



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN: 2828-6723

STUDI LITERATUR: BAAMBOOZEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF

Sopa Siti Marwah ¹, Zulfa Nurul Ain²

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail: sopa@uniga.ac.id zulfanurulain31@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to collect sufficient information about the use of technology in education through the use of Baamboozle learning media. This research method is a literature study. Various literature studies were analyzed to assess the effectiveness of Baamboozle in improving student learning outcomes, motivation and active involvement in learning. Findings show that Baamboozle, with its gamification approach, significantly improves students' learning outcomes and conceptual understanding in various subjects. This application also creates a more interactive and fun learning environment, which encourages active participation of students. Apart from that, Baamboozle helps in improving teachers' teaching skills to become more innovative and effective. Baamboozle learning media is a medium that builds enthusiasm for learning, this can be seen from the results of previous research which shows students' responses are very good and comfortable when bamboozle media is implemented in learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang cukup tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran Baamboozle. Metode penelitian ini adalah studi literatur, Berbagai studi literatur dianalisis untuk menilai efektivitas Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, motivasi, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa Baamboozle, dengan pendekatan gamifikasi, secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik dalam berbagai mata pelajaran. Aplikasi ini juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, Baamboozle membantu dalam peningkatan keterampilan mengajar guru menjadi lebih inovatif dan efektif. Media pembelajaran baamboozle adalah media yang membangun semangat belajar, hal ini dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan respon peserta didik sangat baik dan aktif ketika media bamboozle diimplementasikan pada pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Di era globalisasi dan teknologi informasi yang terus berkembang, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam metode dan media pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran yang efektif, inovatif serta interaktif menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik, meningkatkan pemahaman materi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu strategi kunci untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru adalah edugames pada website baamboozle. Melalui baamboozle peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi pembelajaran karena mereka dituntut untuk berpikir dengan cepat dan kreatif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan. Menurut (Widoretno et al., 2021) penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya nalar atau berpikir, dan mengurangi tingkat stress pada anak. Baamboozle adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan Pendidikan yang menyerupai lomba cerdas cermat (Khoiro et al., 2023). pada platform ini guru dapat menemukan permainan tentang topik apa saja atau juga membuat permainan sendiri secara gratis.

Keunggulan penggunaan media ini yaitu peserta didik tidak perlu masuk atau login untuk berperan serta dalam kuis. Mereka hanya perlu fokus pada layar yang ditampilkan oleh guru, sehingga perhatian peserta didik lebih terfokus, dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, permainan ini dimainkan dalam kelompok sehingga mendorong kerja sama di antara peserta didik. Menurut Uti, Munir & Said (2021) dalam (Khoiro et al., 2023), media Baamboozle mendorong semangat kompetisi di antara peserta didik, yang dapat menciptakan persaingan yang positif. Terlebih lagi, ada elemen power-ups yang dapat memberikan tambahan poin atau bahkan mengurangi poin, sehingga permainan menjadi lebih seru dan menyenangkan.

Namun, ada beberapa kekurangan saat menggunakan media Baamboozle. Kekurangannya adalah jumlah pertemuan yang terbatas di kelas, terdapat batasan kata dalam pembuatan soal, kuis tidak dijawab secara individu dengan akun masing-masing peserta didik dan tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain, hanya bisa dijawab secara bergiliran sesuai urutan kelompok. Meskipun demikian, pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan konsentrasi peserta didik yang terkadang terganggu dalam pembelajaran satu arah yang hanya fokus pada guru.

Edugames baamboozle ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai ulangan harian, UTS, maupun UAS. Baamboozle juga bisa digunakan untuk pembelajaran daring yang nantinya langsung terhubung melalui screen sharing layar zoom meeting atau aplikasi pembelajaran daring lainnya.

