

ABSTRAK

Refani Putri, Dita. 2025. Pengembangan Media *Baamboozle* Berbasis *Web* Materi Peluang Mata Pelajaran Matematika SDN Tamansari II Kabupaten Probolinggo, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga Probolinggo, Pembimbing (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd., Pembimbing (II) Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media *Baamboozle*, *Web*, SDN Tamansari II

Tujuan penelitian mengembangkan produk melalui media *Baamboozle* berbasis *Web* materi peluang mata pelajaran matematika kelas VI SDN Tamansari II Kabupaten Probolinggo. Mengetahui kelayakan media *Baamboozle* dengan mengetahui validasi ahli materi, media, praktisi pembelajaran, dan efektivitas pembelajaran dalam bentuk respon siswa. Dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, yaitu guru belum bisa memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dan cenderung menggunakan bahan ajar yang kurang *up to date*. Selain itu, siswa cenderung sering merasa bosan dan kurangnya ketertarikan belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi peluang pada siswa kelas VI. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif serta kurang interaktif. Maka peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang dialami pada objek yang telah diteliti dan tertarik untuk melakukan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* atau R&D dengan menggunakan jenis model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu: 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Dengan menggunakan jenis tahapan prosedural atau sistematis. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi oleh dosen ahli media dan materi melalui *judgment expert*, serta instrumen praktisi pembelajaran dan respon siswa dalam penggunaan media *Baamboozle*.

Hasil penelitian ini dilakukan di SDN Tamansari II Kabupaten Probolinggo dengan sejumlah siswa sebanyak 15. Dengan perolehan hasil validasi ahli materi sebesar 84,6 %, ahli media sebesar 92,8 %, praktisi pembelajaran sebesar 97,7 %, dan respon siswa sebesar 98,2 %. Dapat dikatakan produk yang dikembangkan valid dan sangat layak digunakan meskipun terdapat beberapa saran atau revisi sebagai penyempurnaan dari produk yang dihasilkan.

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut menunjukkan media *Baamboozle* berbasis *Web* materi peluang untuk siswa kelas VI sangat bisa dijadikan sarana media pembelajaran oleh guru selain itu penggunaan media yang sangat mudah untuk di akses dan gratis. Hal ini juga terlihat dari hasil respon siswa yang menunjukkan antusias hingga minat belajar siswa semakin tinggi dalam menjawab soal-soal pada media *Baamboozle* serta siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi konsep peluang.

ABSTRACT

Refani Putri, Dita. 2025. Pengembangan Media *Baamboozle* Berbasis *Web* Materi Peluang Mata Pelajaran Matematika SDN Tamansari II Kabupaten Probolinggo, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga Probolinggo, Pembimbing (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd., Pembimbing (II) Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Baamboozle, Web, SDN Tamansari II.

The purpose of the research is to develop a product through web-based Baamboozle media for probability material in the sixth-grade mathematics subject at SDN Tamansari II Probolinggo Regency. To determine the feasibility of Baamboozle media by assessing the validation of material experts, media experts, learning practitioners, and the effectiveness of learning in the form of student responses. The problems identified by the researcher are that teachers have not been able to utilize school facilities well and tend to use teaching materials that are less up to date. In addition, students often feel bored and lack interest in learning, especially in mathematics subjects on probability material for sixth-grade students. The limitations of using less innovative and less interactive learning media. Thus, the researcher found a solution to the problems experienced in the studied object and was interested in conducting the research.

The method used in this research and development is the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. This model consists of five main stages, namely: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. By using a procedural or systematic stage type. The instruments used are validation sheets by media and material expert lecturers through judgment expert, as well as learning practitioner instruments and student responses in the use of the Baamboozle media.

The results of this research were conducted at SDN Tamansari II in Probolinggo Regency with a total of 15 students. The validation results from the material expert were 84.6%, from the media expert were 92.8%, from the learning practitioner were 97.7%, and from the student responses were 98.2%. It can be said that the developed product is valid and very feasible to use, although there are several suggestions or revisions for the improvement of the produced product.

Based on the results of the research, it shows that the web-based media Baamboozle for sixth-grade students can be a very effective learning tool for teachers. Additionally, the media is very easy to access and free of charge. This is also reflected in the students' responses, which indicate enthusiasm and an increased interest in learning as they engage with the questions on the Baamboozle media. Furthermore, students feel happy and find it easier to understand the concepts of probability.