



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDU-GAME BAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMAN 1 AROSBAYA

Wilda Nurkamila¹, Ika Lis Mariatun²
^{1,2}STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

Email: wnurkamila4@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.2415>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026
Final Revised: 11 April 2026
Accepted: 16 May 2026
Published: 21 June 2026

Keywords:

Edu-Game Bamboozle
learning media
student collaboration
economics learning
ADDIE



ABSTRACT

This study aims to evaluate the feasibility and effectiveness of integrating Bamboozle Edu-Games into Economics learning at SMAN 1 Arosbaya to improve students' collaboration skills. The research employed the ADDIE development model as part of the Research and Development (R&D) approach. Data were collected through interviews, participatory observation, and Likert-scale questionnaires. A total of 32 students participated as respondents, while the developed product was validated by media experts, subject-matter experts, and field practitioners. The findings revealed that the Bamboozle Edu-Games learning media achieved a validation score of 75% from subject experts, an acceptance score of 82% from media experts, and a practicality score of 91% from field practitioners. In addition, the assessment of students' collaboration skills showed a very positive result, with an average percentage of 93.15%. These findings indicate that game-based digital learning media can enhance students' motivation, teamwork, and interest in Economics subjects. Furthermore, this study contributes to the existing literature by providing innovative, adaptive, interactive, and cooperative digital learning media that can support more engaging classroom learning experiences in secondary education.

ABSTRAK

Guna meningkatkan kerja sama siswa, studi ini bertujuan menilai kelayakan dan efektivitas integrasi Bamboozle Edu-Games ke dalam mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Arosbaya. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai bagian dari pendekatan Research and Development (R&D). Metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi partisipatif, dan kuesioner skala Likert. Sebanyak 32 siswa menjadi responden penelitian, sedangkan validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bamboozle Edu-Games memperoleh tingkat validasi sebesar 75% dari ahli materi, tingkat kelayakan sebesar 82% dari ahli media, serta tingkat kepraktisan sebesar 91% dari praktisi lapangan. Penilaian terhadap kerja sama siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 93,15%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, serta minat siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi. Selain itu, penelitian ini turut memperkaya literatur mengenai pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif, adaptif, inovatif, dan kooperatif di lingkungan sekolah menengah.

Kata kunci: Edu-Game Bamboozle, media pembelajaran, kolaborasi siswa, pembelajaran ekonomi, ADDIE

PENDAHULUAN

No.	Permasalahan dilapangan	Data/fakta pendukung	dampak
1.	Pembelajaran ekonomi masih menggunakan metode ceramah dan media sederhana	Guru masih menggunakan buku manual dan powerpoint dalam pembelajaran ekonomi.	Siswa mudah bosan dan kurang fokus saat belajar
2.	Siswa kurang aktif dan kurang kolaborasi saat proses pembelajaran	Siswa SMAN 1 Arosbaya cenderung melakukan kegiatan lain ketika pembelajaran berlangsung.	Rendahnya keterampilan kerja sama dan partisipasi siswa.
3.	Mata pelajaran ekonomi sulit dipahami.	Materi ekonomi membutuhkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif siswa.	Hasil belajar siswa jadi kurang maksimal.
4.	Media pembelajaran interaktif masih jarang digunakan pada mata pelajaran ekonomi	Media pembelajaran di SMAN 1 Arosbaya masih kurang efektif dan pembelajaran cenderung satu arah.	Motivasi dan partisipasi siswa rendah.
5.	Penelitian tentang Bamboozle pada mata pelajaran ekonomi masih terbatas.	Penelitian sebelumnya lebih banyak digunakan pada pelajaran matematika dan IPA tingkat SD.	Belum ada inovasi khusus pada pembelajaran ekonomi SMA.

