIKATOR	SKOR	PRESENTASE SKOR DIPEROLEH	KRITERIA
A. PENGGUNAAN				
1.	Kolom-kolom pada web	5		

	mudah dipahami		
2.	Tulisan teks yang digunakan dalam web mudah dipahami	5	
3.	Kolom yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	5	
4.	Hasil pencarian dapat ditampilkan secara cepat	5	
5.	Web dapat diakses dengan mudah	5	
6.	Alamat web mudah diingat	4	
7.	Kolom dalam web informatif	5	
B. FUNGSIONAL		98,57%	Sangat Baik/Layak
8.	Kolom pendaftaran (sign up) berfungsi maksimal	5	
9.	Kolom masukn (log in) berfungsi maksimal	5	
10.	Kolom profil pengguna (profil user) berfungsi maksimal	5	
11.	Kolom soal berfungsi maksimal	5	
C. BAHASA DAN KOMUNIKASI			
12.	Penggunaan bahasa media pembelajaran sudah tepat	5	
13.	Tampilan media pembelajaran didesain dengan sangat sederhana	5	
14.	Penggunaan warna pada web sudah menarik	5	

Hasil analisis validasi media menunjukkan skor 69 dari 70, dengan persentase kelayakan 98%. Penilaian ahli media terhadap *Bamboozle* dalam materi teks prosedur mengategorikan media ini sebagai "Sangat Baik/Layak."

4. Tahap Implementasi

Dalam tahap implementasi penelitian ini, dilakukan uji coba dalam skala kecil dan skala besar di satu sekolah yang memiliki dua kelas.

a. Uji Coba Kelas Kecil

Di SMP Yapia, tahap uji coba kelas kecil melibatkan 10 siswa kelas VII-1. Ini dimulai dengan doa, presentasi, dan penyampaian materi teks prosedur menggunakan *Baamboozle*. Setelah latihan, siswa diminta untuk mengisi angket respons yang terdiri dari empat belas pernyataan untuk menilai seberapa efektif dan terlibat mereka dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media.

Tabel 5.

Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelas Kecil

No	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	AS	0	0	0	8	6	88%
2	DUN	0	0	0	5	9	92%
3	HI	0	0	0	6	8	91%
4	IR	0	0	0	5	9	92%
5	LFN	0	0	0	0	14	100%
6	MF	0	0	0	1	13	98%
7	RA	0	0	0	3	11	95%
8	SN	0	0	0	3	11	95%
9	TP	0	0	0	0	14	100%
10	ZPR	0	0	0	6	8	91%
Total Skor							942%
Presentase Rata-Rata							94%
Kriteria							Sangat Baik

b. Uji Coba Kelas Besar

Di SMP Yapia, tahap uji coba kelas besar melibatkan 28 siswa kelas VII-2 dan dimulai dengan doa, perkenalan, penyampaian materi teks prosedur menggunakan *Baamboozle*, dan latihan untuk meningkatkan pemahaman. Selanjutnya, siswa mengisi survei yang terdiri dari empat belas pernyataan untuk mengevaluasi efektivitas dan penerimaan media dalam skala lebih luas, dan hasilnya menunjukkan tanggapan mereka terhadap penggunaan *Baamboozle*.

Tabel 6.

Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelas Besar

No	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	

1	AS	0	0	0	0	14	100%
2	ABAF	0	0	0	5	9	92%
3	AES	0	0	0	8	6	88%
4	AR	0	0	0	6	8	91%
5	AA	0	0	0	1	13	98%
6	AD	0	0	0	3	11	95%
7	BDS	0	0	0	5	9	92%
8	CDM	0	0	0	0	14	100%
9	DN	0	0	0	0	14	100%
10	FBW	0	0	0	5	9	92%
11	GDW	0	0	0	1	13	98%
12	IJA	0	0	0	3	11	95%
13	JHR	0	0	0	6	8	91%
14	KAN	0	0	0	4	10	94%
15	MAS	0	0	0	0	14	100%
16	MAK	0	0	0	4	10	94%
17	MJ	0	0	0	6	8	91%
18	MLA	0	0	0	6	8	91%
19	MRD	0	0	0	5	9	92%
20	N	0	0	0	0	14	100%
21	NM	0	0	0	1	13	98%
22	RS	0	0	0	2	12	97%
23	RDNA	0	0	0	0	14	100%
24	SS	0	0	0	1	13	98%
25	SU	0	0	0	3	11	95%
26	TA	0	0	0	1	13	98%
27	ZNA	0	0	0	3	11	95%
28	ZAN	0	0	0	0	14	100%
Total Skor							2675%
Presentase Rata-Rata							95%
Kriteria							Sangat Baik

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam pengembangan media digital *Baamboozle* untuk materi teks prosedur. Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli serta subjek uji coba kelas kecil dan kelas besar. Evaluasi ini bertujuan

untuk menyempurnakan media digital *Baamboozle* agar lebih efektif dalam pembelajaran teks prosedur. Berikut adalah perbaikan yang dilakukan peneliti terhadap media digital *Baamboozle* pada materi teks prosedur.

a. Validasi Ahli Materi

Ibu Monika Priastari, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di SMP Yapia, melakukan tahap evaluasi ahli materi. Tahap ini menilai relevansi, kesesuaian kurikulum, dan keterpahaman media *Baamboozle*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa materi sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dan membantu pembelajaran teks prosedur dengan efektif.

b. Validasi Ahli Media

Pada tahap evaluasi ahli media, Bapak Mahbubul Wathoni, M.Kom., menyarankan tiga perubahan: gaya font judul harus diperbaiki, warna font materi harus disesuaikan, dan elemen kalender harus diubah hanya menampilkan bulan dan tanggal.

1.) Perbaikan Pertama

Gambar 16.
Gaya Font Sebelum Diperbaiki



Gambar 17.
Gaya Font Sesudah Diperbaiki



2) Perbaikan Kedua

Gambar 18.
Warna Font Sebelum Diperbaiki



Gambar 19.
Warna Font Sesudah Diperbaiki



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Yapia, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan media digital *Baamboozle* pada materi teks prosedur untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa. Pengembangan dilakukan dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahapan pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi, serta uji coba media digital *Baamboozle* pada materi teks prosedur. Media ini dirancang agar mudah diakses oleh guru dan peserta didik melalui tautan berikut: <https://bit.ly/3E11Mmk>.

Hasil validasi dan uji kepraktisan media digital *Baamboozle* menunjukkan kualitas yang sangat baik. Validasi materi memperoleh skor sempurna sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan validasi media mencapai 98% dengan kategori yang sama. Selain itu, respon peserta didik terhadap media ini sangat positif, dengan persentase sebesar 94% pada uji coba kelas kecil dan 95% pada uji coba kelas besar, keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, media digital *Baamboozle* dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik oleh guru maupun peserta didik.

REFERENSI

- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H., Pradita, S., Akmalia, R., & Siahaan, A. (2023). Pengaruh penggunaan teknologi informasi dalam manajemen perencanaan Pendidikan untuk meningkatkan efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 508. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1763>
- Sa’adah Risa Nur, W. (2020). Metode Penelitian R&D (Research and Development).
- Sa’diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., Wicaksono, F., Danny, A., & Wibisono, R. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. 11, 200. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
- Sumardi, A. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VII-1 SMP Dharma Karya UT. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi>Email
- Tambun, S., Sirait, G., & Simamora, J. (2020). Analisis Yuridis Hak dan Kewajiban Warga Negara atas Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. *Visi Sosial Humaniora*, 1(1), 83. <https://doi.org/10.51622/vsh.v1i1.27>

Idzni Nisa Pambudi dan Aida Sumardi: Pengembangan Media Pembelajaran *Bamboozle* pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII

Website : <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi> Email : penaliterasi@umj.ac.id