Melalui baamboozle pembelajaran akan lebih menyenangkan karena peserta didik dituntut untuk berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan secara benar dan mendapatkan poin yang mana dapat meningkatkan aspek kognitif pada peserta didik. berdasarkan uraian tersebut maka saya

melakukan studi literatur terkait bamboozle sebagai media pembelajaran yang interaktif, yang diharapkan bamboozle menjadi alternatif media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mata pelajaran dan jenjang pendidikan apapun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis informasi dari berbagai sumber akademis yang relevan dengan topik. Menurut (Sugiyono, 2021) studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Dengan melakukan studi kepustakaan, para peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti. Studi literatur ini dilakukan oleh peneliti setelah mereka menentukan topik penelitian dan ditetapkannya rumusan permasalahan, Studi literatur juga memiliki arti mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Output dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah.

Studi literatur dipilih sebagai metode penelitian karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang perkembangan dan penerapan Baamboozle dalam konteks pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran yang interaktif. Hasil studi literatur tersebut akan disajikan dalam tabel agar memudahkan pembaca dalam melihat keinteraktifan baamboozle sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan kebutuhan guru untuk memudahkan peserta didik memahami suatu konsep belajar. Pada umumnya media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik agar dapat lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru berkewajiban untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran menarik dan menyenangkan (Iskandar et al., 2022). Di zaman sekarang ini penggunaan media digital sangat dibutuhkan karena hampir di setiap bidang kehidupan sudah menggunakan teknologi yang canggih dan penggunaan teknologi pada pendidikan menjadi terobosan yang baik untuk tercapainya tujuan belajar. Salah satu utama media pembelajaran untuk evaluasi pembelajaran yang menarik serta dapat juga mengatasi kebosanan peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, seperti penggunaan media pembelajaran aplikasi Baamboozle.

Baamboozle adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, di mana materi pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan kuis yang menarik. Baamboozle memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis kuis dengan beragam pertanyaan yang dapat diakses oleh peserta didik secara individu maupun berkelompok

Beberapa penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang membahas baamboozle sebagai media pembelajaran interaktif akan disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Penelitian Baamboozle sebagai media pembelajaran yang interaktif

No	Peneliti Dan Tahun Terbit	Judul
1.	Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa, Pingkan Fireli, Rayi Safitri (2022)	Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar (Iskandar et al., 2022)
2.	Maulana Murti, Mudeing Jais, Firdaus Rahim (2023)	Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik SMP Negeri 40 Bulukumba (Murti et al., 2023)
3.	Nabhana Aida Tsurayya and Fitria Sukmawati (2023)	Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Tsurayya, 2023)
4	Sri Mulyati, Yuvita, Hery Krisnanto (2022)	Persepsi Dan Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Penggunaan Media Baamboozle Pada Materi Descriptive Text (Mulyati et al., 2023)
5.	Martha Yuniar, Yoni Hermawan, dan Raden Roro Suci Nurdianti (2023)	Penerapan Model Pembelajaran ROAR (Read, Observe, Auditory,Review) Berbantu Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI (Yuniar et al., 2023)
6.	Rohman. N. F, Pratiwi. C. P, Hidayat. P. S (2019)	Penerapan Model Pbl Berbantuan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Peserta didik Kelas Iv Sdn Banjarpanjang 1 (Rohman et al., 2019)
7.	Nur Aeni, Ryan Rayhana S, Asriati, Hasriani G,Tuti Wijayanti (2023)	Integrasi (Baamboozle: Web-Based Game) Dalam Proses Belajar Mengajar Di Smp Kartika Xx-2 Makassar (Aeni et al., 2023)
8.	Diah Kusyani, Sukma Adelina Ray (2023)	Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Peserta didik Kelas VII SMP (Kusyani & Adelina Ray, 2023)
9.	Sartika Dewi Mariani, Dian Ayu Larasati, Dr. Sukma Perdana Prasetya, dan Agung Stiawan (2022)	Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Peserta didik SM (Mariani et al., 2022)
10.	Deandra Khoiro M, Ami Samsiah, dan Haryono (2023)	Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pasa Peserta didik Kelas X DI SMAN 1 Pamarayan (Khoiro et al., 2023)
11.	Titis Demokratis, Vega Candra Dinata, Zainal Arifin (2024)	Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Platform Baamboozle Dalam Pembelajaran PJOK Pada Peserta didik Kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresi (Demokratis et al., 2024)

