

# Pengembangan Media Pembelajaran Baamboozle Berbasis Model Addie Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Novia Dwi Lasenia<sup>1</sup>, dan Eriawaty<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Afiliasi 1; dwinovia291@gmail.com

<sup>2</sup> Afiliasi 2; email@email.com

\* Penulis korespondensi: dwinovia291@gmail.com; Telp.: +6281528942419

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Baamboozle berbasis model ADDIE guna meningkatkan keterlibatan siswa pada materi indeks harga dan inflasi di SMA N 1 Danau Seluluk. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa kelas XI dan 1 guru mata pelajaran ekonomi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket respon siswa menggunakan skala Likert, observasi, dan dokumentasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh skor 53 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 88,33% yang termasuk kategori sangat baik. Pada aspek tampilan media diperoleh persentase 85%, aspek penyajian materi 90%, dan aspek kegunaan media 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Baamboozle layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mendukung pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

**Kata kunci:** media pembelajaran, Baamboozle, ADDIE, keterlibatan siswa, skala Likert

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Namun, pada kenyataannya, masih banyak proses pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya kualitas interaksi dalam pembelajaran serta berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Transformasi digital pendidikan menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Nurlaela, L., et al.2024). Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai fitur seperti animasi, kuis, dan simulasi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton (Raudah, S., et al. 2024). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Keterlibatan siswa (*student engagement*) merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran, namun masih menjadi permasalahan di berbagai jenjang pendidikan. Banyak siswa menunjukkan rendahnya partisipasi, kurang fokus, dan minim interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil kajian literatur terbaru menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak menarik (Rusika, S., & Lestari, A. 2025). Padahal, keterlibatan yang tinggi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah platform Baamboozle yang berbasis game edukasi. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui permainan kuis interaktif yang kompetitif dan menyenangkan. Pendekatan game-based learning terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Penggunaan media interaktif berbasis permainan juga telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam berbagai penelitian terbaru (Akyuna, R. Q., et al. 2024). Agar lebih optimal, pengembangan media ini perlu dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Baamboozle* berbasis model ADDIE yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur peningkatan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran interaktif serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

## 2. Tinjauan Literatur

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan tersebut. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media berbasis permainan atau *game-based learning* yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran. *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan GBL terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa merasa lebih termotivasi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan adalah Baamboozle, yaitu media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan kelompok maupun individu. Penelitian yang dilakukan oleh Baamboozle menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan *student engagement* dan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian (Wardani dan Kiptiyah., et al. 2024) menyatakan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, media berbasis permainan juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Penelitian Alfiah dan Sholihah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan partisipasi verbal siswa hingga 45% dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas sebesar 27–38%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif siswa. Penggunaan media interaktif berbasis permainan juga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Dalam pengembangan media pembelajaran, diperlukan model desain pembelajaran yang sistematis agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Salah satu model yang banyak digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dinilai efektif karena memberikan langkah-langkah pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Penelitian pengembangan media Baamboozle berbasis ADDIE menunjukkan bahwa model ini mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model ADDIE juga membantu guru dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di kelas.

Keterlibatan siswa (*student engagement*) merupakan salah satu indikator penting dalam

keberhasilan pembelajaran. Keterlibatan siswa mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif yang tercermin dalam partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Rendahnya keterlibatan siswa sering menjadi masalah dalam pembelajaran konvensional karena siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Baamboozle menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Baamboozle berbasis model ADDIE memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar secara signifikan.

### 3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI di SMA N 1 Danau Seluluk pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa dan 1 guru mata pelajaran yang terlibat dalam proses implementasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Baamboozle berbasis *game-based learning* guna meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran telah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya karena mampu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran (Wardani & Kiptiyah, 2024; Aulia et al., 2025).

Bahan yang digunakan dalam penelitian meliputi perangkat keras berupa laptop, proyektor, dan jaringan internet, sedangkan perangkat lunak yang digunakan adalah platform Baamboozle sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket keterlibatan siswa (*student engagement questionnaire*), lembar observasi aktivitas siswa, dan pedoman wawancara. Angket keterlibatan siswa disusun menggunakan skala Likert lima tingkat yang mencakup aspek keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Validitas instrumen diuji menggunakan validitas isi oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha dengan nilai reliabilitas sebesar 0,87 yang menunjukkan kategori sangat reliabel.

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *Analysis*, yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan permasalahan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Tahap kedua adalah *Design*, yaitu merancang media pembelajaran berbasis Baamboozle, menyusun materi, desain tampilan, serta skenario permainan edukatif. Tahap ketiga adalah *Development*, yaitu proses pengembangan media dan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Tahap keempat adalah *Implementation*, yaitu penerapan media Baamboozle dalam proses pembelajaran selama empat kali pertemuan. Tahap terakhir adalah *Evaluation*, yaitu mengevaluasi efektivitas media melalui analisis peningkatan keterlibatan siswa berdasarkan hasil observasi dan angket.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan skala likert untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Baamboozle*. Menurut Sugiyanto (2019:146) transformasi nilai kategori menjadi penilaian skala likert dengan skor 1- 4, seperti yang ditunjukkan dibawah ini :

Table 1. Skor Penilaian

| Keterangan    | Skor |
|---------------|------|
| Sangat tidak  | 1    |
| Tidak Setuju  | 2    |
| Setuju        | 3    |
| Sangat Setuju | 4    |

Kriteria penelitian kelayakan media dan materi pasar dan keseimbangan pasar Sa'adah Raisa Nur (2020:97) sebagai berikut :

Table 2. Kategori kelayakan

| Keterangan         | Presentase |
|--------------------|------------|
| Sangat Tidak layak | 0%-20%     |
| Tidak layak        | 20%-40%    |
| Layak              | 40%-60%    |
| Sangat Layak       | 60%-80%    |

Berdasarkan table diatas, data yang dikumpulkan secara sistematis dapat dilihat dalam rumus berikut:

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

Keterangan

P = Nilai Akhir

F = Perolehan skor

N = Skor Minimum

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai Research and Development (R&D). Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media Game edukasi Baamboozle sebagai alat pembelajaran yang diterapkan di SMA N 1 Danau Seluluk, dengan materi indeks harga dan inflasi di kelas XI IPS.

##### Hasil Analisis Skala Likert

Skor tiap butir yang terisi:

Skor 3 = 7 pernyataan

Skor 4 = 8 pernyataan

Perhitungan Kuantitatif

| Kategori            | Frekuensi | Skor | Total     |
|---------------------|-----------|------|-----------|
| Sangat Tidak Setuju | 0         | 1    | 0         |
| Tidak Setuju        | 0         | 2    | 0         |
| Setuju              | 7         | 3    | 21        |
| Sangat Setuju       | 8         | 4    | 32        |
| <b>Jumlah</b>       | <b>15</b> |      | <b>53</b> |

$$P = \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$P = 88,33\%$$

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran menggunakan angket skala Likert, diperoleh total skor sebesar 53 dari skor maksimal 60. Persentase kelayakan media mencapai 88,33%, sehingga

termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan diterima dengan sangat positif oleh peserta didik. Pada aspek tampilan, responden menilai media memiliki desain yang menarik, warna nyaman dilihat, tulisan jelas, dan tata letak rapi. Pada aspek penyajian materi, media dinilai membantu dalam memahami materi karena penyajiannya sistematis dan mudah dipahami. Pada aspek kegunaan, media dianggap mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil analisis skala Likert menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran karena memperoleh tanggapan sangat baik dari responden.

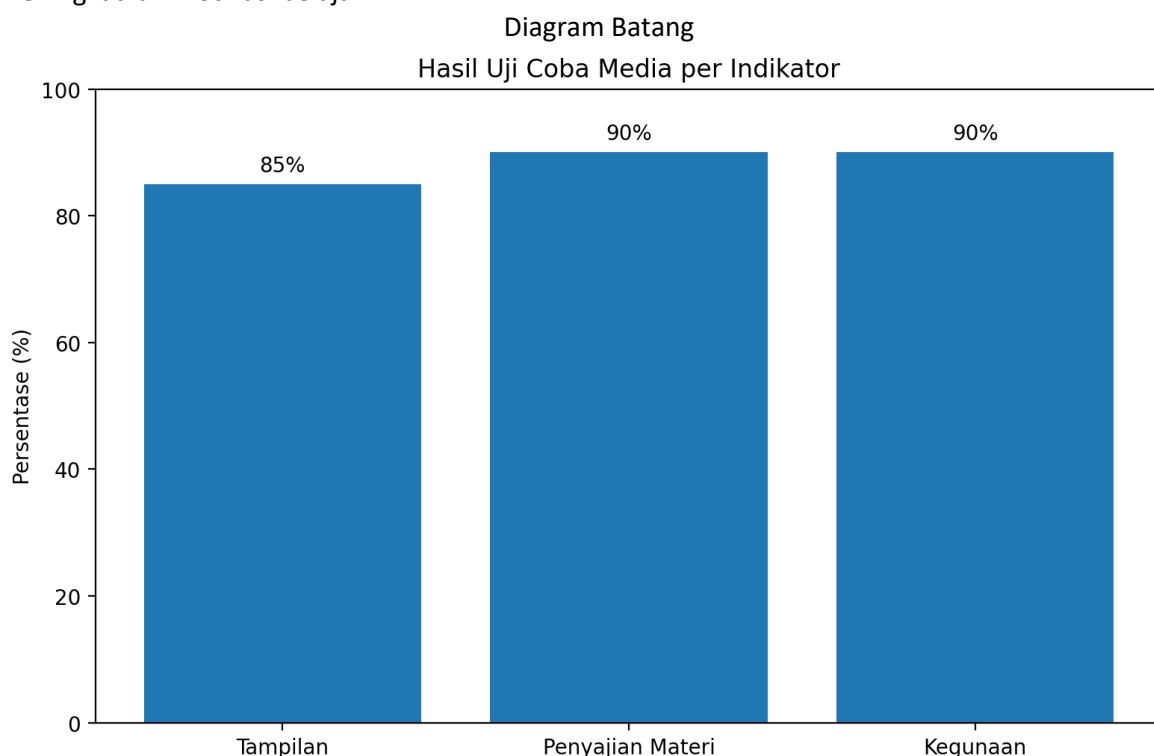
**Tabel 3. Rekap per Indikator**

| Indikator              | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Persentase    | Kategori           |
|------------------------|-------------|---------------|---------------|--------------------|
| Aspek Tampilan Media   | 17          | 20            | 85%           | Sangat Baik        |
| Aspek Penyajian Materi | 18          | 20            | 90%           | Sangat Baik        |
| Aspek Kegunaan Media   | 18          | 20            | 90%           | Sangat Baik        |
| <b>Total</b>           | <b>53</b>   | <b>60</b>     | <b>88,33%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

**Aspek Tampilan Media** memperoleh 85%, menunjukkan tampilan media sudah menarik, jelas, dan tertata baik.

**Aspek Penyajian Materi** memperoleh 90%, menunjukkan isi materi mudah dipahami dan runtut.

**Aspek Kegunaan Media** memperoleh 90%, menunjukkan media efektif membantu pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar.



Berdasarkan hasil analisis per indikator, aspek tampilan media memperoleh persentase sebesar 85%, sedangkan aspek penyajian materi dan kegunaan media masing-masing memperoleh 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori sangat baik. Aspek penyajian materi dan kegunaan memiliki nilai tertinggi, yang mengindikasikan bahwa media

pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan minat belajar. Secara keseluruhan, persentase total sebesar 88,33% menunjukkan media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran Baamboozle yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi pada materi indeks harga dan inflasi. Hal ini dibuktikan dari hasil uji coba yang memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,33%, yang termasuk kategori sangat baik. Secara rinci, aspek tampilan media memperoleh persentase 85%, sedangkan aspek penyajian materi dan kegunaan media masing-masing memperoleh 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tampilan menarik, materi yang mudah dipahami, serta efektif membantu siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, keaktifan dalam pembelajaran, serta motivasi belajar. Oleh karena itu, media Baamboozle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SMA N 1 Danau Seluluk yang telah memberikan kesempatan serta membantu proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak yang telah memberikan arahan, saran, serta dukungan dalam penyusunan artikel ini sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran interaktif di bidang pendidikan.

## 7. REFERENSI

- Akyuna, R. Q., et al. (2024). Media interaktif dan partisipasi siswa. *Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik*
- Alfiah, A., & Sholihah, M. (2025). *Boosting Elementary Science Engagement: A Qualitative Study of Baamboozle-Based Game Learning in Indonesian Classrooms.* <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2726>
- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle.* [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v9i1.4683](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683)
- Azzahra, A., et al. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Minat Belajar Siswa.* <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.34881>
- Hilda, & Prasetyaningtyas, F. D. (2024). *The Effectiveness of Baamboozle Game as a Learning Media for Flat Geometry.* <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.82754>
- Ikramina, N., et al. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa SMP Kelas VII dengan Metode Game Based Learning.* <https://doi.org/10.20527/cetj.v5i1.14643>
- Nurlaela, L., et al. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam transformasi digital pendidikan.*
- Ratumbuisang, K. F., et al. (2025). *Media Interaktif Dan Addie. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif Dengan Pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge(Tpack).*
- Raudah, S., et al. (2024). *Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap keaktifan siswa. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*
- Rusika, S., & Lestari, A. (2025). *Pengaruh media interaktif terhadap student engagement. Systematic Literature Review Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterlibatan*

*Mahasiswa*

- Salsabila, D. K., et al. (2024). *Efektivitas dan tantangan pengunan media pembelajaran interaktif di sekolah SD*
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). *Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes.*  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>