

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUKASI *BAAMBOOZLE* PADA ELEMEN
KOMUNIKASI DI TEMPAT KERJA KELAS XI DI SMK
NEGERI 46 JAKARTA**



Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan
mendapatkan Gelar Sarjana pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Negeri Jakarta

Oleh:

YASINTA SALSABILA ANJANI

NIM: 1709622041

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN**

2026

***DEVELOPMENT OF BAAMBOOZLE EDUCATIONAL GAME-
BASED LEARNING MEDIA FOR COMMUNICATION
ELEMENTS IN THE WORKPLACE OF GRADE XI STUDENTS
AT STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 46 JAKARTA***



Intelligentia - Dignitas

*This thesis was prepared to fulfill one of the requirements for
obtaining a Bachelor's Degree at the Faculty of Economics and
Business, Jakarta State University*

By:

YASINTA SALSABILA ANJANI

Student ID: 1709622041

***UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FACULTY ECONOMICS AND BUSINESS
OFFICE ADMINISTRATION EDUCATION***

2026

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Laman unj.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yasinta Salsabila Anjani
NIM : 1709622041
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi
Baamboozle Pada Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja Kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 5 Agustus 2026

Pembimbing I

Roni Fasilah, S.Pd., M.M.
NIDN. 0015107503

Pembimbing II

Eka Dewi Utari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0016047410

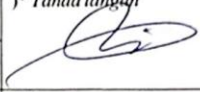
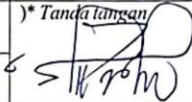
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yasinta Salsabila Anjani
NIM : 1709622041
Program Studi/Fakultas : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi
Baamboozle Pada Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja Kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta

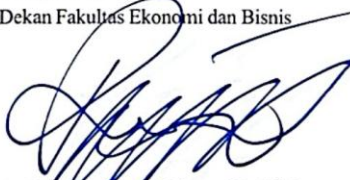
Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/Tidak Lulus* * Ujian
Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 23 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M	)* Tanda tangan 
	NIP. 198101142008122002	
Sekretaris	Dr. Susan Febriantina S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 198102162014042001	
Penguji Ahli	Bayu Suhendry, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP 199902132024061001	
Pembimbing 1	Roni Faslah, S.Pd., M.M	)* Tanda tangan 
	NIP. 197510152003121001	
Pembimbing 2	Eka Dewi Utari, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP 199501012024062002	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis


Prof. Dr. Mohamad Rizan, SE., MM
NIDN. 0027067204

Koordinator Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran


Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M
NIDN. 0014018105

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Yasinta Salsabila Anjani
NIM : 1709622041
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi
Baamboozle Pada Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja Kelas XI di SMK Negeri 46
Jakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Yasinta Salsabila Anjani

NIM. 1709622041

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yasinta Salsabila Anjani
NIM : 1709622041
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis/Pendidikan Administrasi Perkantoran
Alamat Email : yasintasalsabila6@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
BAAMBOOZLE PADA ELEMEN KOMUNIKASI DI TEMPAT KERJA KELAS XI DI
SMK NEGERI 46 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Penulis

Yasinta Salsabila Anjani

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Baamboozle* Pada Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja Kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya doa, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Pak Roni Fasliah, S.Pd., M.M. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Eka Dewi Utari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Pak Irfan Mahmudi, S.E., Pak Anggriawan Oktobisono, S.Pd., MM., dan Pak Ferry Setyadi Atmadja, S.Sos., MPA. selaku tim Ahli Validasi yang telah memberikan penilaian dan arahan dalam pengembangan skripsi ini.

5. Kedua orang tua, abang, adik, dan keluarga besar penulis yang tiada hentinya memberikan dukungan moral, material, kasih sayang, serta doa yang tulus demi keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman terdekat serta rekan kerja penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan emosional, semangat, dan kehadiran dalam penyusunan skripsi sehingga menjadi penguat penulis agar tidak menyerah dan menyelesaikan skripsi ini sampai akhir.
7. Teruntuk diri sendiri, terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini yang tetap kuat untuk menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Walaupun, menjalani proses perkuliahan, menyusun skripsi, dan bekerja secara bersamaan bukanlah hal yang mudah, namun dengan diiringi doa, tekad serta usaha yang kuat, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Setiap perjalanan hidup yang telah dilalui akan menjadi suatu pembelajaran yang berarti bagi penulis dan membentuk pribadi yang lebih dewasa, tanggung jawab, dan yakin setiap usaha yang sungguh-sungguh tidak akan mengkhianati hasil.