Semua warga negara Indonesia memiliki hak inheren atas pendidikan (Chumaidi, 2023). Sebagai lembaga yang bertanggung jawab mengawasi sistem pendidikan negara, pemerintah memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa hak setiap warga negara Indonesia terpenuhi. Literasi merupakan komponen kunci dari masyarakat yang berpendidikan baik. Kemudian, pendidikan jadi ranahnya memperoleh keterampilan serta bentuk sifat kepribadian akan mendorong budaya nasional yang terhormat ke depan. Meneruskan pengetahuan serta tradisi tiap generasinya. tujuan utama pendidikan. Pelajaran yang dipelajari oleh generasi sebelumnya dapat diteladani oleh generasi ini berkat pendidikan. Pendidikan itu rumit dalam banyak hal, termasuk penerima yang dituju – manusia – sehingga belum ada definisi yang diterima secara universal hingga saat ini. Ranah ilmu pendidikan seringkali menggambarkan kerumitan ini. Mempelajari bagaimana orang belajar adalah inti dari ilmu pendidikan. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi.(Munandar2; & Yumriani5, 2016).

Terlepas dari jabatannya, tanggung jawab mendasar seorang pendidik adalah untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Selama ada kebutuhan akan metode pembelajaran baru, guru-guru inovatif akan selalu menemukan cara untuk membantu murid-murid mereka berhasil. Pendekatan ilmiah dalam penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan sistem pembelajaran baru ini. Tidak banyak perbedaan antara pendekatan yang digunakan untuk menciptakan barang lain dan sistem pembelajaran. Prosedur pengembangan lebih singkat karena produk yang dihasilkan tidak terlalu beresiko dan dampak sistem terbatas pada peserta didik yang menjadi

sasaran.(Munandar²; & Yumriani⁵, 2016).

Siswa memperoleh pengetahuan baru melalui media, tetapi tak semua guru tahu cara menggunakannya secara efektif, sehingga hal itu justru dapat menghambat daripada membantu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian adalah Bamboozle, sebuah platform pembelajaran memadukan elemen interaktif permainan yang dan pendidikan. Menurut (Khoiro, 2023)

Sebagai alat bantu visual pembelajaran, Bamboozle jadi platform berbasis game. Bamboozle adalah permainan kuis kelompok bisa dimainkan bersamaan teman. Penggunaan lain untuk media berbasis web ini adalah pendidikan daring. Dengan fitur-fitur Bamboozle yang ramah pengguna, pendidik dapat dengan mudah memenuhi kebutuhan belajar individu siswa melalui platform ini (Tsurayya & Sukmawati, 2023).

Melatih anak untuk bekerja sama sejak usia dini sangat sentral. Pembelajaran kolaboratif bantu siswa kembangkan fungsi sosialnya mereka. Akibatnya, untuk meningkatkan kapasitas kerja sama siswa dan kinerja akademik mereka secara keseluruhan, pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang efektif (Sunbanu dkk., 2019).

Studi oleh (Hikmah dkk., n.d.) perlihatkan buka cuma variasi substansial dalam hasil belajar siswa, tetapi juga dalam keterlibatan dan semangat belajar siswa. Seusai meninjau data, jelas bahwa situs web Bamboozle jadi alat yang hebat guna pendidikan anak SD mengingat interaktif, kreatif, serta sukses.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Edu-Game Bamboozle serta menganalisis kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kolaborasi siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAN 1 Arosbaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif sehingga menyebabkan siswa mudah bosan, kurang aktif, dan kurang mampu bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong kemampuan kolaboratif dalam proses pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

METODE PENELITIAN

R&D ialah kerangka kerja guna tingkatkan serta menetapkan validitas produk yang sedang dipelajari; kerangka kerja ini dipergunakan studi pengembangan ini. Visi studi guna ciptakan produk yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Temuannya ialah Edu-Game bertema ekonomi. Model pengembangan yang dikenal ADDIE dipergunakan studi. Aulia dkk. (2025) menyatakan bahwa model ADDIE memberikan pendekatan yang teratur agar mengembangkan bahan pembelajaran sepanjang proses pengembangannya. Standar pengembangan yang terintegrasi mengikuti ADDIE.

