

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN BAAMBOOZLE
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI PANCASILA
DALAM KEHIDUPANKU DI KELAS V SDN 101776 SAMPALI T.A 2025/2026**

Naomi Cantika Sianipar¹, Apiek Gandamana²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

¹naomicsianipar@gmail.com

ABSTRACT

This research was carried out with the aim of knowing the level of feasibility, practicality, and effectiveness of Learning Media assisted by Baamboozle. This type of research is R&D with the ADDIE development model. The subjects of this study were 20 students consisting of 9 male students and 11 female students. Data collection techniques in this research consisted of interviews, questionnaires, and tests. The instruments used in this research include interview instruments, expert instruments (questionnaire, material, and media), practicality instruments (teacher response questionnaire), and student learning outcomes tests. Data analysis techniques are qualitative data and quantitative data. The results showed that the feasibility of the product got a percentage of 80%. The results of product practicality get a percentage of 80%. The results of product effectiveness obtained a result of 0.44. It can be concluded that the learning media assisted by Baamboozle is declared feasible, practical, and effective in improving the learning outcomes of fifth grade students in Pancasila Education subjects. It can be concluded that Baamboozle-assisted Learning Media is declared feasible, practical, and effective to use in learning.

Keywords: Learning Media, Baamboozle, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, praktikalitas, dan keefektifan dari Media Pembelajaran Berbantuan *Baamboozle*. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 20 orang dengan 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas wawancara, angket, dan tes. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen wawancara, instrumen ahli (angket, materi, dan media), instrumen praktikalitas (angket respon guru), dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk mendapatkan persentase 80%. Hasil praktikalitas produk mendapatkan persentase 80%. Hasil efektivitas produk memperoleh hasil 0,44. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Baamboozle* dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Baamboozle*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK) saat ini memberikan dampak di setiap aspek kehidupan manusia. Dampak tersebut salah satunya terjadi pada aspek pendidikan. Melalui adanya teknologi, kini informasi semakin mudah untuk disampaikan. Dalam dunia pendidikan warna baru dapat diberikan salah satunya adalah dengan cara mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi. Perkembangan zaman yang kini senantiasa mengalami perubahan harus diselaraskan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, dengan adanya pendidikan diharapkan mampu menjadi salah satu wadah pembentuk manusia berkarakter, berfikir kritis, dan mempunyai daya saing. Namun, pendidikan Indonesia masih belum mampu bersaing dengan negara lain.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan April 2025 di SDN 101776 Sampali, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, peneliti menemukan bahwa guru terus menerapkan pendekatan ceramah

dan tidak banyak berinteraksi dengan siswa mereka, yang menyebabkan banyak siswa merasa bosan selama proses belajar. Guru hanya menggunakan media gambar di dalam kelas, yang menyebabkan banyak siswa kehilangan minat dan teralihkan perhatiannya saat guru berbicara tentang materi di depan kelas. Akibatnya, siswa tidak dapat memahami materi dengan benar. Guru hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran kreatif seperti game edukasi atau media interaktif lainnya, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Selain itu, mereka kurang memanfaatkan media pembelajaran berbantuan permainan edukasi, sehingga pembelajaran terlihat monoton dan tidak variasi. Masalah ini ditunjukkan oleh nilai ujian siswa yang rendah hingga tengah semester. Tabel berikut menunjukkan nilai ulangan tengah semester siswa kelas V Sampali SDN 101776.