12.	Gus Muliadi Gultom, Firman, dan Anny Wahyuni (2022)	Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Fase F.4 SMAN 10 Kota Jambi (Gultom et al., 2023)
13.	Iin Andriyani, Meilani Feradona, Vianka Putri Rizaldi (2021)	Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran (Iin Andriyani, Meilani Feradona, 2021)

Berdasarkan tabel 1 di atas, dari tiga belas artikel penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa Baamboozle adalah alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterampilan mengajar. media pembelajaran baamboozle memuat pilihan permainan dengan berbagai macam mata pelajaran. Penggunaan baamboozle sebagai media pembelajaran dapat diimplementasikan kepada semua jenjang pendidikan, mulai dari anak usia dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah pertama, Sekolah menengah keatas dan juga perguruan tinggi. Disisi lain media baamboozle memiliki sifat fleksibel yaitu dapat diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPS, Matematika, PPKN, B.Indonesia, pelajaran agama dan lain-lain.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang monoton dimana peserta didik sering kali merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, media Baamboozle berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik yang disebabkan oleh pendekatan gamifikasi yang diterapkannya. Peserta didik merasa lebih terlibat dan termotivasi ketika belajar melalui permainan, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aktivitas permainan dalam Baamboozle dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan kompetisi sehat di antara peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Aplikasi ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan hasil belajar mereka. Banyak permainan dalam Baamboozle yang dirancang untuk dimainkan dalam tim, yang membantu peserta didik belajar untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Ini tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, tetapi juga membangun semangat kerjasama dan komunikasi yang baik di antara peserta didik.

Baamboozle bersifat Fleksibilitas dalam Pembelajaran, yang artinya baamboozle dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik di kelas maupun di luar kelas. Guru dapat menyesuaikan permainan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kesulitan yang sesuai untuk peserta didik, tidak hanya itu baamboozle juga bersifat fleksibilitas dalam model pengajaran. Baamboozle memungkinkan penerapan berbagai model pembelajaran, seperti hybrid learning, Problem-Based Learning (PBL), ROAR dan model lainnya. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks peserta didik.

Penggunaan Baamboozle juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan mengajar guru. Pelatihan dan penggunaan media pembelajaran interaktif baamboozle membantu guru mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif dan menarik. Disamping itu Baamboozle juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterampilan analitis seperti mata pelajaran ekonomi, matematika, IPA melalui permainan yang dinamis dan visual.

studi literatur ini menunjukkan bahwa Baamboozle adalah alat pembelajaran yang efektif dalam berbagai konteks pendidikan. Penggunaannya dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, serta meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran seperti Baamboozle, membawa dampak positif yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Baamboozle, dengan pendekatan gamifikasinya, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, motivasi, serta keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

Studi-studi yang dianalisis menunjukkan bahwa Baamboozle tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, serta membantu dalam evaluasi dan penilaian hasil belajar peserta didik secara lebih dinamis dan real-time. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

Penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memperkaya proses belajar mengajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta mendukung pengembangan keterampilan profesional guru. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti Baamboozle dalam pendidikan perlu terus didorong dan diintegrasikan dalam kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien.

REFERENSI

- Aeni, N., Rayhana, R. S., & Wijayanti, T. (2023). Integrasi (Baamboozle: Web-Based Game) Dalam Proses Belajar Mengajar Di Smp Kartika Xx-2 Makassar (Integration of Web-Based Games (Baamboozle) for Teachers and Students At Smp Kartika Xx-2 Makassar). *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 957–964.
- Demokratis, T., Dinata, candra, V., & Arifin, Z. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>
- Iin Andriyani, Meilani Feradona, & V. P. R. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice - breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 318–327. <https://doi.org/10.1010/PENDAHULUAN>
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1

- Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 465–480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Mulyati, S., Yuvita, Y., & Krisnanto, H. (2023). Persepsi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media Baamboozle Pada Materi Descriptive Text. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 1, 1478–1484.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Rohman, N. F., Rohman, C. P., & P.S.Hidayat. (2019). Penerapan Model Pbl Berbantuan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iv Sdn Banjarpanjang 1. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(September), 2142–2156.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. alfabeta.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1), 287–295.
- Yuniar, M., Hermawan, Y., & ... (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik *Journal Sains Student Reserch*, 1(1), 536–548.