Evaluasi, analisis, desain, pengembangan, serta eksekusi membentuk akronim ADDIE. Berikut penjelasan kriteria ADDIE: 1. Guna meningkatkan organisasi serta konsistensi, fase pembuatan media mengikuti kriteria ADDIE. 2. Prototipe dapat disempurnakan melalui pengujian serta validasi. Peneliti memakai kerangka kerja ADDIE, seperti gambar di bawah:



Gambar 3.1
Diagram Model ADDIE

Sesuai dengan temuan dan tujuan penelitian ini, jenis data dipergunakannya sesuai. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai dokumen yang dipertimbangkan saat membuat produk. Jadi, dapat dikatakan bahwa produk akhir tersebut praktis dan efisien untuk digunakan:

1. Data Kuantitatif: Spesialis konten, pakar media, dan profesor ekonomi mengevaluasi instrumen validasi, dan responden mahasiswa mengisi kuesioner yang membantu menciptakan data kuantitatif.
2. Data Kualitatif: Data ini dikumpulkan melalui diskusi dengan akademisi, mahasiswa, dan spesialis media tentang media pendidikan yang digunakan oleh profesor ekonomi. Ini juga mencakup umpan balik dan rekomendasi dari mahasiswa dan pakar di bidang tersebut.

Instrumen ialah sebagai pedoman tertulis guna wawancara atau observasi, atau serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi (Anufia, n.d.). Dalam konteks yang berbeda, alat ini disebut sebagai kuesioner, pedoman observasi, pedoman interview, atau pedoman dokumenter. Kuesioner terbuka memakai skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data. Partisipan pada kuesioner tertutup hanya perlu memilih opsi selaras pemikiran atau keyakinan mereka sendiri atas daftar tanggapan yang telah disiapkan oleh peneliti. Saat melakukan penelitian, peneliti sering memakai skala Likert guna ukur bagaimana perasaan orang berkaitan fenomena sosial tertentu serta variabel.

Tabel 3.1
Kriteria Angket Skala Likert

Simbol	kriteria	Skor
SL	Sangat layak	4
L	Layak	3
CL	Cukup layak	2
KL	Kurang layak	1

Kuesioner teistik tidak digunakan dalam penelitian ini. Kuesioner tersebut terdiri dari kisi-kisi untuk kuesioner evaluasi yang menggunakan media kotak dan kartu, serta kisi-kisi untuk kuesioner motivasi belajar siswa. Para ahli, mahasiswa, dan praktisi di bidang ekonomi terlibat dalam pembuatannya.

Pada studi, evaluasi ahli dan temuan dari kuesioner pembelajaran kolaboratif digunakan untuk menganalisis data. Praktisi ekonomi, ahli bidang studi, serta profesional lainnya menjadi subjek partisipan. meneliti kumpulan data:

1. Menghitung kelayakan media pembelajaran Edu-Game Bamboozle dengan langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan rekapitulasi hasil penelitian
- b. Menghitung rerata skor tiap indikator:

$$x: \frac{\sum x}{n}$$

X: skor rerata

$\sum x$: jumlah skor

N: jumlah butir

Kriteria Peningkatan kolaborasi belajar siswa ditentukan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kriteria peningkatan motivasi belajar siswa

Batasan	Kategori
$> 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq q \leq 0,7$	Sedang
$q < 0,3$	Rendah

Table 3.8
Kriteria inter prestasi kelayakan

Penilaian	Kriteria interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak layak

Seusai raih skor tiap parameternya lalu menemukan skor keseluruhan parameter kemudian dirubah jadi skala presentasinya. Guna ukur lembar observasinya berlandaskan Aries dan Haryono (2012:95) presentase lembar dipergunakan formula:

$$presentase = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Rerata = total skor semua siswa per jumlah siswa $\times 100\%$

Seusai raih total skor per individu kemudian konversikan pada rerata kelas:

$$\text{Rerata} = \frac{\text{jumlah skor seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Jadi kenaikan kolaborasi peserta didik saat belajar bisa ditinjau pasti serta jelas. $> 70 =$ baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Untuk memulai pengembangan model ADDIE, peneliti harus terlebih dahulu melakukan analisis. Investigasi terhadap pengajaran di kelas mengungkapkan banyak masalah, menurut data didapat interview beserta guru serta siswa. Persoalan termasuk kelesuan siswa, kurangnya minat terhadap pendidikan, dan penggunaan teknologi yang tidak memadai akibat terbatasnya akses internet.

2. Tahap *Design*

Pengembangan atau produksi media pembelajaran termasuk dalam langkah ini. Ini mencakup seluruh tata letak media. Berdasarkan campuran lembar kerja siswa (LKS) yang tersedia di sekolah, peneliti menciptakan media pembelajaran ini. Untuk melengkapi konten dan memberikan dorongan kepada siswa, kami akan menggunakan permainan Bamboozle sebagai alat penilaian.

3. Tahap Pengembangan

a. Validasi Ahli Media

Pengembangan media pembelajaran tidak dapat diselesaikan tanpa terlebih dahulu menyelesaikan langkah persetujuan ahli media. Di sini, validator ahli media memeriksa media pembelajaran untuk kepraktisan dan efektivitas sebelum diuji lebih lanjut.

Sebagai bagian dari temuan mereka, validator ahli media akan mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran yang dihasilkan. Beberapa hasil evaluasi dari validator ahli media meliputi: keterampilan teknis, kejelasan instruksi, desain visual, interaksi, serta navigasi.

Table 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Hasil Presentase	Kategori
1	Media	17	56	82%	Sangat Baik

Sumber : diolah peneliti (2026)

Hasil validasi Edu-Game Bamboozle menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini "Sangat Baik" atau "Sangat Sesuai" untuk mata pelajaran ekonomi. Para ahli di bidang validasi media memberikan nilai tinggi pada media pembelajaran ini, sehingga pasti memenuhi standar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran ini seharusnya membantu siswa mempelajari ekonomi dengan lebih efisien.

b. Validasi Ahli Materi

Fase ini ialah fase yang penting pengembangan media Saat membuat materi pendidikan, penting untuk meminta ahli di bidangnya untuk memvalidasinya. Seorang ahli di bidangnya dilibatkan untuk memeriksa isi media pembelajaran untuk memastikan kebenaran dan penerapannya.

Para ahli di bidangnya menilai isi produk media pembelajaran pada tahap validasi untuk memastikan kesesuaiannya. Berikut adalah hasil dari validasi Ahli materi .

Table 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Hasil Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	17	51	75%	baik

Sumber : diolah Peneliti (2026)

Hasil validasi dari para ahli materi pelajaran menempatkan produk media pembelajaran ekonomi Edu-Game Bamboozle dalam kategori "Baik" atau "Sesuai". Konten

media pembelajaran telah dievaluasi selaras persyaratan yang telah ditentukan serta selaras guna pengajaran ekonomi.

c. Validasi Praktisi Lapangan (Guru)

Dalam pembuatan materi pendidikan, penting untuk melalui fase validasi praktisi lapangan. Langkah ini melibatkan seorang praktisi lapangan, yaitu pendidik dengan pengalaman mengajar ekonomi di lapangan, untuk menilai materi pembelajaran. Berikut adalah hasil dari validasi praktisi lapangan Berikut data yang diperoleh:

Table 4.3
Hasil Validasi Praktisi Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor	Hasil Presentase	Kategori
1	Praktisi Lapangan	17	62	91%	Sangat Baik

Sumber : diolah Peneliti (2026)

Karena produk media pembelajaran Edu-Game Bamboozle untuk mata pelajaran Ekonomi sebagian besar mendapat ulasan positif atau sangat memuaskan dari para praktisi di bidang tersebut, dapat dipastikan bahwa produk jadi opsi baik dikelas.