Jakarta, 20 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Perumusan masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Pembatasan masalah.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Teori Pendukung.....	12
2.1.1 Media Pembelajaran	12
2.1.1.1 Pengertian media pembelajaran.....	12
2.1.1.2 Manfaat media pembelajaran.....	15
2.1.1.3 Fungsi media pembelajaran.....	17
2.1.2 Game Edukasi.....	18
2.1.2.1 Pengertian game edukasi	18
2.1.3 <i>Baamboozle</i>	21
2.1.3.1 Pengertian <i>Baamboozle</i>	21
2.1.3.2 Manfaat <i>Baamboozle</i>	25

2.1.3.3 Kelebihan <i>Baamboozle</i>	26
2.1.3.4 Kekurangan <i>Baamboozle</i>	29
2.1.4 Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja	31
2.2 Metode Penelitian <i>RnD</i>	34
2.3 Model Pengembangan RnD	35
2.3.1 Model Hannafin & Peck	36
2.3.2 Model 4D	37
2.3.3 Model ADDIE	38
2.4 Hasil Penelitian Relevan	41
2.5 Kerangka Berpikir	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Jenis Penelitian	50
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.2.1 Tempat Penelitian	50
3.2.2 Waktu Penelitian	51
3.3 Tujuan Penelitian	51
3.4 Prosedur Penelitian	52
3.4.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	53
3.4.2 Tahap <i>Design</i> (Desain)	54
3.4.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	54
3.4.4 Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan)	55
3.4.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	55
3.5 Subjek Penelitian	56
3.6 Teknik Pengumpulan Data	57
3.6.1 Observasi	57
3.6.2 Wawancara	58
3.6.3 Kuisisioner	59
3.7 Instrumen Penelitian	62
3.8 Teknik Analisis Data	64
3.8.1 Teknik Analisis Data Hasil Validasi Ahli	64
3.8.2 Teknik Analisis Data Hasil Respons Peserta Didik	65

3.9 Flowchart.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1 Hasil Penelitian.....	67
4.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	67
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	70
4.1.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	73
4.1.4 <i>Implement</i> (Penerapan).....	98
4.1.5 <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	115
4.2 Pembahasan.....	118
4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	118
4.2.2 Tingkat Validitas Media Pembelajaran.....	123
4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran.....	129
BAB V PENUTUP.....	136
5.1 Kesimpulan.....	136
5.2 Implikasi.....	138
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	140
5.4 Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN.....	148
RIWAYAT HIDUP.....	176

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Penelitian	54
Tabel 3.2 Lembar Wawancara Praktikalitas	63
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	64
Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	65
Tabel 3.5 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	65
Tabel 3.6 Kisi Kisi Instrumen Small Group.....	66
Tabel 3.7 Kriteria Skala Penilaian.....	67
Tabel 3.8 Kriteria Uji Validitas	69
Tabel 3.9 Kriteria Hasil Respons Peserta Didik.....	70
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	92
Tabel 4.2 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi Pembelajaran.....	94
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	95
Tabel 4.4 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media Pembelajaran	98
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	99
Tabel 4.6 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Ahli Desain Pembelajaran	102
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	116
Tabel 4.8 Kategori Berdasarkan Jenis Kelamin	118
Tabel 4.9 Hasil Wawancara Praktikalitas <i>One-to-One</i>	119
Tabel 4.10 Rekapitulasi Nilai Validitas Media Pembelajaran	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pra-Survei Ketertarikan Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	4
Gambar 1.2 Tingkat Kebosanan Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Konvensional	4
Gambar 2.1 Media <i>Baamboozle</i>	23
Gambar 2.2 Tahapan Penelitian dan Pengembangan	36
Gambar 2.3 Prosedur Penelitian Hannafin and Peck,	37
Gambar 2.4 Prosedur Penelitian 4D	38
Gambar 2.5 Prosedur Penelitian ADDIE,	40
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	52
Gambar 3.1 Alur Penelitian ADDIE	55
Gambar 4.1 Tampilan Awal Website <i>Baamboozle</i>	80
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Pendaftaran Akun <i>Baamboozle</i>	81
Gambar 4.3 Tampilan Menu Games pada <i>Baamboozle</i>	83
Gambar 4.4 Pengelolaan Ruang Kerja Media pada Menu My Games	84
Gambar 4.5 Penyusunan Identitas Awal Game secara Manual	85
Gambar 4.6 Pemilihan Metode Pengembangan Game	86
Gambar 4.7 Pengisian Identitas Media Game <i>Baamboozle</i>	87
Gambar 4.8 Penyusunan Struktur Soal pada Halaman Edit Game	88
Gambar 4.9 Pengembangan Soal dan Jawaban dengan Gambar Pendukung	89
Gambar 4.10 Publikasi dan Pembagian Tautan Media <i>Baamboozle</i>	90
Gambar 4.11 Akses Peserta Didik melalui Class PIN	103
Gambar 4.12 Pemilihan Media pada Menu My Games	104
Gambar 4.13 Akses Awal Media <i>Baamboozle</i> oleh Peserta Didik	105
Gambar 4.14 Pemilihan Mode Permainan Gratis pada <i>Baamboozle</i>	106
Gambar 4.15 Informasi Aturan Permainan dan Pembagian Tim	107
Gambar 4.16 Papan Permainan Sebelum Soal Dibuka	108
Gambar 4.17 Penyesuaian Nama Tim Peserta Didik	109
Gambar 4.18 Nama Tim Setelah Disesuaikan dalam Permainan	110

Gambar 4.19 Pemilihan Nomor Soal oleh Peserta Didik.....	111
Gambar 4.20 Penyajian Soal dan Jawaban dalam Permainan <i>Baamboozle</i>	112
Gambar 4.21 Pemberian Poin setelah Jawaban Benar	113
Gambar 4.22 Hasil Akhir Permainan <i>Baamboozle</i>	114
Gambar 4.23 Review Soal Setelah Permainan Selesai	115



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	148
Lampiran 2 Surat Persetujuan Judul Skripsi	149
Lampiran 3 Kartu Konsultasi Pembimbingan Penulisan Skripsi.....	150
Lampiran 4 Surat Persetujuan Sidang Skripsi.....	151
Lampiran 5 Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian Skripsi	152
Lampiran 6 Angket Pra Riset	153
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Ahli Materi Pembelajaran.....	154
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran	155
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	157
Lampiran 10 Instrumen Respons Peserta Didik.....	159
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	160
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	162
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	165
Lampiran 14 Hasil Angket Wawancara Praktikalitas (1).....	169
Lampiran 15 Hasil Angket Wawancara Praktikalitas (2).....	171
Lampiran 16 Hasil Angket Wawancara Praktikalitas (3).....	173
Lampiran 17 Dokumentasi.....	175

ABSTRAK

Yasinta Salsabila Anjani. 1709622041. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Baamboozle Pada Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja Kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Baamboozle pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI di SMK Negeri 46 Jakarta, menguji kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, serta menganalisis tingkat kepraktisannya berdasarkan respons peserta didik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *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. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, lembar validasi ahli, wawancara, angket respons peserta didik, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik persentase dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Baamboozle dikembangkan dengan materi, soal berbasis kasus, gambar pendukung, pembagian tim, skor permainan, dan fitur *review* jawaban. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 93,75%, ahli media 90%, dan ahli desain pembelajaran 90%, dengan rata-rata validitas 91,25% (sangat valid). Uji kepraktisan memperoleh persentase 100% pada *one-to-one* dan 99,5% pada kelompok kecil, dengan rata-rata 99,75% (sangat praktis). Peserta didik menilai media menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, serta meningkatkan keterlibatan dan diskusi selama pembelajaran. Dengan demikian, media Baamboozle dinyatakan layak dan praktis sebagai alternatif media pembelajaran digital interaktif bagi peserta didik kelas XI MPLB. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media pada materi lain, melibatkan subjek yang lebih luas, serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar.

Kata kunci: *Baamboozle*, Media, Komunikasi, ADDIE, Praktikalitas.

ABSTRACT

Yasinta Salsabila Anjani. 1709622041. Development of Educational Game-Based Learning Media Baamboozle on Communication in the Workplace Elements of Class XI in Grade XI SMK Negeri 46 Jakarta. 2026.

This study aimed to develop an educational game-based learning medium using Baamboozle for the Workplace Communication topic in Grade XI at SMK Negeri 46 Jakarta, evaluate its feasibility through expert validation, and examine its practicality based on student responses. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The research subjects included a subject matter expert, a media expert, an instructional design expert, three students in the one-to-one trial, and ten students in the small-group trial. Data were collected through observation, expert validation sheets, interviews, student response questionnaires, and documentation, and analyzed using percentage calculations and quantitative descriptive analysis. The developed Baamboozle media incorporated learning materials, case-based questions, supporting images, team-based gameplay, scoring features, and answer review. Validation results showed scores of 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% (highly valid). Practicality testing produced scores of 100% in the one-to-one trial and 99.5% in the small-group trial, with an average of 99.75% (highly practical). These findings indicate that Baamboozle is a feasible and practical interactive digital learning medium for Grade XI MPLB students. Future studies are recommended to expand its application to other topics, involve larger participant groups, and evaluate its effectiveness in improving learning outcomes.

Keywords: Baamboozle, Media, Communication, ADDIE, Practicality.