

**PENGEMBANGAN CERDAS CERMAT BERBASIS *GAME*
BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOLABORASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH :

FAHMANISATUL RODIYAH

NIM. 21862061078



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN CERDAS CERMAT BERBASIS *GAME*
BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOLABORASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program**

Sarjana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

FAHMANISATUL RODIYAH

NIM. 21862061078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN CERDAS CERMAT BERBASIS *GAME*
BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOLABORASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

Fahmanisatul Rodiyah

NIM. 21862061078

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 10 Mei 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

NIDN. 0729078802

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

MEI 2025

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**


HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

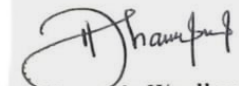
Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd.)

Pada hari : Jumat
Tanggal : 13 Juni 2025


Anggota I,


Wuli Oktiningrum, M.Pd
NIDN. 0730108803

Anggota II,


Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd
NIDN. 0721069102

Ketua Penguji,


Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd
NIDN. 0729078802

Mengetahui,


Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat
Dr. Bindu Rasvid, M.Pd
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

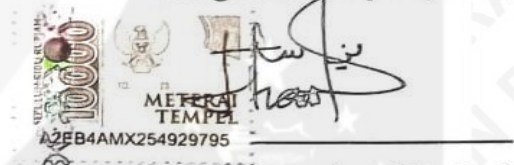
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmanisatul Rodiyah
NIM : 21862061078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 10 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
A2EB4AMX254929795

Fahmanisatul Rodiyah

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Rodiyah, Fahmanisatul. 2025. "Pengembangan Cerdas Cermat Berbasis *Game Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

Kata Kunci : media pembelajaran, keterampilan kolaborasi, pendidikan pancasila

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 4 Sumberpetung. Faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan kolaborasi siswa yaitu siswa kurang memahami cara bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara tim. Hal tersebut didukung dengan minimnya fasilitas sekolah yang mendukung kolaborasi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* yang valid dan layak sebagai media serta untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi siswa melalui media cerdas cermat berbasis *game Baamboozle*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah RnD (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu cerdas cermat berbasis *game Baamboozle*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sejumlah 6 siswa pada uji coba kelompok kecil dan siswa kelas IV sejumlah 20 siswa pada uji coba kelompok besar di SDN 4 Sumberpetung. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli media sebesar 99% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi sebesar 96% dengan kriteria sangat layak, respon siswa mendapat persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat menarik. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan persentase kolaborasi siswa di kelas IV. Hal ini dapat diketahui dari hasil persentase skor *pretest* yang awalnya sebesar 56% dengan kriteria cukup, meningkat menjadi 88% pada *posttest* dengan kriteria sangat baik. Temuan ini diperkuat dengan hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa yang mencapai rata-rata sebesar 96%. Berdasarkan kenaikan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* memberikan peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV sekolah dasar.

ABSTRACT

Rodiyah, Fahmanisatul. 2025. Development of a Quiz Game Based on Baamboozle on the Subject of Pancasila Education to Increase Collaboration Skills of 4th Grade Students Elementary School. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty Of Education, Raden Rahmat Islamic University, Kepanjen Malang.
Supervisor : Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

Keywords : instructional media, collaboration skills, pancasila education

This research and development study was motivated by the low collaboration skills of 4th grade students in the Pancasila Education subject at SDN 4 Sumberpetung. The low level of collaboration skills among students is influenced by their limited understanding of how to work together, communicate, and solve problems as a team. This issue is further supported by the lack of school facilities that promote collaborative learning. Therefore, the objective of this research are to develop a valid and feasible Baamboozle-based quiz game as a media and to determine the increase of students' collaboration skills through the Baamboozle game-based quiz media.

The type of research used is RnD (Research and Development). The model used in this development is the ADDIE model. The product developed is a Baamboozle-based quiz game. The subjects of this research include 6 students of 5th grade students for the small group trial and 20 students of 4th grade students for the large group trial at SDN 4 Sumberpetung. The techniques and instruments used in the research included observation, interview, and questionnaire.

The results showed that the Baamboozle-based quiz game is suitable for use as instructional media, with media expert validation reach 99% categorized as very feasible, material expert validation at 96% categorized as very feasible, and student responses reach 90% categorized as very good. This research demonstrates an increase in the percentage of collaboration skills among fourth grade students. This is evident from the pretest score percentage, which at first 56% in categorized as adequate, increase to 88% in the posttest categorized as very good. These findings are further supported by observational results showing an average collaboration skills of 96%. Based on this increase, it can be concluded that Baamboozle game-based learning has increase the collaboration skills of 4th grade students in elementary school.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari jaman jahiliyah menuju jaman terang benderang. Dengan penuh rasa syukur, penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Cerdas Cermat Berbasis *Game Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Kelas IV di SDN 4 Sumberpetung “ sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Tak lupa, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam penulisan skripsi ini. Penghargaan dan juga rasa terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si., Phd., selaku Rektor Universitas Islam Raden rahmat Malang.
2. Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd., selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Dr. Yulia Eka Yanti selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga dalam menyelesaikan skripsi.
5. Tety Nur Cholifah M.Pd., yang bersedia menjadi validator ahli media.

6. Istiqomah Ulfana Sa'aadah, S.Pd., yang bersedia menjadi validator ahli materi.
7. Wuli Oktiningrum, M.Pd., selaku penguji 1 yang sudah meluangkan waktu untuk menguji serta memberikan saran.
8. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd., selaku penguji 2 yang sudah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan saran.
9. Kepala Sekolah dan semua dewan guru SD Negeri 4 Sumberpetung yang telah memberi izin dan membantu dalam melakukan penelitian skripsi.
10. Keluarga tercinta terutama Bapak Suroso dan Ibu Lastri yang selalu mendoakan, memberi dukungan serta semangat baik secara moral dan material.
11. Teman-teman seperjuangan PGSD yang senantiasa memberikan semangat, ide, dan dukungan positif.
12. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang berkenan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Untuk saya sendiri, Fahmanisatul Rodiyah. Terimakasih telah menjadi pribadi yang kuat dan mampu mengendalikan diri. Terimakasih telah mengatur ego dan memilih bangkit dengan rasa semangat sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Raden Rahmat.

Penulis menyadari atas keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

Malang, Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1	1
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Definisi Operasional	10
BAB II	12
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Fungsi Media Pembelajaran	13
3. Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Jenis Jenis Media Pembelajaran	15
B. Cerdas cermat	16
C. <i>Game</i> Edukasi <i>Baamboozle</i>	17
D. Pengertian Keterampilan Kolaborasi	23
1. Indikator Kolaborasi	25
2. Tujuan Kolaborasi	25
3. Manfaat Kolaborasi	26
E. Materi	26
F. Penelitian Terkait	29

G. Kerangka Berpikir	30
BAB III.....	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan.....	34
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan	38
D. Rancangan Uji Coba Produk	38
a. Draf Awal Produk	38
E. Subjek Uji Coba.....	39
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV	47
A. Studi Pendahuluan	47
B. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	48
C. Hasil uji coba produk.....	58
C. Revisi Produk	66
D. Kajian produk akhir	68
E. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	86

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	30
Tabel 3.1 One Group Pretest -Posttest Design (Sugiono, 2017).....	39
Tabel 3.2 Kriteria Validasi Ahli.....	43
Tabel 3.3 Kriteria Angket Respon Siswa	44
Tabel 3.5 Kriteria Keterampilan Kolaborasi	45
Tabel 3.4 One Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2017).....	46
Tabel 3.5 Kriteria Keterampilan Kolaborasi	46
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Ahli Media	56
Tabel 4.2 Rekapitulasi Analisis Ahli Materi	57
Tabel 4.3 Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	59
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa	60
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	61
Tabel 4.6 Pretest-Posttest Design (Sugiono, 2017).....	63
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Keterampilan Kolaborasi	63
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi	65
Tabel 4.9 Revisi Ahli Media.....	66
Tabel 4.10 Revisi Ahli Media.....	67
Tabel 4.11 Revisi Ahli Materi	67



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Persentase Kolaborasi	64
Diagram 4.2 Presentase Kolaborasi	74



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aturan Di Rumah	28
Gambar 2.2 Aturan Di Sekolah	29
Gambar 2.3 Aturan Di Masyarakat	29
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Model Addie Menurut Branch (2009)	33
Gambar 3.2 Gambaran Umum Produk	38
Gambar 4.1 Format Kuis	52
Gambar 4.2 Tampilan Awal	53
Gambar 4.3 Tampilan Folder	54
Gambar 4.4 Tampilan Awal Kuis	54
Gambar 4.5 Tampilan Kuis	55
Gambar 4.6 Tampilan Jawaban	55
Gambar 4.7 Kegiatan Cerdas Cermat Kelompok Kecil	60