d. Hasil penilaian kolaborasi siswa

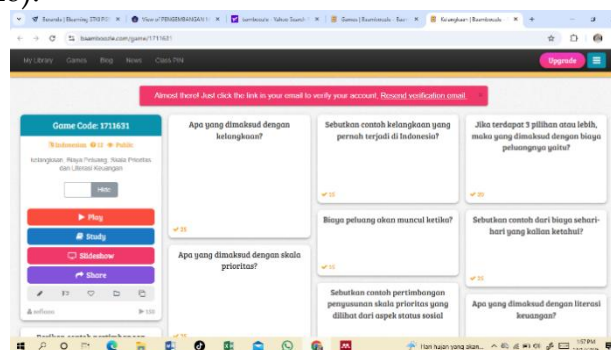
Berikut hasil evaluasi kolaboratif kelompok ekonomi kelas sebelas memakai Edu-Game Bamboozle. Tiga puluh dua siswa berpartisipasi pada kelompok tersebut.

Table 4.4
Hasil penilaian kolaborasi siswa

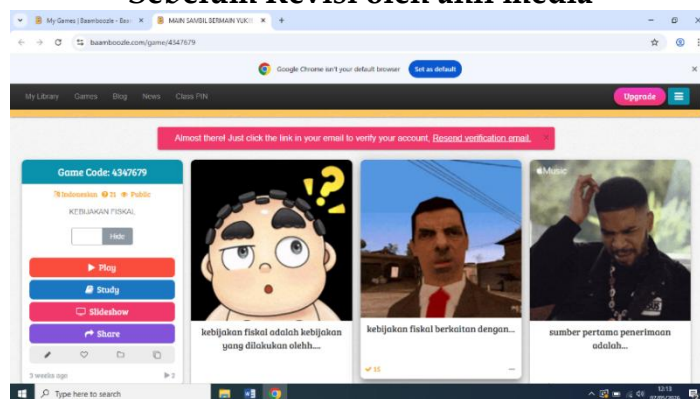
No	Nama	Skor	Presentase	Kategori
1.	Aat	15	93,75%	SB
2.	Ainin	16	100%	SB
3.	Alan	14	87,5%	SB
4.	Alfin	13	81,25%	SB
5.	Aliatul	16	100%	SB
6.	Alifur	15	93,75%	SB
7.	Amelia	16	100%	SB
8.	Ani	15	93,75%	SB
9.	Anisa	16	100%	SB
10.	Bagus	13	81,25%	SB
11.	Cindy	15	93,75%	SB
12.	Devi	16	100%	SB
13.	Dewi	15	93,75%	SB
14.	Efika	16	100%	SB
15.	Faisah	15	93,75%	SB
16.	Fatjriaul	16	100%	SB
17.	Hendrick	14	87,5%	SB
18.	Inayah	16	100%	SB
19.	Marhimah	14	87,5%	SB

20.	Andika	14	87,5%	SB
21.	Hambali	15	93,75%	SB
22.	Fais	15	93,75%	SB
23.	Sholihin	14	87,5%	SB
24.	Nabilaa	16	100%	SB
25.	Ocik	14	87,5%	SB
26.	Rafi	13	81,25%	SB
27.	Salul	14	87,5%	SB
28.	Shiren	16	100%	SB
29.	Siti	15	93,75%	SB
30.	Sulton	13	81,25%	SB
31.	Wildatul	16	100%	SB
32.	tatik	16	100%	SB
Rata-rata		93.15%		Sangat baik

Sumber: diolah peneliti (2026).

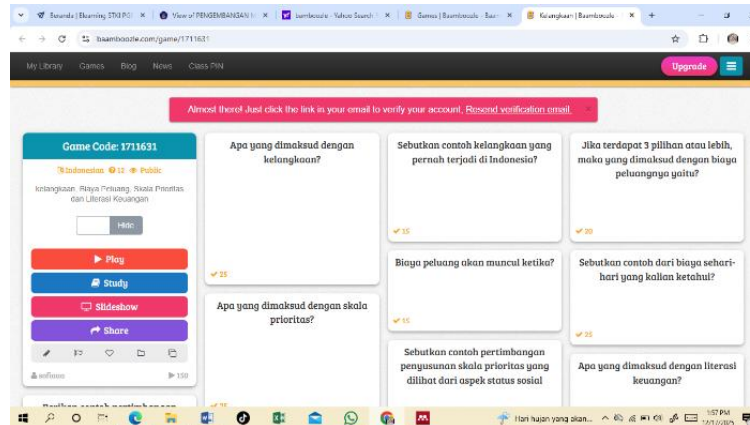


Sebelum Revisi oleh ahli media

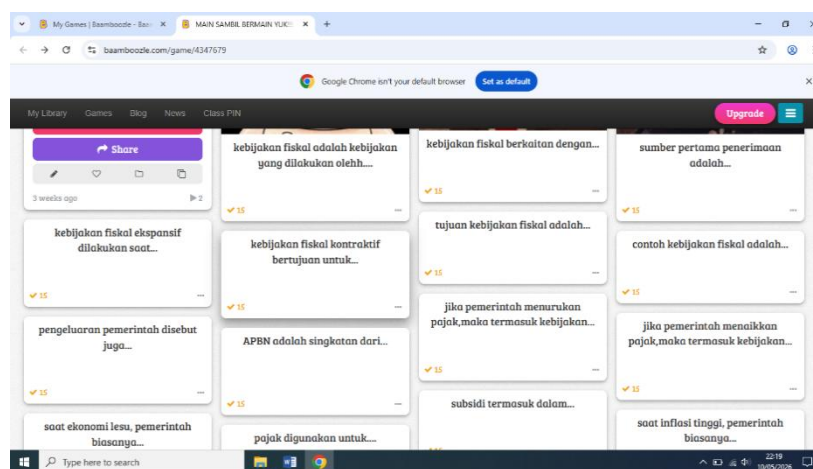


Setelah Revisi oleh ahli media

Disarankan tambah gambar guna media bukan cuma polos serta lebih menarik guna siswa ketika bermaingame.



Sebelum Revisi oleh ahli materi



Sesudah Revisi ahli materi

Masuknya guna tambah variasi huruf agar support keterbacaan teks, serta sesuaikan beserta materi RPP serta ilustrainya.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pada studi ini, akan menggunakan Bamboozle Edu-Game – yang dapat diakses melalui komputer dan perangkat seluler – untuk merancang pengalaman belajar yang tidak bergantung pada materi cetak. LES ini dibuat untuk tujuan membahas kebijakan fiskal di kelas 11 SMAN 1 Arosbaya. Dengan bantuan pelajaran ini, siswa akan dapat mengintegrasikan media ke dalam pekerjaan kelas mereka dan bekerja sama secara lebih efektif.

Verifikasi oleh pakar bidang studi untuk memastikan kesesuaian dan uji coba produk dengan target audiens adalah dua dari banyak prasyarat untuk mengintegrasikan produk media ini ke dalam pendidikan dunia nyata. Dalam hal validasi, persentase dari spesialis di bidang media (82%), materi (75%), serta praktisi lapangan (91%). Selain itu, skor persentase rata-rata dalam uji coba siswa dengan 32 siswa 93,15%.

2. Kelebihan serta Kekurangan Produk Media Pembelajaran

a. Kelebihan produk desain ajar Edu-Game Bamboozle:

- 1) Interaktif: Produk ini menggunakan pendekatan interaktif melalui permainan bamboozle, yang menjadikan pembelajaran menarik serta menyenangkan guna siswa.
 - 2) Aksesibilitas: media Edu-Game Bamboozle dapat diakses melalui handphone maupun komputer, memberikan fleksibilitas pada siswa dalam akses materi ajar kapanpun dimanapun.
 - 3) Bantuan pembuatan soal: Produk ini memberikan bantuan kepada guru dalam membuat soal melalui platform disediakanya, sehingga guru bisa mudah menyusun kuis serta latihan sesuai dengan materi pembelajaran.
 - 4) Real-time feedback: Siswa akan mendapatkan umpan balik secara langsung setelah menjawab pertanyaan dalam Bamboozle, sehingga mereka dapat mengevaluasi pemahaman mereka secara instan.
 - 5) Pengukuran kemajuan: Produk ini memberikan kemampuan untuk melacak dan mengukur kemajuan siswa dalam pembelajaran, sehingga guru dapat melakukan pemantauan secara individual dan menyeluruh.
- b. Kekurangan produk media pembelajaran Edu-Game Bamboozle:
- 1) Ketergantungan pada teknologi: Penggunaan media Edu-Game Bamboozle membutuhkan akses ke perangkat teknologi seperti handphone atau komputer. Bisa jadi kendala siswa tidak ada akses pun terbatas pada teknologi tersebut.
 - 2) Potensi gangguan koneksi internet: Penggunaan aplikasi online dapat terganggu jika koneksi internet tidak stabil, sehingga dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran.
 - 3) Keterbatasan dalam pemahaman konsep yang kompleks: Meskipun interaktif, produk ini mungkin memiliki keterbatasan dalam menjelaskan konsep yang kompleks secara mendalam. Beberapa materi yang membutuhkan penjelasan lebih rinci mungkin memerlukan tambahan penjelasan dari guru.
 - 4) Kecenderungan kurangnya interaksi sosial: Pembelajaran melalui media digital dapat mengurangi interaksi sosial langsung antara siswa, karena aktivitas pembelajaran dilakukan secara individu. Hal ini dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sekelas.
 - 5) Dibutuhkan pengawasan: Ketika siswa menggunakan bamboozle, diperlukan pengawasan yang cukup agar mereka tidak teralihkan atau menggunakan aplikasi tersebut dengan tidak benar.

Penting untuk diingat kelebihan dan kekurangan produk ini dapat bervariasi tergantung pada konteks penggunaannya. Evaluasi serta pengembangan terus menerus perlu dilakukan guna tingkatkan kualitas serta efektivitas produk media pembelajaran ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Bamboozle Edu-Games pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Arosbaya terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, media yang dikembangkan telah melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai sebesar 75% dari ahli materi, 82% dari ahli media, dan 91% dari praktisi lapangan, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil penilaian kerja sama siswa mencapai rata-rata sebesar 93,15%

dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Ekonomi. Secara praktis, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran abad ke-21 yang adaptif dan kooperatif di lingkungan sekolah menengah.

REFERENSI

- Darmawan¹, R. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAMBOOZLE TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA. *Vol.20, No.1 Jan 2024 page: 77 - 97 , 77-97*. <https://doi.org/10.19166/pji.v20i1.6564>
- Farma Ladia Saady^{*1}, E. S. (2024). Systematic Literatur Review Perkembangan Pembelajaran. *Vol. 16 No.3 (2024)*. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v16i3.80666>
- Martha Yuniar, Y. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Vol.1, No.1 Oktober 2023, 536-548*. <https://doi.org/10.61722/jssr.v1i1.193>
- Mega Ega Wardani^{1*}, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Volume 8, Number 2, 2024pp.293-303, 293-303*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Shilvi Khayyirah^{*}, N. I. (2024). Effectiveness of the STAD-Type Cooperative Learning Model Assisted by Baamboozle Game to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences Vol. 8No. 2(April, 2024) 294-301, 294-301*. <https://doi.org/10.31258/jes.8.2.p.294-301>
- Amiruddin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Educational Science (JES), 5(1), 24-32*.
- Andriyani, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18339/9171>
- Anufia, T. A. dan B. 2019. (n.d.). *INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*. 1-20.
- Arindiono Yulio Rudi, R. N. Ss. M. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 2, No.1, (2013) 2337-3520 (2301-928X Print, 2(1)*.
- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., Desiningrum, N., Guru, P., Dasar, S., & Kusuma, U. W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata. 9(1), 11-21*.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 23-35*.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Edutech, 10(September)*.
- Chumaidi, A. (2023). *pengembangan media pembelajaran game edukasi baamboozle pada mata pelajaran fikih materi RIBA, BANK DAN ASURANSI DI KELAS X MAN 2 TUBAN. 4(1), 1-23*.

- Damawiyah, S. A. (n.d.). *PERSEPSI SISWA TERHADAP GAME BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. 7, 252–264.
- Darmawan. (2014). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Dorisman, A., Suradji, A., & Setiawan, R. (2021). PENANGGULANGAN KECELAKAAN LALU LINTAS COLLABORATION BETWEEN STAKEHOLDERS IN TRAFFIC ACCIDENT MANAGEMENT ada hasil atau perubahan yang signifikan. *Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 19(1), 70–83. https://www.academia.edu/106156786/Kolaborasi_Antar_Stakeholder_Dalam_Penanggulangan_Kecelakaan_Lalu_Lintas
- Endarto, I. A., & M. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi* ..., 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48250%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/48250/40299>
- Habibi, A., Riady, Y., & Alqahtani, T. M. (2022). *Online Project-Based Learning for ESP: Determinants of Learning Outcomes during Covid-19 Studies in English Language and Education*. 9(3), 985–1001. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hikmah, Z. A., Marini, A., Hadi³, W., Fip, P., & Negeri Jakarta, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BILANGAN CACAH BESAR PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2012, 12–21.
- Khoiro, D. (2023). Penerapan Media Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Maharani, S. R. A. (2025). *PENGEMBANGAN BAMBOOZLE BASED MULTIMEDIA (BESTIE) PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. 10(September).
- Mardiah, K., Dwi Syaputri, M., & Rezki Rihansyah, M. (2024). the Application of Baamboozle Educational Quiz in Increasing the Learning Motivation of Grade Iv Students in Mathematics Subjects. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 184(2), 184–198.
- Munandar², A. R. B. S. A., & Yumriani⁵, A. F. Y. K. (2016). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN*. *PT.Fajar Interpretama Mandiri*, 2(1), 43.
- Munirom, A., Sayuti, A., & Waluyo, B. (2025). *MANAJEMEN KOLABORATIF DALAM PENDIDIKAN ISLAM: SINERGI STAKEHOLDER UNTUK MENINGKATKAN MUTU LEMBAGA PENDIDIKAN*. 04(08), 231–241.
- Nasrulhaq, N. (2020). Nilai Dasar Collaborative Governance Dalam Studi Kebijakan Publik. *Kolaborasi: Jurnal Administrasi Publik*, 6(3), 395–402. <https://doi.org/10.26618/kjap.v6i3.2261>
- Rahmatullah, R. (2018). Pembelajaran Ekonomi Berjatidiri Bangsa. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5055>
- Sagita, A., Wahyudin, E., Latiefah, L., Ramdhan, R. M., & Padilah, T. (2023). Strategi Membangun Kolaborasi Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas*

Mahasiswa, 1(1), 48–56.

- Salah, M., Syarat, S., Gelar, M., Pendidikan, S., & Oleh, P. P. (2025). *Pengembangan multimedia berbantuan bamboozle pada materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas iv sdn 2 bangunmulyo skripsi.*
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran.* <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Smp, D. I., & Blora, N. (2025). *EDUKASI PENCEGAHAN GAGAL GINJAL PADA ANAK Program Studi Pendidikan Agama Islam , Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang PENDAHULUAN Kesehatan anak merupakan salah satu aspek fundamental dalam mewujudkan generasi penerus yang sehat , produktif , dan b. 5(1), 1–8.*
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan koraborasi siswa menggunakan model pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Basicedu, 3(4), 2037–2041.*
- Trimurjo, S. M. A. P. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI. 7(1), 50–59.*
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika, 6(2), 81.* <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Ula, widya mufidatul, Ardianti, eka duwi, Lifiani, nadya ayu, Thowafiah, M., Cahyani, audy putri, & Sutrisno. (2025). Kolaborasi sebagai strategi pembelajaran mi : tinjauan literatur terhadap model. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 02.*

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA