

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *game Baamboozle* pada materi norma dan aturan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* dinyatakan valid dan layak karena telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil analisis nilai presentase ahli media sebesar 99% dan oleh ahli materi sebesar 96% dengan masuk pada kualifikasi sangat layak. Selain itu kelayakan ditunjukkan oleh respon siswa terhadap media yang positif dengan persentase sebesar 90% yang menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Media cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dengan membuat siswa saling ketergantungan, kerja sama tim, sikap bertanggung jawab fleksibilitas. Peningkatan persentase kolaborasi siswa 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 oleh hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa yang mencapai rata-rata sebesar 96%.

#### B. Saran

Adapun saran untuk penelitian yaitu:

1. Produk pengembangan *game Baamboozle* sudah dinyatakan valid, maka dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dan aturan. Namun untuk memastikan generalisasi hasil, disarankan untuk melakukan uji coba lanjutan pada populasi yang lebih besar.
2. Produk pengembangan cerdas cermat berbasis *game Baamboozle* hanya sebatas pada materi norma dan aturan, sehingga diharapkan dikembangkan pada materi yang lebih luas dan beragam.
3. Bagi pendidik yang ingin mengembangkan produk, dapat mengembangkan materi lain, dan mengedit *game Baamboozle* dengan lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., & Syuaib, D. (2022). Pengembangan bahan ajar PPKn bermuatan nilai profil pelajar Pancasila sebagai penguatan karakter kewarganegaraan siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107–115.
- Andersen, R., & Rustad, M. (2022). Using Minecraft as an educational tool for supporting collaboration as a 21st century skill. *Computers and Education Open*, 3, 100073.
- Andriyani, I. M. F. (2021). Pemanfaatan penggunaan ice-breaking pada website Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1–10.
- Anindita, R. G., & Prastyo, D. (2024). Pengaruh media pembelajaran Baamboozle terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(1), 116–123.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Apriyanti, D., Suhaimi, S., & Rosyadi, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Tic-Tac-Toe untuk melatih keterampilan kolaborasi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(1), 54–64.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Christanti, A. R., Sanjaya, R., & Widyarto, E. (2018). The game making framework for collaborative learning. *Sisforma*, 4(2), 43.
- Dani, M. N., Purwandi, D. A., & Saipiatuddin. (2024). Baamboozle untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 172 Jakarta. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3).
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 20(1), 77–97.

- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–13.
- Fajar, D. M., Rohmatini, G. W., & Hasanah, R. (2022). Pengembangan game edukasi aturan tangan kanan pada materi kemagnetan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator untuk siswa SMP / MTs. *Jurnal Ilmiah: Pendidikan Fisika*.
- Firdausi, A.K., Marina, W., & Mansyuri, A. (2025). Teori pembelajarang yang relevan dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PendidikanKewarganegaraan Madrasah*, 12(1), 44-45.
- Firman, F., Nur, S., & Taim, M. A. S. L. (2023). Analisis keterampilan kolaborasi siswa SMA pada pembelajaran biologi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 82–89.
- Garrison, C., & Ehringhaus, M. (2017). *Formative assessment: Monitoring instruction to improve student learning*. Scholastic Inc.
- Harahap, M., & Sireger, L. M. (2018). *Mengembangkan sumber dan media pembelajaran*. Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau. DOI:10.13140/RG.2.2.19282.86721
- Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, T., Hayati, N., Supardi, S., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital: Teori & praktik*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayat, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Cerdas Cermat Berbasis Aplikasi Online. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45-53.
- Ilwan, K.J. & Hendriana, B. (2023). Improving Students' Mathematical Communication Ability Through Problem-Based Learning Assisted by Baamboozle. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 8(3).
- Iskandar, S., Sholihah, P., & Agnia, A. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6)
- Kathleen, S. (2016). Student collaboration and school educational technology: Technology integration practices in the classroom. *I-Manager's Journal on School Educational Technology*, 11(4)
- Kapp, K. M. (2016). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Khatoon, S., & Qureshi, H. (2023). The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizizz and

- Bamboozle of English Language Learners. *Pakistan Languages and Humanities Review*, 7 (IV). DOI: 10.47205/plhr.2023(7-iv)16
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Kegiatan, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6 (1)
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, D., Priharto, N. D., & Yusnawan, L. (2023). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. ISBN 978-623-194-650-8.
- Lee, J., Lee, H., & Lee, S. (2020). The impact of digital games on collaborative learning: A meta-analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 57(4), 1025-1052. DOI:10.1177/0735633118771477.
- Lelasari, M. S. (2017). Pemanfaatan Social Learning Network Dalam. *Prosiding TEP & PDs*, 3 (2), 167-172.
- Lestari, R. (2020). *Penerapan Strategi Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Peduli Terhadap Mahkluk Hidup Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru*. Pekanbaru: Uin Suska Riau.
- Mariani, S.D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP. *Pendidikan IPS*, Vol. 2, No. 2: 209
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2024). Studi Literatur: Bamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(2), 69-75
- Mindrianingsih, T. & Yanti, Y.E. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Indatik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7 (2)
- Murti, M. (2024). *Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Bamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan penerbit UNM.
- Pratama, S. M. P., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan Media Papan Eko (Kegiatan Ekonomi) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary*

*Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(1), 55–62. DOI: 10.33379/primed.v1i1.704

- Prihatmojo, A., I. M., Ernawati, D., & Indriyani, D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Di Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan*. Prosiding Semnasfip. 180-186
- Putra, N.S. (2023). Efektivitas Permainan Cerdas Cermat Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Protein Synthesis. *Journal of Natural Science Learning*, 2(1), 15-21.
- Putri, S., & Santoso, B. (2021). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Cerdas Cermat di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Pendidikan*, 3(1), 110-115.
- Qosyim, A. 2022. Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa Di Masa Pandemi Covid-19. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10 (2)
- Rahmawati, A., Fadiawati, N., & Diawati, C. (2019). Analisis Keterampilan Berkolaborasi Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 8(2).
- Rahmawati, D. (2020). Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Cerdas Cermat. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(3), 77-85.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.11(3). 198-204.
- Saffitri, Kurnisar, & Mutiara, T.M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio*, 10 (4), 1233-1240
- Safitri, D. I., & Sumardi. (2024). The Influence of the Game-Based Learning Model with Baamboozle Application Media on Critical Thinking and PPKn Learning Outcomes for 2nd Grade Elementary School Students. *Basic and Applied Education Research Journal*, 5(1), 49-58. DOI: 10.11594/baerj.05.01.06
- Sakila. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. Guepedia.
- Saputra, A., Bustan, B., & Asis, A. (2023). *Cerdas Cermat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Materi Peristiwa Rengasdengklok Hingga Kemerdekaan di SMW Negeri 1 Parepare*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, 5 (2).
- Sufajar, D. & Qosyim, A. (2022). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa Di Masa Pandemi Covid-19. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10 (2), 253-259

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta
- Sulastyaningrum, R., Martono, T., & Wahyono, B. (2019). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Pretasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Peserta Didik Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bulu. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 1-19.
- Sulistiyawati & Rahayu, D.Y. (2020). *Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar materi Debit untuk siswa kelas V SDN Kentungan dengan model STAD*. Yogyakarta Sanata Dharma University.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay-Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2037-2041.
- Syarifuddin & Utari, E.D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bani Media Publishing.
- Syurbakti, (2020). Implementasi Keterampilan Kolaborasi pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Simpang Empat melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning. *OSF Preprints: Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah*.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2)
- Widoyoko, E.P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. DOI: 10.31004/basicedu.v5i2.835
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68
- Yanti, Y.E., & Mashitho, D. (2024). Hubungan Literasi Membaca Dengan Keterampilan Komunikasisiswa Kelas V Sd Negeri di Desa Bangelan Kecamatan Wonosari. *Primary Education Journal*, 4 (1)
- Yusuf, M. (2020). Model Pembelajaran Kompetisi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Asosiasi Dosen Tarbiyah Krempyang Tanjunganom*, 1, 61-73

Zahwa, F. A., Syafi'i, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19 (1)

Zainuddin, M. (2017). Model Pembelajaran Kolaborasi Meningkatkan Partisipasi Siswa, Keterampilan Sosial, dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 3 (1). Doi: 10.23887/jiis.v3il.11474



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**