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Story Board.....	86
Lampiran 2 Hasil Wawancara	88
Lampiran 3 Kisi-Kisi Ahli Media	90
Lampiran 4 Kisi-Kisi Ahli Materi.....	91
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	92
Lampiran 6 Kisi Kisi Angket Keterampilan Kolaborasi.....	93
Lampiran 7 Kisi Kisi Soal.....	94
Lampiran 8 Format Soal.....	96
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media.....	101
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi	103
Lampiran 11 Angket Respon Siswa Uji Kelompok Kecil.....	104
Lampiran 12 Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	106
Lampiran 13 Angket Keterampilan Kolaborasi	108
Lampiran 14 Hasil Analisis Angket	112
Lampiran 15 Angket Keterampilan Kolaborasi	113
Lampiran 16 Tabel Analisis Angket.....	117
Lampiran 17 Hasil Observasi.....	118
Lampiran 18 Hasil Analisis Keefektifan	120
Lampiran 19 Dokumentasi.....	121
Lampiran 20 Surat Izin Observasi.....	123
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	124



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan kolaborasi adalah salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada siswa di era abad 21 (Andersen & Rustad, 2022). Keterampilan kolaborasi dapat membentuk karakter siswa lebih komunikatif dan mengurangi kecenderungan individualisme (Syurbakti 2020). Sejalan dengan itu, menurut Prihatmojo (2019) siswa harus kreatif, inovatif, berfikir kritis, dan metokognitif agar siswa memiliki kemampuan komunikasi dan kolaborasi, yang diharapkan dapat berjalan seimbang antara pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh, sehingga dapat dijadikan bekal hidup di lingkungan masyarakat.

Hal tersebut sejalan juga dengan empat kompetensi yang perlu dimiliki siswa di abad 21 yaitu berpikir kritis, kreativitas, berkomunikasi dan kolaborasi. Empat kompetensi tersebut menjadi ranah karakteristik pembelajaran yang mengacu pada *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar menarik minat dan meningkatkan nilai luhur pancasila yang siswa miliki (Alanur, dkk., 2022). Sehingga diharapkan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang holistik, tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan *soft skill* seperti kemampuan kolaborasi.

Keterampilan kolaborasi adalah suatu keahlian yang perlu untuk dimiliki setiap individu agar mudah dalam melakukan tugas dengan cara bekerjasama untuk mencapai tujuan (Sunbanu, dkk., 2019). Seperti pendapat Kathleen (2016) menyebutkan keterampilan kolaborasi dapat meningkatkan kapasitas siswa untuk

terlibat dalam kerja kelompok dan secara efektif mengatasi tantangan agar mencapai tujuan bersama (Kathleen, 2016). Dengan demikian keterampilan kolaborasi memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang seni kerja sama, mengungkapkan sudut pandang baru, dan memperluas kompetensi antar-pribadi mereka (Firman, dkk.,2023).

Proses kolaborasi mengharuskan keterlibatan timbal balik antar siswa sebagai upaya bersama mengatasi masalah (Lelasari, dkk., 2017). Kolaborasi mengharuskan peserta didik produktif, menjalin hubungan dengan teman sebaya, saling bertukar ide atau gagasan, menghargai pendapat orang lain, serta kesediaan untuk berbagi tanggung jawab dan membuat keputusan untuk mencapai tujuan bersama Greenstein, (2012) (dalam Sufajar & Qosyim, 2022). Sehingga keterampilan kolaborasi sangat penting bagi siswa untuk memperoleh kemampuan kerja sama mengingat semakin banyak siswa mau bekerja sama maka semakin banyak pula siswa yang ingin belajar.

Namun, keterampilan kolaborasi di sekolah dasar masih rendah. Menurut penelitian Ulhusna, dkk (2020) mendapati keterampilan kolaborasi peserta didik rendah, hal ini disebabkan karena peserta didik sulit untuk bekerjasama dalam proses pembelajaran. Pada saat kerja kelompok peserta didik menghabiskan sebagian besar waktu untuk bercerita dan tidak segera untuk menyelesaikan tugas yang diminta guru. Terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terjadi karena siswa menganggap pembelajaran yang membosankan karena mereka merasa materi terlalu teoritis dan tidak relevan dengan kehidupan mereka (Firdausi & Mansyuri, 2025)

Lebih lanjut menurut Saffitri, dkk (2024) menyatakan bahwa, permasalahan lain dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah bahwa siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses tersebut, disebabkan oleh kurangnya keragaman dalam cara penggunaan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan, agar siswa dapat belajar secara efektif dan terlibat penuh di kelas, maka guru harus merancang pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Depita, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 11 Desember 2024 di SDN 4 Sumberpetung, terlihat bahwa masih rendahnya kemampuan kolaborasi siswa. Hal tersebut ditunjukkan pada pengamatan di kelas 4, bahwa guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas sekolah, seperti penggunaan *LCD Proyektor* dalam penyampaian materi pembelajaran jarang dilakukan. Akibatnya, media pembelajaran kurang berkembang tanpa bantuan teknologi, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya dalam wawancara guru menyebutkan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar biasanya menggunakan buku paket dan sesekali *power point*, sehingga pengadaan media interaktif yang melibatkan interaksi antar siswa belum pernah di terapkan. Akibatnya siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk berkolaborasi dan mengembangkan keterampilan sosialnya selama proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami tentang saling bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara tim.

Hal tersebut juga didukung dengan minimnya fasilitas sekolah yang mendukung kegiatan kolaborasi. Biasanya, siswa berdiskusi hanya menggunakan

sumber dari buku paket/ LKPD, yang menyebabkan siswa terlihat tidak antusias, bersikap pasif, dan masih banyak yang bercanda atau mengobrol saat kerja kelompok. Sependapat dengan itu menurut Yanti & Yhasmin (2023) bahwa guru yang jarang menerapkan kerja kelompok dalam pembelajaran, membuat keterampilan siswa tidak berkembang. Pembelajaran seperti ini membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan maka dibutuhkan pengembangan media yang dapat memfasilitasi guru untuk melatih dan meningkatkan keterampilan kolaborasi. Menurut Aghni (2018) penggunaan media pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan kognitif siswa, tetapi dapat menumbuhkan imajinasi dan keterampilan siswa salah satunya adalah kolaborasi. Maka penggunaan media dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Sebagaimana pendapat Sakila (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa harus dapat menciptakan ketertarikan pada siswa. Ketertarikan siswa pada media pembelajaran dapat diusahakan menggunakan pengembangan media pembelajaran melalui permainan. Sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran melalui permainan yang berfungsi menciptakan keterampilan kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, media harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa, sehingga memiliki daya tarik yang kuat bagi mereka (Apriyanti, dkk., 2023).

Dari keterkaitan di atas, maka permainan yang dapat dikembangkan yaitu cerdas cermat berbasis *game Baamboozle*. Cerdas cermat adalah permainan edukatif yang tidak hanya menguji pengetahuan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kemampuan beradaptasi dalam situasi kompetitif

(Putri & Santoso, 2021). Sejalan dengan itu menurut Rahmawati (2020) cerdas cermat merupakan kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pengimplementasian cerdas cermat dapat dilakukan menggunakan media digital sebagai alat bantu pembelajaran. Media seperti kuis berbasis aplikasi online memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan kolaboratif (Hidayat, 2022). Oleh karena itu, cerdas cermat dalam pengembangan ini berbasis media *Baamboozle*.

Baamboozle adalah salah satu web edukatif pembelajaran berupa permainan edu games seperti lomba cerdas cermat, dengan berlangsung secara tatap muka dan siswa tidak perlu untuk membuat akun. Permainan ini dimainkan dengan membunyikan bel per kelompok (Sa'diyah, dkk., 2021). Melalui permainan ini, siswa akan aktif berkerja sama dalam kelompok dan memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas (Khatoon & Qureshi, 2023). Lebih lanjut penggunaan media *Baamboozle* dapat memberikan sebuah variasi dari media pembelajaran yang tak hanya menarik tetapi juga relevan dengan materi serta karakteristik siswa. Media *Baamboozle* juga mampu mendukung pertumbuhan psikologis siswa karena menantang mereka untuk lebih serius dan penuh perhatian saat belajar (Murti, 2024).

Permainan berbasis digital menjadi salah satu media pembelajaran kolaboratif yang menghibur serta dapat digunakan sebagai pembelajaran interaktif yang inovatif dan efektif (Lee, dkk., 2020). Menurut, Christanti, dkk (2018) penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kolaboratif dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Menambahkan Dani (2024) menunjukkan bahwa media

pembelajaran *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan diperlukan sebagai langkah inovasi dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan meningkatkan keterampilan kolaborasinya.

Berdasarkan fokus permasalahan tersebut media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian sebagai upaya inovasi terhadap pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Cerdas Cermat Berbasis *Games Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas sekolah seperti *LCD Proyektor* jarang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kurang memahami tentang cara bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara tim.
3. Keterbatasan fasilitas penggunaan teknologi yang mendukung kolaborasi
4. Siswa menunjukkan sikap tidak antusias, bersikap pasif, dan banyak yang bercanda atau mengobrol saat kerja kelompok.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang diteliti. Agar dalam pengkajian

yang dilakukan lebih terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan.

Penelitian ini menitik beratkan pada:

1. Pengembangan cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma Dan Aturan kelas IV
2. Pengimplementasi media pembelajaran berupa *game edukatif* berbasis web
3. Uji kelayakan dan keefektifan cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi di kelas IV

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dan Aturan di kelas IV SD?
2. Bagaimana media *game* cerdas cermat *Baamboozle* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dan Aturan kelas IV?

E. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Menghasilkan produk pengembangan berupa cerdas cermat berbasis *games Baamboozle* yang valid dan layak sebagai media untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dan Aturan kelas IV SD

2. Mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi siswa melalui media berbasis *game Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dan Aturan kelas IV

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* yaitu sebuah kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV
2. Cerdas cermat pada materi Norma dan Aturan yang berisi tentang pengertian, jenis, fungsi, penerapan serta aturan dalam kehidupan sehari-hari
3. Cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* yang dikembangkan mudah untuk diakses secara online di mana pun dan kapanpun
4. Cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum Merdeka
5. Cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* dengan desain antarmuka yang menarik dan informatif dengan opsi tema yang bervariasi

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai penambah ilmu baru serta pengenalan games edukatif *Baamboozle* bagi sekolah SD dan dapat sebagai acuan guru sekolah dasar untuk menerapkan media pembelajaran edukatif *Baamboozle*. Dengan demikian dapat memberikan sumbangan peran bagi pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran melalui *Baamboozle*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi sekolah

Dapat menjadi sumbangan peran dalam media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga diharapkan dapat dipertimbangan dan didukung oleh sekolah sebagai alternatif media pembelajaran.

b) Bagi Guru

Pengembangan media dapat memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan guru Pendidikan Pancasila mengenai penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Serta menawarkan persektif baru tentang bagaimana meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada umumnya dan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar pada khususnya.

c) Bagi siswa

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi siswa untuk terus mengejar pendidikan dengan penuh semangat, dapat melatih keterampilan komunikasi pemikiran mereka dengan kolaborasi dan berpartisipasi aktif di kelas. Serta dapat memberikan pengalaman yang baru dengan suasana belajar yang menyenangkan.

d) Bagi peneliti

Menambah pengetahuan untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah keterampilan dan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran.

e) **Bagi peneliti selanjutnya**

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dan semoga media pembelajaran *Baamboozle* dapat lebih berkembang dan diperbaiki lebih baik dan dikreasikan agar lebih inovatif untuk generasi selanjutnya.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari sebuah kesalah tafsiran terhadap makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, pembaca perlu mengetahui beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini.

1. Cerdas cermat adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Permainan ini dilakukan dalam bentuk kompetisi antar kelompok dengan menjawab sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Kegiatan ini diterapkan pada materi norma dan aturan kelas IV, siswa akan diajak untuk memahami pentingnya norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan sistem permainan poin. Cerdas cermat dimulai dengan mengajukan pertanyaan secara bergiliran kepada setiap kelompok. Setiap kelompok akan memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan. Kegiatan diakhiri dengan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi.
2. *Game "Baamboozle"* merupakan salah satu wed edukatif pembelajaran berupa permainan edukasi, yang berlangsung secara tatap muka tanpa perlu membuat akun. *Baamboozle* dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran yang berbentuk kuis serta dimainkan secara online. Media ini

menyajikan fitur dan *template* yang menarik serta mudah digunakan. Penggunaan media *Baamboozle* dapat memberikan variasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. *Game Baamboozle* akan diisi dengan kuis materi norma dan aturan yaitu tentang pengertian norma, jenis norma, fungsi norma, penerapan serta aturan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan melakukan kerja sama, saling tukar pikiran atau gagasan antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Adapun indikator keterampilan kolaborasi yang harus dimiliki siswa adalah adanya saling ketergantungan, adanya kerja sama, adanya rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya serta menunjukkan fleksibilitas. Keterampilan kolaborasi akan diterapkan pada materi norma dan aturan. Keterampilan kolaborasi akan diuji dengan menggunakan angket dan lembar observasi.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT