

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE*
BERBASIS *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DI
KELAS IV SD N 03 KINALI PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Fakultas Agama Islam*



Oleh :

**Fitri Maimunah
Nim : 21050019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1446 H/2025 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Di Kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Padang, 14 April 2025

Yang Membuat Pernyataan



Fitri Maimunah
Nim : 21050019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Di Kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat**” yang ditulis oleh Fitri Maimunah dengan Nim 21050019 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 21 Februari 2025

Pembimbing I



Vini Wela Septiana, M.Pd
NIDN: 1027098603

Pembimbing II



Ridania Ekawati, M.Pd
NIDN: 10150118604

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Di Kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat” yang ditulis oleh Fitri Maimunah dengan Nim 21050019 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji Munaqasah yang dilakukan pada hari Jum’at tanggal 21 Februari 2025.

Padang, 21 Februari 2025

Ketua



Vini Wela Septiana, M.Pd

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Sekretaris

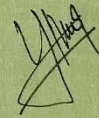


Ridania Ekawati, M.Pd

Anggota

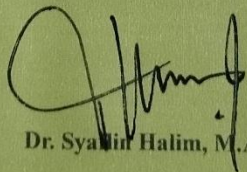


Dini Susanti, M.Pd



Yulia Septi Wahyuni, M.Pd

Diketahui Oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaiful Halim, M.A

ABSTRAK

Fitri Maimunah, 2025 : Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Dikelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat.

Penggunaan Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru di SD N 03 Kinali Pasaman Barat masih kurang optimal dalam mengadaptasi teknologi, yang mengakibatkan kurangnya antusias dan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran. Sehingga, memanfaatkan Media Pembelajaran *Baamboozle* bertujuan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan belajar murid dan untuk meningkatkan hasil belajar, serta untuk mengembangkan keterampilan berbicara murid. Untuk itu dikembangkan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dengan kategori valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analys, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Validitas produk diuji melalui validasi oleh validator dengan menggunakan angket validitas. Sementara itu, praktikalitas dinilai menggunakan angket yang dinilai oleh guru dan efektifitas dinilai oleh murid melalui angket efektifitas dengan jumlah 24 murid.

Hasil dari penelitian menunjukkan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) telah memenuhi kriteria dengan tiga aspek penilaian yaitu validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pada aspek validitas memperoleh nilai 85% sangat valid, untuk aspek praktikalitas mendapat nilai 91% sangat praktis dan pada aspek efektivitas memperoleh nilai 96% sangat efektif. Jadi, Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) memenuhi semua aspek penilaian dan meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat. Serta dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan dan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : *Baamboozle, Teams Game Tournament* (TGT), ADDIE

KATA PENGANTAR

Assamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala*, yang telah melimpahkan nikmat yang tak terhitung. Rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat dan menyelesaikan skripsi ini, Serta shalawat dan salam kepada Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wassalam*, selaku panutan yang memberi risalah yang baik bagi umat islam.

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Dikelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat**” merupakan sebuah karya ilmiah yang disusun peneliti untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Agama Islam.

Skripsi ini khusus peneliti persembahkan yang teristimewa kepada kedua orangtua tercinta Ayahanda **Darya** dan Ibunda **O'om Sari**, yang telah bersusah payah membesarkan, merawat, memberikan kasih sayang, do'a yang tulus ikhlas yang tiada henti-hentinya selalu di panjatkan, semangat dan motivasi serta materi kepada peneliti sehingga peneliti dapat mencapai Pendidikan yang baik.

Dalam kesempatan ini, peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak **Dr. Syaflin Halim, MA** Selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan kesempatan dan persetujuan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu **Dini Susanti, M.Pd** Selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat sekaligus sebagai dosen penguji 1 yang telah memberikan arahan, dukungan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini. Serta memberikan semangat dan keyakinan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu **Vini Wela Septiana, M.Pd** Selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing 1, Ibu **Ridania Ekawati, M.Pd** selaku dosen pembimbing 2, Ibu **Yulia Septi Wahyuni, M.Pd** selaku dosen penguji 2, yang selama proses penulisan skripsi ini selalu memberikan bimbingan, arahan, dan dedikasi yang sangat luar biasa dalam mengarahkan Langkah-langkah penelitian ini menuju keberhasilan.
4. **Seluruh Dosen PGMI** yang telah menjadi Cahaya dalam kegelapan, memberikan arahan dalam kebimbangan dan memperkaya Langkah-langkah perjalanan peneliti.
5. **Seluruh Tenaga Kependidikan FAI** di kampus UM Sumatera Barat, terimakasih telah memberikan dukungan, bantuan dan kerja sama dalam menyelesaikan skripsi peneliti. Semoga segala komitmen dan ketulusan dalam membantu peneliti senantiasa diberkahi oleh Allah SWT.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

