

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BASED*  
*LEARNING BAAMBOOZLE* PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA  
KELAS V SDN TEMBOK DUKUH IV SURABAYA**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**SALWA RIZKY AULIA**

**NPM. 21650034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE* PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SDN TEMBOK DUKUH IV SURABAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
Memenuhi Persyaratan dan Menyelesaikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

**SALWA RIZKY AULIA**

**NPM. 21650034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal Skripsi oleh Salwa Rizky Aulia, NPM 21650034, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based LearningBaamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya* telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 9 Januari 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama,



Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.  
NIK. 15747-ET

Pembimbing Kedua,



Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd  
NIK. 16754-ET

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Salwa Rizky Aulia

NPM : 21650034

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada Senin, 13 Januari 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat.

### PENGUJI

#### PENGUJI I

Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15747-ET

### TANDA TANGAN



#### PENGUJI II

Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd.

NIK. 16754-ET



#### PENGUJI III

Leni Yuliana, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15738-ET



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Drs Kaswadi, M.Hum

NIK. 91122-ET

## **SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI**

Nama yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Salwa Rizky Aulia

NPM: 21650034

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat: Jagiran IV/ 47 Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 9 Januari 2025



Salwa Rizky Aulia

NPM. 21650034

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat dan karunianya, karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang-orang yang telah menjadi bagian terpenting dalam hidup saya :

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta. Terima kasih atas cinta, dukungan, dan doa yang tiada henti. Kalian adalah sumber inspirasi dan motivasi terbesar dalam hidup penulis. Semua pengorbanan yang telah kalian lakukan tidak akan pernah bisa terbalas. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan bagi kalian serta kepada seluruh anggota keluarga tercinta,
2. Ibu Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati memberikan penulis arahan, nasehat, waktu, dan motivasi untuk menyusun skripsi ini.
3. Ibu Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd. selaku dosen wali penulis selama perkuliahan. Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu karena telah memberikan bimbingan, dukungan, dan motivasi selama perjalanan studi saya. Bagi saya Ibu menjadi panutan yang inspiratif, membantu saya dalam menghadapi berbagai tantangan akademik dan pribadi, setiap saran dan masukan yang diberikan sangat berarti bagi perkembangan saya.
4. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala ilmu, pengalaman, dan inspirasi yang telah dibagikan. Setiap pelajaran yang penulis dapatkan menjadi bekal yang berharga untuk masa depan penulis sebagai seorang pendidik.
5. Rekan-rekan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2021, terima kasih atas kebersamaan, semangat dan kebahagiaan dari awal hingga akhir perkuliahan. Setiap pengalaman, baik suka maupun duka, memberikan makna dalam setiap langkah perjalanan kita. Kehangatan dan solidaritas yang terjalin membuat perjalanan akademik terasa lebih ringan dan bermakna.

6. Salwa Rizky Aulia (Penulis). Terimakasih banyak sudah bertahan sampai detik ini, melewati lika-liku hidup yang pastinya tidak selalu indah, sudah berusaha menahan ego dan amarah yang seringkali menghampiri. Terimakasih untuk tidak menyerah dan memilih menyelesaikan skripsi ini sampai tuntas. Kamu hebat, berbahagialah dimanapun kamu berada.

## ABSTRAK

Aulia, Salwa Rizky, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Pembimbing (I) Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing (II) Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Game Based Learning, Baamboozle.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS serta belum diterapkannya media pembelajaran berbasis teknologi di kelas V-B SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game-based learning baamboozle*, mengetahui kevalidan dan keefektifan media tersebut bagi siswa kelas V-B SDN Tembok Dukuh IV Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research & Development) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi oleh ahli media menunjukkan hasil sebesar 98%, validasi oleh ahli materi sebesar 94% sementara hasil angket respon siswa mencapai 89,75%. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 44,3% pada pemahaman berdasarkan analisis data pre-test dan post test, yang dibuktikan melalui analisis data. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game-based learning baamboozle* sangat layak dan efektif untuk digunakan.



## ABSTRACT

Aulia, Salwa Rizky, 2025. *Development of Baamboozle Game-Based Learning Media on Science and Science Learning Outcomes for Class V Students of SDN Wall Dukuh IV Surabaya*. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Wijaya Kusuma University Surabaya. Supervisor (I) Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd. and Supervisor (II) Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd

**Keywords:** *Learning Media*, Game Based Learning, Baamboozle.

This research was motivated by students' low interest in learning in science and science subjects and the lack of implementation of technology-based learning media in class V-B of SDN Wall Dukuh IV Surabaya. This research aims to develop game-based learning media based on baamboozle learning, to determine the validity and effectiveness of this media for class V-B students at SDN Wall Dukuh IV Surabaya. This research uses the R&D (Research & Development) research method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation and evaluation. Validation by media experts showed results of 98%, validation by material experts was 94% while student response questionnaire results reached 89.75%. The trial results showed a significant increase of 44.3% in understanding based on pre-test and post-test data analysis, which was proven through data analysis. So it can be concluded that the baamboozle game-based learning media is very worthy and effective to use

## **MOTTO**

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al Baqarah 2: 286)

“Letakkan aku dalam hatimu, maka aku (Allah) akan meletakkanmu dalam hatiku”

(Q.S Al Baqarah 2: 152)

“Tetaplah kuat! Tidak ada hidup tanpa masalah dan tidak ada perjuangan tanpa rasa lelah. Memang tidak mudah untuk menjadikan semuanya indah. Tapi yakinlah, di setiap rasa lelah pasti akan ada do’a yang di ijabah”

“And if you never bleed, you’re never gonna grow”

-Taylor Swift

“Jatuh bangun itu pasti, nikmati prosesnya, jangan lupa bahagia”

## PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning Baamboozle* Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN Tembok Dukuh IV Surabaya" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Pada kesempatan ini, peneulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi, di antaranya adalah:

1. Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono dr. Sp. T. H. T. K. L. (K) FICS selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Dr. Drs. Kaswadi, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan semangat yang sangat berarti bagi penulis.
4. Noviana Desiningrum S.Pd M.Pd, selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing II yang telah memberikan perhatian, bimbingan, dan dukungan penuh selama masa perkuliahan.
5. Dianingati, S.Pd., selaku guru kelas V-B SDN Tembok Dukuh IV Surabaya, yang telah memberikan izin dan dukungan untuk penulis melakukan penelitian.
6. Kedua orang tua tercinta, mama dan papa yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti dalam setiap langkah penyusunan skripsi ini.
7. Adik-adikku tersayang Allyvia dan Almeira yang selalu memberikan hiburan dan canda tawa sehingga penulis merasa terhibur dan termotivasi dalam mnyusun skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan yang terkasih (Ellena Aurellia Putri dan Nafilah Alifta Firdaus), yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 9 Januari 2025

Salwa Rizky Aulia  
NPM. 21650034

## DAFTAR ISI

|                                                    |                                     |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>                          | <b>i</b>                            |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI .....</b> | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                            | <b>v</b>                            |
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>vii</b>                          |
| <b>ABSTRACT .....</b>                              | <b>viii</b>                         |
| <b>MOTTO .....</b>                                 | <b>ix</b>                           |
| <b>PRAKATA.....</b>                                | <b>x</b>                            |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>xii</b>                          |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                          | <b>xv</b>                           |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                         | <b>xvi</b>                          |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>                            |
| A. Latar Belakang .....                            | 1                                   |
| B. Identifikasi Masalah .....                      | 5                                   |
| C. Batasan Masalah.....                            | 6                                   |
| D. Rumusan Masalah .....                           | 6                                   |
| E. Tujuan Pengembangan .....                       | 6                                   |
| F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....      | 7                                   |
| G. Manfaat Pengembangan .....                      | 7                                   |
| H. Asumsi Pengembangan .....                       | 9                                   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                 | <b>10</b>                           |
| A. Kajian Teori.....                               | 10                                  |
| 1. Media Pembelajaran .....                        | 10                                  |
| 2. <i>Game Based Learning</i> (GBL) .....          | 16                                  |
| 3. Media <i>Baamboozle</i> .....                   | 19                                  |
| 4. Pembelajaran IPAS .....                         | 22                                  |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan .....            | 24                                  |
| C. Kerangka Berpikir.....                          | 27                                  |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| D. Pertanyaan Penelitian ..... | 29 |
|--------------------------------|----|

|                                                                          |           |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                   | <b>30</b> |
| A. Model Pengembangan .....                                              | 30        |
| B. Prosedur Pengembangan .....                                           | 31        |
| 1. Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....                               | 31        |
| 2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....                                  | 32        |
| 3. Tahap pengembangan ( <i>Development</i> ) .....                       | 32        |
| 4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....                     | 32        |
| 5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....                            | 33        |
| C. Desain Uji Coba Produk .....                                          | 33        |
| 1. Desain Uji Coba .....                                                 | 33        |
| 2. Subjek Uji Coba .....                                                 | 34        |
| D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....                           | 34        |
| E. Teknik Analisis Data .....                                            | 40        |
| 1) Analisis Kelayayakan .....                                            | 40        |
| 2) Analisis Hasil Belajar ( <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> ) ..... | 41        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>                    | <b>42</b> |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....                                  | 42        |
| 1. <i>Analyze</i> (Analisis).....                                        | 42        |
| 2. <i>Design</i> (Desain).....                                           | 43        |
| 3. <i>Development</i> (Pengembangan).....                                | 45        |
| 4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....                            | 46        |
| 5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....                                    | 46        |
| B. Hasil Uji Coba Produk .....                                           | 46        |
| 1. Penyajian Data Ahli Media.....                                        | 46        |
| 2. Penyajian Data Ahli Materi .....                                      | 48        |
| 3. Penyajian Data Angket Respon Siswa.....                               | 50        |
| 4. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa .....                              | 52        |
| C. Revisi Produk.....                                                    | 54        |
| 1. Revisi Ahli Media.....                                                | 54        |
| 2. Revisi Ahli Materi .....                                              | 54        |
| D. Kajian Produk Akhir .....                                             | 54        |
| E. Keterbatasan Penelitian.....                                          | 67        |

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                    | <b>68</b> |
| A. Simpulan Tentang Produk .....                         | 68        |
| B. Saran Pemanfaatan Produk .....                        | 69        |
| C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut ..... | 70        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                               | <b>71</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                     | <b>77</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media .....    | 36 |
| Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru .....                | 36 |
| Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....         | 37 |
| Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....         | 38 |
| Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa .....                | 38 |
| Tabel 3. 6 Kisi-kisi soal Pre-test dan Post-test .....           | 39 |
| Tabel 3. 7 Pedoman Tanggapan Skor .....                          | 40 |
| Tabel 3. 8 Kategorisasi Hasil Pengolahan Data .....              | 41 |
| Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi Ahli Media .....                  | 47 |
| Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....                  | 48 |
| Tabel 4. 3 Data Angket Respon Siswa .....                        | 50 |
| Tabel 4. 4 Skor Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa ..... | 52 |