**Tabel 1 Nilai Ulangan Tengah Semester
Genap Siswa Kelas V SDN 101776
Sampali T. A 2024/2025**

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
<75	Belum Tuntas	12	60%

≥ 75 Tuntas	8	40%
	20	100%

Sumber : Guru Wali Kelas V SDN 101776 Sampali

Seperti yang ditunjukkan oleh data tersebut, banyak siswa masih belum memenuhi standar KKTP mata pelajaran 75. Ini karena guru hanya menggunakan media gambar tempel, yang lebih tidak variatif. Agar siswa lebih memahami apa yang diajarkan, diperlukan proses belajar mengajar yang lebih kreatif. *Baamboozle* sebuah media pembelajaran online yang terdiri dari kuis dan permainan, adalah salah satu cara guru dapat membantu siswa belajar. Mereka dapat digunakan sebagai alat evaluasi saat kegiatan pembelajaran berakhir untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi. *Baamboozle* dapat digunakan di mana saja. Dengan adanya media ajar berbantuan *Baamboozle* diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih termotivasi mempelajari materi yang disajikan dan diharapkan dapat juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan materi Pendidikan Pancasila untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran

didasarkan pada temuan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 101776 Sampali mata pelajaran ini masih tergolong rendah

B. Metode Penelitian

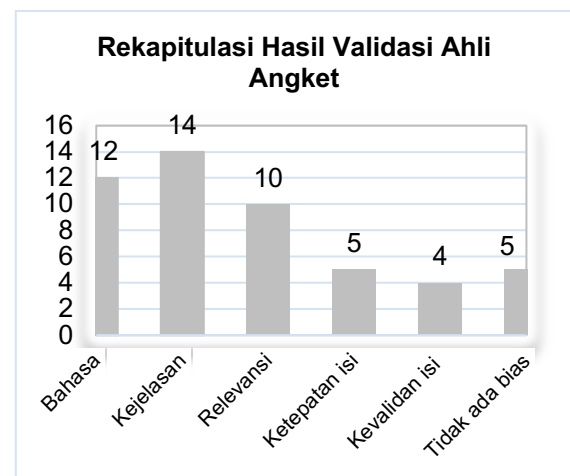
Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan). Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan kemudian produk tersebut diujicobakan keefektifannya (Sugiyono, 2017, h. 297). Penelitian ini dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yakni : *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan adalah instrumen wawancara, angket, dan tes. Instrumen wawancara berisikan pertanyaan untuk mengumpulkan informasi seputar kebutuhan guru dalam proses pembelajaran termasuk juga media pembelajaran yang digunakan di kelas V SDN 101776 Sampali. Instrumen angket berisikan

pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan penilaian dari para ahli terkait penilaian atau validasi dari produk yang dikembangkan. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*. Penelitian ini menggunakan dua jenis tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas V SDN 101776 Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

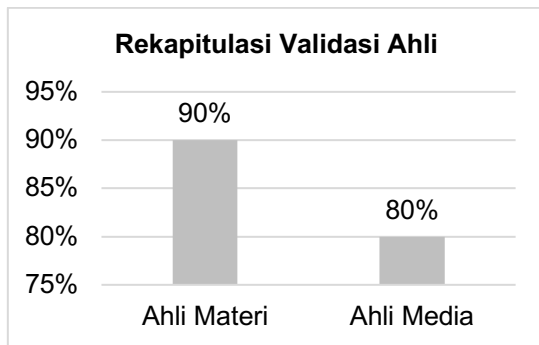
Penelitian ini diawali dengan melakukan validasi terhadap validator, yaitu angket, materi, dan media. Berdasarkan hasil validasi angket diperoleh nilai 14 pada aspek kejelasan, pada aspek ketepatan isi memperoleh skor penilaian 5, pada aspek relevansi memperoleh skor penilaian 10, pada aspek kevalidan isi memperoleh nilai 4, pada aspek tidak ada bias memperoleh skor penilaian 5, dan pada aspek ketepatan bahasan memperoleh skor penilaian 12. Adapun skor total yang diperoleh yaitu 50 dengan persentase kelayakan 90% dan termasuk dalam kategori “layak digunakan tanpa revisi”. Secara rinci,

hasil validasi angket dipaparkan dalam grafik berikut ini.



Gambar 1 Rekapitulasi Validasi Angket

Tahap selanjutnya adalah validasi produk yang dilakukan untuk menentukan kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Validasi produk ini meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media. Pada tahap validasi materi diperoleh hasil persentase sebanyak 90% dengan kategori “sangat layak digunakan tanpa revisi” sedangkan untuk validasi media diperoleh hasil persentase sebanyak 80% dengan kategori “layak digunakan tanpa revisi.” Hasil validasi materi dan media tersebut dapat dilihat pada grafik yang tersedia di bawah ini :



Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Tahap selanjutnya adalah pengimplementasian dengan menerapkan media yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar yang sudah disusun sebelumnya. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Baamboozle* dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* sebelumnya sudah dilakukan uji instrumen yang meliputi validasi dan reliabilitas dan hasilnya kemudian diolah dengan rumus N-Gain.

Soal *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*, dimana siswa diberikan 15 soal pilihan berganda. Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh rata-rata nilai 66,05. Selanjutnya dilakukan pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *baamboozle* yang telah dikembangkan. Dalam kegiatan belajar menggunakan pembelajaran dapat diketahui siswa lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, selanjutnya diberikan soal *posttest* untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Pada hasil *posttest* diperoleh rata-rata nilai 81,3. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik saat menggunakan bantuan media pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran berbantuan *Baamboozle* ini sangat layak, efektif dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil pada validasi materi diperoleh hasil sebanyak 90%, kemudian hasil validasi media yang mencapai 80%, hasil respon guru mencapai persentase 80%, dan yang terakhir

rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperhitungkan dengan rumus N-Gain mencapai 0,44 yang dikategorikan sebagai "efektif", jadi dapat disimpulkan bahwa media ajar berbantuan *Baamboozle* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan pada guru agar menggunakan media berbasis teknologi yang lebih interaktif dan efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, W., Iksam, I., Haerani, R. P. R., & Mustamiroh, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media Baamboozle pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1329-1337.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816-824.
- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 266-270).
- Aulia, S. R., dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Game Based Learning Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 11-21.
- Efendi, Y., & Sa'diyah, H. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lembaga Pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 5(1), 54-65.
- Emda, A. (2017). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol 5 No 2, Hal 93–196.
- Erdinda, B. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbantu Baamboozle pada Materi

- Sistem Tata Surya Kelas VI SDN 105297 Helvetia. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(2).
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3).
- Gandamana, A., & Nst, S. A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbantuan Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV DI SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36–45.
- Harahap, Annisa Hilmi. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Berbantuan Problem Based Learning Pada Tema 9 Kayanya Negeriku di Kelas IV SDN 101774 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan* (Skripsi). Medan : Universitas Negeri Medan.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. JIEET: *Journal Information Engineering and Educational Technology*, Hal 46-50.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5 (1), 113-118.
- Lestari, dkk. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Mandala*. Vol. 4, No. 1.
- Magdalena, I. (2021). *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.
- Permana, R. (2025). Evaluasi Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 100.
- Pritasari, R. dan Asri, S.R. (2014). *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. JPGSD. Vol. 2, No. 2
- Salsanila, S., & El Faisal, E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046-5052.
- Saputra, A. dkk. (2023). Pengembangan Aplikasi E-Flip Builder Berdasarkan Pedagogic Knowledge (PK) Pada Materi SPLDV Kelas X SMA Negeri 1 Marau Pulau Borneo. *Journal of Creative Student Research (JCSR)* , Vol.1(1), 426–440.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (research & development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sasmito, Y. A., & Fathoni, A. (2019). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Menumbuhkan Rasa Nasionalisme di SDN 03 Ngemplak (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Siadari, C., & Ananda, L. J. (2020). Media Pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) pada Materi Gerak Benda Mata Pelajaran IPA KelasIV Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, Vol. 4 No.4 , Hal 62-67.
- Situmorang, R., dkk. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VB SDN 060827 Medan TA 2024/2025. *Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran*, 7(2).

- Susanti,S., dkk. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Riset , Vol.2 No.2, Hal 86-93.
- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., & Hasdawaty, E. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 11(1).
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 81-92.
- Wahyudi, L. E., dkk. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, Vol 1 No1, Hal 18-22.