6. Bapak **Syamsul Bayan, S.Pd. M.Si** selaku kepala sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian. **Ibu Delianis, S.Pd** selaku wali kelas IVa yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta majelis guru dan keluarga besar SD N 03 Kinali Pasaman Barat yang telah bersedia memberikan kesempatan waktu dan tempat bagi peneliti dalam proses penyelesaian skripsi penelitian.
7. Untuk kakak-kakak ku tersayang, **Warki, Sukadi dan Neng Lismawati** yang telah memberikan dorongan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta **keponakan-keponakan** peneliti yang telah menjadi *moodbooster* dan memberikan semangat serta dukungan agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
8. Kepada **Hayfa Dzakiyyah** yang telah memberikan semangat dan dukungan dari awal sebelum penyusunan skripsi ini dan juga telah membantu banyak mendokumentasikan setiap kegiatan selama uji coba produk Media Pembelajaran yang peneliti kembangkan di kelas IV.A SD N 03 Kinali Pasaman Barat. Dan juga kepada teman seperjuangan yaitu **Putri Jullala, Afita janah, Zahratul Romadani, Yesi Virdinia , Nelpia Indriati dan Rani Desmaniar** yang telah memberikan semangat dan dukungannya selama proses menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

9. **Teman-Teman Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Angkatan 2021 yang pernah bersama-sama berjuang melewati masa-masa sulit dan Bahagia dalam suka dan duka selama perkuliahan dari semester 1 sampai semester akhir.

10. *And The Last*, teruntuk diri sendiri terima kasih sudah sekuat ini, sudah mau diajak kerja sama, sudah mau mencoba dan berusaha untuk tidak menyerah sampai detik ini. Semoga Bahagia dan sehat selalu diriku.

Aamiin ya rabbal 'alamin

Penelitian skripsi ini memiliki tujuan untuk memberikan manfaat kepada pembaca dan diakui sebagai kontribusi peneliti dalam bidang pendidikan. Namun, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan berharap bahwa saran, kritik, dan masukan dari pembaca dapat membantu meningkatkan kualitas penelitian.

Padang, Februari 2025

Peneliti



Fitri Maimunah
Nim 21050019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Spesifikasi Produk.....	13
H. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teoritis	16
1. Hakikat Media Pembelajaran	16
2. Hakikat <i>Baamboozle</i>	23
3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	34
4. Hakikat Keterampilan BerBahasa Indonesia	44
5. Hakikat Keterampilan Berbicara.....	47
6. Validitas.....	53
7. Praktikalitas.....	54
8. Efektifitas	55
B. Penelitian Relevan.....	56
C. Kerangka Konseptual	58
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Model Pengembangan.....	61
1. Jenis Penelitian.....	61
2. Model Desain Pengembangan.....	61
B. Prosedur Pengembangan	63
C. Uji Coba Produk.....	71
D. Jenis Data	71
E. Instrumen Pengumpulan Data	71

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

F. Analisis Data	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	82
1. Tahapan Analisis (<i>Analys</i>)	83
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	85
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	90
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	92
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	92
B. Data Uji Coba.....	93
1. Data Validasi Isi	93
2. Data Validasi Bahasa.....	94
3. Data Validasi Desain	95
4. Data Praktikalitas	96
5. Data Efektifitas.....	99
C. Analisis Data	109
1. Analisis Data Validasi Isi	109
2. Analisis Data Validasi Desain	110
3. Analisis Data Validasi Bahasa.....	111
4. Analisis Data Praktikalitas	112
5. Analisis Data Efektivitas.....	112
D. Revisi Produk.....	114
1. Aspek Bahasa	116
2. Aspek Desain	117
3. Aspek isi.....	117
E. Pembahasan.....	118
1. Validitas.....	118
2. Praktikalitas.....	119
3. Efektivitas	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	123
A. KESIMPULAN	123
B. SARAN	124
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN.....	134

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama kemajuan bangsa, murid yang aktif dalam belajar memiliki manfaat besar. Murid tersebut menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang tinggi, memperoleh pengalaman praktis bersama dengan peningkatan kompetensi pribadi dan sosial. Akibatnya, ini memfasilitasi munculnya prospek karir yang selaras dengan minat dan kemampuan mereka, sementara secara bersamaan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui pembelajaran pengalaman (Verina et al., 2024).

