Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia
Volume 5, Nomor 2, Tahun 2026, Halaman 2019 – 2023
https://jpion.org/index.php/jpi
E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Baamboozle* Pada Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja Kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta

Yasinta Salsabila Anjani[1)*], Roni Faslah[2)], Eka Dewi Utari[3)]

[1,2,3)]Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta

*Yasinta Salsabila Anjani
Email : yasintasalsabila6@gmail.com
ronifaslah@unj.ac.id
ekadewiutari@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta, menguji validitas media berdasarkan penilaian ahli, serta menganalisis kepraktisannya berdasarkan respons peserta didik. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, tiga peserta didik pada uji coba one-to-one, dan sepuluh peserta didik pada uji coba kelompok kecil. Data dikumpulkan melalui observasi, validasi ahli, wawancara, angket respons peserta didik, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil validasi memperoleh 93,75% dari ahli materi, 90% dari ahli media, dan 90% dari ahli desain pembelajaran, dengan rata-rata 91,25% berkategori sangat valid. Kepraktisan memperoleh 100% pada one-to-one dan 99,5% pada kelompok kecil, dengan rata-rata 99,75% berkategori sangat praktis. Media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual melalui permainan kelompok dan soal berbasis kasus.

Kata kunci: *Baamboozle, media pembelajaran, komunikasi di tempat kerja, ADDIE, praktikalitas*

Abstract

This study aimed to develop an educational game-based learning medium using Baamboozle for the Workplace Communication element in Grade XI at SMK Negeri 46 Jakarta, examine its validity through expert assessment, and analyze its practicality based on student responses. The study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, consisting of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The subjects included a subject matter expert, a media expert, an instructional design expert, three students in a one-to-one trial, and ten students in a small-group trial. Data were collected through observation, expert validation, interviews, student response questionnaires, and documentation, and were analyzed using quantitative descriptive percentages. The validation results were 93.75% from the subject matter expert, 90% from the media expert, and 90% from the instructional design expert, resulting in an average validity score of 91.25%, categorized as highly valid. Practicality reached 100% in the one-to-one trial and 99.5% in the small-group trial, with an average of 99.75%, categorized as highly practical. The developed medium was considered attractive, easy to use, and helpful for contextual understanding through team-based gameplay and case-based questions.

Keywords: *Baamboozle, learning media, workplace communication, ADDIE, practicality*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dan tuntutan kompetensi abad ke-21. Pendidikan vokasi tidak hanya dituntut membekali peserta didik dengan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah yang relevan dengan dunia kerja. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini (Sugianto et al., 2023; Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran yang dipilih secara tepat juga dapat membantu meningkatkan

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021; Pujiastuti, 2021).

Salah satu kompetensi penting pada kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) adalah Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Elemen ini membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi secara profesional dalam lingkungan kerja. Penguasaan kompetensi tersebut penting karena peserta didik SMK dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja yang menuntut komunikasi efektif, tepat, dan kontekstual.

Permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran Elemen Komunikasi di Tempat Kerja di SMK Negeri 46 Jakarta adalah penggunaan media yang masih terbatas pada Microsoft PowerPoint dan buku cetak. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif. Hasil pra-survei terhadap 36 peserta didik menunjukkan bahwa 88,9% peserta didik tertarik menggunakan Baamboozle sebagai media pembelajaran, sedangkan 86,1% menyatakan sering merasa bosan atau kurang termotivasi ketika mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Game-based learning menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menggabungkan tujuan pembelajaran dengan unsur permainan. Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi positif dalam mendukung proses belajar, sedangkan kajian sistematis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat digunakan pada pendidikan dasar dan menengah untuk meningkatkan keterlibatan belajar (Li et al., 2023; Vrcelj et al., 2023). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan kemampuan komunikasi peserta didik (Sadiyah et al., 2021; Khoiro et al., 2023; Kajori & Hendriana, 2023).

Penelitian ini mengembangkan Baamboozle dengan soal berbasis kasus dan Higher Order Thinking Skills (HOTS), sehingga peserta didik tidak hanya mengingat konsep, tetapi juga menganalisis permasalahan komunikasi, mengevaluasi pilihan tindakan, dan menentukan solusi yang tepat. Media dilengkapi gambar pendukung, pembagian tim, sistem skor, dan fitur review jawaban. Pendekatan multimedia yang memadukan teks dan visual juga relevan untuk membantu peserta didik membangun pemahaman dalam proses belajar (Çeken & Taşkın, 2022).

Untuk menghasilkan media yang sistematis, penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri atas Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model ini memungkinkan pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, penerapan, hingga evaluasi produk (Sumiati et al., 2024; Waruwu, 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta, mengetahui validitas media berdasarkan penilaian ahli, dan mengetahui tingkat kepraktisannya berdasarkan respons peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 46 Jakarta pada kelas XI MPLB dan berlangsung mulai Januari 2026 hingga penelitian selesai. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.

Pada tahap Analyze, peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media yang digunakan masih terbatas pada PowerPoint dan buku cetak sehingga pembelajaran kurang interaktif. Pada tahap Design, peneliti menyusun materi, flowchart, storyboard, alur permainan, dan soal berbasis kasus yang disesuaikan dengan Elemen

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

Komunikasi di Tempat Kerja. Pada tahap Develop, produk dibuat secara manual pada platform Baamboozle dengan memasukkan identitas game, materi, soal, jawaban, gambar pendukung, pembagian tim, dan sistem poin. Soal dirancang pada level analisis, evaluasi, dan kreasi.

Pada tahap Implement, media digunakan dalam pembelajaran melalui permainan kelompok. Peserta didik mengakses permainan, dibagi ke dalam tim, memilih nomor soal, mendiskusikan jawaban, memperoleh poin, dan melakukan review setelah permainan selesai. Pada tahap Evaluate, produk dievaluasi berdasarkan hasil validasi ahli dan respons peserta didik untuk mengetahui validitas serta kepraktisannya.

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli desain pembelajaran, tiga peserta didik untuk uji coba one-to-one, dan sepuluh peserta didik untuk uji coba kelompok kecil. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, lembar validasi ahli, wawancara, angket respons peserta didik, dan dokumentasi. Instrumen validasi menggunakan skala penilaian empat tingkat, sedangkan uji kepraktisan menggunakan respons peserta didik terhadap aspek tampilan, keterbacaan, gambar, warna, audio, kemudahan memahami materi, kemudahan penggunaan dan akses, fokus belajar, serta manfaat media.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil validasi ahli diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan, sedangkan respons peserta didik digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle berhasil dikembangkan melalui lima tahap ADDIE. Pada tahap Analyze ditemukan kebutuhan untuk mengubah pembelajaran yang cenderung satu arah menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Temuan pra-survei memperkuat kebutuhan tersebut karena sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap Baamboozle dan mengungkapkan kebosanan terhadap metode konvensional.

Pada tahap Design, media dirancang dengan alur permainan kelompok. Materi Elemen Komunikasi di Tempat Kerja dikemas menjadi soal kuis berbasis kasus. Kasus yang disajikan mengarahkan peserta didik untuk menganalisis permasalahan komunikasi dan memilih tindakan yang sesuai dengan situasi kerja. Pada tahap Develop, game dibuat melalui Baamboozle secara manual dengan identitas game “Komunikasi di Tempat Kerja”, papan permainan, empat tim, nomor soal, sistem skor, gambar pendukung, dan fitur review. Setiap kelompok memilih soal secara bergiliran, mendiskusikan jawaban, kemudian guru memberikan poin berdasarkan ketepatan jawaban.

Pada tahap Implement, peserta didik menggunakan media secara langsung melalui permainan kelompok. Peserta didik memilih nomor soal, menjawab pertanyaan berbasis kasus, memperoleh poin, melihat skor kelompok, dan melakukan review setelah permainan selesai. Fitur review membuat proses belajar tidak berhenti pada kompetisi, tetapi dilanjutkan dengan penguatan materi. Temuan ini mendukung penelitian yang menunjukkan bahwa Baamboozle dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong interaksi peserta didik (Khoiro et al., 2023; Siti Marwah & Nurul Ain, 2022).

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi Pembelajaran	93,75%	Sangat Valid
Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat Valid
Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat Valid
Rata-rata	91,25%	Sangat Valid

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid pada ketiga aspek penilaian. Ahli materi memberikan 93,75%, yang menunjukkan kesesuaian materi, soal,

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

dan jawaban dengan Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Ahli media memberikan 90%, yang menunjukkan bahwa tampilan, keterbacaan, gambar, navigasi, dan penyajian media telah memenuhi kriteria. Ahli desain pembelajaran juga memberikan 90%, yang menunjukkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, alur kegiatan, aktivitas, evaluasi, dan penggunaan bahasa. Rata-rata 91,25% menempatkan media pada kategori sangat valid.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari sisi isi, tampilan, dan rancangan pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Baamboozle dapat menjadi media interaktif yang meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik ketika dikembangkan sesuai kebutuhan materi (Khoiro et al., 2023). Dengan demikian, validitas media dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran komunikasi di tempat kerja.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji Coba	Persentase	Kriteria
One-to-one (3 peserta didik)	100%	Sangat Praktis
Kelompok kecil (10 peserta didik)	99,5%	Sangat Praktis
Rata-rata	99,75%	Sangat Praktis

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026).

Uji kepraktisan dilakukan melalui one-to-one dan kelompok kecil. Pada uji one-to-one, tiga peserta didik memberikan jawaban “Ya” pada seluruh indikator sehingga media memperoleh 100%. Pada uji kelompok kecil, sepuluh peserta didik memberikan skor 597 dari skor maksimum 600 sehingga diperoleh 99,5%. Rata-rata 99,75% menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis.

Respons peserta didik menunjukkan bahwa media menarik, seru, tidak monoton, memiliki gambar pada soal, dan sesuai dimainkan bersama teman. Permainan kelompok juga mendorong peserta didik berdiskusi dan bekerja sama dalam menentukan jawaban. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Sadiyah et al. (2021) mengenai edugames berbasis teknologi dan Kajori dan Hendriana (2023) mengenai penggunaan Baamboozle untuk mendukung keterampilan komunikasi.

Kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa produk dapat digunakan tanpa prosedur teknis yang rumit. Peserta didik mengikuti permainan melalui layar yang digunakan bersama, sedangkan guru mengatur alur permainan dan memberikan umpan balik. Namun, implementasi media tetap memerlukan koneksi internet dan perangkat yang memadai sehingga kondisi jaringan perlu diperhatikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Baamboozle dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital untuk Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa produk memenuhi aspek materi, media, dan desain pembelajaran, sedangkan kepraktisan yang sangat tinggi menunjukkan bahwa produk mudah digunakan dan diterima peserta didik. Soal berbasis kasus juga memberikan nilai tambah karena peserta didik dapat menghubungkan konsep komunikasi dengan situasi nyata di lingkungan kerja.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI SMK Negeri 46 Jakarta melalui model ADDIE yang meliputi Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Media dikembangkan dalam bentuk permainan kelompok yang memuat materi, soal berbasis kasus dan HOTS, gambar pendukung, pembagian tim, sistem skor, serta fitur review jawaban. Hasil validasi menunjukkan rata-rata 91,25% dengan kategori sangat valid, sedangkan uji kepraktisan memperoleh rata-rata 99,75% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang interaktif, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran komunikasi yang lebih aktif dan kontekstual. Pengembangan

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

selanjutnya disarankan memperluas materi, melibatkan subjek yang lebih banyak, serta menguji efektivitas media terhadap hasil belajar.

REFERENSI

Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. Smart Learning Environments, 9, 19. https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2

Fifit Firmadani. (2023). Media pembelajaran ruang guru berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era Revolusi Industri 4.0. EBISMAN: E-Bisnis Manajemen, 1(4), 23–29. https://doi.org/10.59603/ebisman.v1i4.225

Kajori, F. I., & Hendriana, B. (2023). Improving students' mathematical communication ability through problem-based learning assisted by Baamboozle. Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 8(3), 893–904. https://doi.org/10.31943/mathline.v8i3.467

Khaira Mardiah, D. (2024). The application of Baamboozle educational quiz in increasing students' learning activity. Jurnal CERDAS Proklamator, 12(2), 184–198. https://doi.org/10.37301/cerdas.v12i2.273

Khoiro, D., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan media Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar di SMAN 1 Pamarayan. Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi, 6(1), 509–520. https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1457

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. Frontiers in Psychology, 14. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549

Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa serta memotivasi belajar siswa kelas 3 SDN Kohod III. BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains, 3(2), 260–271. https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1337?utm_source=chatgpt.com

Rusli, R. (2021). Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada kelas VI SD Negeri 27 Buton. Syattar, 1(2), 123–130. https://doi.org/10.35326/syattar.v1i2.1188?utm_source=chatgpt.com

Sadiyah, I., Savitri, A., Gading, S. F. W., Wicaksono, F., & Rian, A. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: Quizizz dan Baamboozle, 11, 198–204. https://doi.org/10.70713/publikan.v11i3.22951?utm_source=chatgpt.com

Sugianto, O., Munawaroh, L., Supriani, I., Cahyono, H. N., & Nyairoh, N. (2023). Peran teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies, 4(1), 17–24. https://doi.org/10.59525/ijois.v4i1.197

Sumiati, S., Hermina, D., & Salabi, A. (2024). Rancangan penelitian dan pengembangan (R&D) pendidikan agama Islam. Fikruna, 6(1), 1–21. https://doi.org/10.56489/fik.v6i1.134

Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Dlab, M. H. (2023). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. International Journal of Educational Methodology, 9(1), 13–27. https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.13

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Zakiyatunisa, Z. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle pada materi cahaya dan alat optik kelas VIII SMP Sunan Giri 1 Giri Banyuwangi. http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/39600