Dalam bidang pendidikan nasional, sistem pendidikan Indonesia saat ini dihadapkan dengan banyak tantangan yang signifikan, terutama dalam upayanya untuk menumbuhkan sumber daya manusia berkualitas tinggi yang dilengkapi untuk terlibat dalam persaingan global. Kemajuan sumber daya manusia yang mahir dan luar biasa juga berperan dalam memfasilitasi kemajuan bangsa.

Salah satu usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan ialah membuat kebijakan baru terkait kurikulum. Kurikulum yang saat ini dirancang oleh pemerintah khususnya menteri pendidikan adalah kurikulum merdeka belajar. Konsep kurikulum merdeka belajar ini menekankan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



pada pemberian kebebasan dibidang Pendidikan. Pendidikan nasional membutuhkan desain strategis untuk menumbuhkan generasi yang unggul di era globalisasi sekarang ini (Aziz, 2023). Penerapan kurikulum merdeka belajar diharapkan menjadi strategi pengembangan pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan profil yang komprehensif (Kependidikan et al., 2024).

Kemajuan teknologi memang memberikan pengaruh besar pada pendidikan. Realisasi kualitas pendidikan bergantung pada pelaksanaan yang efektif dari proses pembelajaran, yang mengharuskan proses ini berlangsung mulus, dengan tujuan yang jelas dan keselarasan dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Banyak faktor berkontribusi pada dinamika proses pembelajaran, mencakup aspek intrinsik bagi murid serta elemen ekstrinsik seperti pendidik, sumber daya yang tersedia, konteks lingkungan, dan media instruksional yang digunakan. Proses pembelajaran pada dasarnya independen dari media spesifik, metodologi, dan hasil pembelajaran yang dihasilkan (Pamungkas et al., 2021).

Dalam era yang ditandai dengan kemajuan pesat pengetahuan ilmiah, profesionalisme belaka tidak mencukupi itu membutuhkan kapasitas untuk mengatur informasi dan lingkungan pendidikan secara efektif untuk meningkatkan upaya belajar murid. Namun demikian, setiap pendidik menghadapi kendala yang melekat ketika memberikan kurikulum kepada murid mereka karena banyak faktor, yang mungkin termasuk biaya, tenaga, sarana dan prasarana.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Berbagai keterbatasan dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan firman Allah dalam Surat Arrahman ayat 33 menyebutkan bahwa;

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

Artinya : Wahai jin-jin dan manusia semua, jika kalian mampu menembus penjuru langit dan bumi, tembuslah! Kalian tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan dan kekuasaan (QS Ar-rahman:33).

Berdasarkan ayat di atas, Allah memerintahkan manusia untuk menciptakan dan memanfaatkan teknologi. Kemajuan teknologi membawa perubahan sosial besar dan juga berdampak pada pendidikan, pembelajaran, dan pengajaran. Pemanfaatan teknologi yang diimplimentasikan pada dunia pendidikan dan pengajaran sehingga dapat membantu murid dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ibad et al., 2024).

Pemanfaatan media pendidikan yang efektif, inovatif, dan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Media Pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu instruksional tetapi juga sebagai motivasi pelajar, peningkatan pemahaman materi, dan budaya kemampuan kognitif kritis dan kreatif. Akibatnya, penggabungan teknologi dalam pendidikan muncul sebagai strategi penting untuk pencapaian hasil pendidikan yang unggul.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Media Pembelajaran adalah instrumen yang dibuat dengan cermat untuk menyampaikan informasi dengan tujuan memfasilitasi proses pedagogis. Selanjutnya, perangkat Media Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena mencakup pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran (Wahyuni, 2021). Media Pembelajaran di era digital saat ini yang bisa dimanfaatkan oleh guru-guru ialah aplikasi *Baamboozle*.

Bamboozle merupakan media berbasis *web* yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Sehingga, memanfaatkan *Baamboozle* sebagai sarana pembelajaran oleh guru sebagai pemenuhan kebutuhan belajar bagi murid (uji Lest Muhammad utfi, 2021).

Penggunaan *Game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya nalar atau berpikir, dan mengurangi tingkat stress murid serta juga dapat menumbuhkan percaya diri murid. Dan dapat mengembangkan keterampilan dan konsentrasi murid dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa murid (Siti Marwah & Nurul Ain, 2022). Dalam pembelajaran, Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang mengutamakan aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan bagi semua individu. Hal ini disebabkan keterampilan berbahasa merupakan model untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter murid. Semakin sering berlatih, murid akan semakin lancar dan semakin baik komunikasinya. Oleh sebab itu, murid harus meningkatkan keempat keterampilan berbahasa tersebut (Kusyani & Adelina Ray, 2023). Keterampilan menyimak adalah suatu keterampilan yang kompleks. Keterampilan ini meliputi mendengarkan, memahami, menafsirkan bunyi-bunyi, kemudian mencoba memaknai bunyi bunyi tersebut, dan meresponnya .

Selanjutnya keterampilan berbicara, yang merupakan suatu indikator terpenting bagi keberhasilan murid dalam belajar bahasa. Dengan penguasaan keterampilan berbicara yang baik, murid dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka, baik di sekolah dan menjaga hubungan baik dengan orang lain. Apalagi bila keterampilan berbicara tersebut diiringi dengan kesantunan berbahasa yang bagus.

Keterampilan Membaca juga melibatkan kemampuan kognitif, kemampuan untuk mengamati dan kemampuan berkomunikasi. Selanjutnya adalah Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif. Oleh karena itu, melalui menulis kita dapat menuangkan gagasan, ide, pemikiran dan pendapat (Kependidikan et al., 2024).

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara,

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

murid akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Oleh karena itu, keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pendidikan formal khususnya di Sekolah Dasar. Keterampilan berbicara harus diajarkan karena dapat membantu murid mengembangkan kemampuan berfikir kritis mereka.

Suatu proses pembelajaran akan berhasil apabila dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, salah satunya adalah model pembelajaran. Model menjadi hal yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dibuat oleh Guru (Febriani et al., n.d.). Sehingga model yang digunakan dalam peningkatan kemampuan berbicara murid yaitu menggunakan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang merupakan Model Pembelajaran Kooperatif yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan pertanyaan kepada murid (Amri et al., 2022). Dalam penerapannya TGT mendorong murid untuk belajar secara kelompok. Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara murid serta keberanian murid dalam mengemukakan pendapatnya di depan guru dan teman-temannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti bersama wali kelas IV di SD N 03 Kinali Pasaman Barat, pada tanggal 16 November 2024 diperoleh beberapa informasi bahwa guru masih kurang optimal dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

UPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

penggunaan Media Pembelajaran berbasis teknologi, model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan rasa bosan dan kurang antusias murid dalam proses pembelajaran.

Permasalahan selanjutnya yaitu murid kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, murid yang masih malu dalam mengutarakan pendapatnya di depan guru dan teman nya pada saat proses belajar mengajar dan kurangnya perhatian guru terhadap kemampuan berbicara murid dan guru juga kurang optimal dalam mengasah keberanian murid untuk berbicara di depan guru dan temannya.

Selain tantangan mengenai Media Pembelajaran ada beberapa hal juga menjadi kendala yaitu belum adanya permainan edukatif dan model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini, mengakibatkan kurang memuaskannya hasil belajar, berikut contoh Media Pembelajaran yang digunakan pada kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat mata Pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 1.1 Penyampaian materi oleh guru di kelas 4a dengan media video youtube yang ditayangkan dengan *in focus*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Permasalahan-permasalahan terjadi karena dalam pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode yang kurang tepat dalam meningkatkan keaktifan dan keterampilan berbahasa murid salah satunya yaitu keterampilan berbicara. Maka, perlu mengadakan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada murid agar lebih aktif, tertantang dan melatih murid untuk dapat bekerja secara berkelompok yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)*.

Efektivitas pembelajaran kooperatif tergantung pada lima faktor yang saling ketergantungan, antara anggota kelompok, akuntabilitas individu, interaksi yang meningkatkan kolaborasi antar murid, keterampilan sosial yang sesuai, dan proses kelompok. Dalam konteks ini, setiap anggota kelompok harus saling bertanggung jawab atas perannya dengan interaksi yang terjalin (Happy Tita Verina, Nadia Mustikarani & Nuansa Bayu Segara, 2020).

Sehingga pada permasalahan ini, penerapan *Baamboozle* sebagai Media Pembelajaran merupakan strategi yang menarik untuk meningkatkan percaya diri murid. Penggabungan *Game* ini ke dalam proses pendidikan memiliki potensi untuk memikat perhatian murid, karena memperkenalkan elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan antusias dan fokus mereka. Dengan terlibat pada Media Pembelajaran *Baamboozle* berbasis *Teams Game Tournament (TGT)*, murid cenderung tidak mengalami kecemasan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

mengenai pendidikan, karena mereka didorong untuk berpikir cepat dan inovatif sambil menanggapi pertanyaan dan mengatasi tantangan.

Penelitian ini penting dilaksanakan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan suasana pembelajaran yang bervariasi dan menggembirakan, serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa murid.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Di Kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, ada beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih kurang optimal menggunakan Media Pembelajaran berbasis teknologi.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan rasa bosan dan kurang antusias murid dalam proses belajar mengajar
3. Murid kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
4. Murid yang masih malu dalam mengutarakan pendapatnya di depan guru dan teman nya pada saat proses belajar mengajar



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

5. Kurangnya perhatian guru terhadap kemampuan berbicara murid dan guru kurang optimal dalam mengasah keberanian murid untuk berbicara di depan guru dan temannya.
6. Kurangnya minat murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibahas, peneliti membatasi permasalahan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Narasi yang berkenaan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Di kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara yang valid untuk kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat?
2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara yang praktis untuk kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat?
3. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara yang efektif untuk kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dicapai melalui penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara yang valid untuk murid kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara yang praktis untuk murid kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat.
3. Mengembangkan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Keterampilan Berbicara yang efektif untuk murid kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman barat.

F. Manfaat Penelitian

Sebagaimana telah dijelaskan pada tujuan penelitian, hasil pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis**
 - a. Peningkatan mutu pendidikan diindonesia umumnya dan di SD N 03 Kinali Pasaman Barat khususnya.
 - b. Mengembangkan kreatifitas guru dalam perancangan Media Pembelajaran.
 - c. Mengembangkan keterampilan berbahasa murid salah satunya keterampilan berbicara.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

- d. Menumbuhkan semangat murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- e. Menumbuhkan keberanian murid dalam mengemukakan pendapatnya didepan guru dan temannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Meningkatkan keterampilan berbahasa murid menggunakan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT). Selain itu, penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara murid serta keberanian murid mengemukakan pendapatnya di depan guru dan temannya.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian mengenai pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) ini dapat memberikan manfaat kepada guru dalam Menyusun strategi pembelajaranyang lebih inovatif dan efektif dengan mengintegrasikan *game* edukasi dan perubahan penyampaian materi.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian, diharapkan pihak sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan murid dan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan reputasi sekolah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) salah satu inovasi pembelajaran yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas belajar murid serta dapat diterapkan oleh peneliti Ketika menjadi guru.

G. Spesifikasi Produk

Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dirancang agar bisa meningkatkan keterampilan berbicara di kelas IV SD N 03 Kinali Pasaman Barat, yang dirancang seoptimal mungkin dengan prinsip-prinsip media *Baamboozle*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dikembangkan untuk membantu murid dalam mengembangkan kemampuan berbicara yang lebih baik.
3. Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) dikembangkan untuk memvariasikan pembelajaran yang lebih menarik.
4. Media Pembelajaran *Baamboozle* akan menampilkan *Game* edukasi berbasis *Teams Game Tournament* (TGT) untuk peningkatan keterampilan berbicara murid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

5. Evaluasi Media Pembelajaran *Baamboozle* Berbasis *Teams Game Tournament (TGT)* dengan menggunakan angket.

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Istilah “Media Pembelajaran” didefinisikan untuk penyebaran informasi yang mewujudkan tujuan atau tujuan dari proses pendidikan. Pemanfaatan Media Pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi perolehan konsep, keterampilan, dan kompetensi baru diantara murid. Ada beragam media yang dapat digunakan pendidik selama proses pengajaran. Namun, tetap penting bagi pendidik untuk menggunakan kearifan dalam pemilihan jenis media mereka.

Diera digital saat ini, penting bagi pendidik untuk secara mahir mengintegrasikan Media Pembelajaran tradisional bersama alat pendidikan kontemporer (Muhammad, 2021). Media Pembelajaran adalah mekanisme yang beroperasi memfasilitasi proses pendidikan.

2. *Baamboozle*

Baamboozle merupakan instrumen pendidikan yang diformulasikan secara khusus untuk membuat pengalaman pedagogis menarik dan merangsang. *Baamboozle* menawarkan beragam permainan edukasi yang digunakan pendidik dalam meningkatkan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan untuk melibatkan seluruh murid sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang memacu semangat belajar murid. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan murid dapat belajar lebih rileks dalam menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan murid dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang murid yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda.

4. Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbahasa Indonesia ditandai dengan 4 komponen keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. salah satunya adalah keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara dapat dipandang sebagai media untuk menyampaikan sesuatu. Oleh karena itu, untuk mengembangkan keterampilan berbicara murid perlu dirangsang dengan berbagai topik yang memungkinkan mereka berbicara.