

at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam

Pengelola: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Penerbit: Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Website: <https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Email: at-tarbiyah@uinmybatusangkar.ac.id

P-ISSN: 2775-7099 ; E-ISSN: 2775-7498

Efektivitas Penggunaan Media *Baamboozle* dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru

Tri Mulya*)

UIN Sultan Syarif Kasim, Riau, Indonesia

22311013611@students.uin-suska.ac.id

Nunu Mahnun

UIN Sultan Syarif Kasim Riau Indonesia

nunu.mahnun@uin-suska.ac.id

Anggi Rosita Dewi

Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

anggirositadewi7@gmail.com

*)Corresponding Author

Received: 29-12-2025

Revised: 26-03-2025

Approved: 21-05-2025

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru. Dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai artikel ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar mereka. Penelitian juga mengungkap bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini menjadi solusi inovatif terhadap tantangan rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah. Selain itu, media ini menunjukkan relevansi dan adaptabilitasnya dalam konteks pendidikan berbasis Islam terpadu, seperti di SDIT BPMAA. Penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: *Baamboozle*, pembelajaran interaktif, motivasi belajar, gamifikasi.

Abstract

The integration of technology into education has become an essential demand in the digital era. This study examines the effectiveness of using Baamboozle , an interactive

learning platform, to enhance student learning at SDIT BPMAA Pekanbaru. Conventional teaching methods often fail to engage students, leading to decreased learning motivation and participation. Baamboozle , as an interactive educational tool, combines digital media with gamification techniques to create an engaging and collaborative learning environment. This research employs a Systematic Literature Review (SLR) method, analyzing six articles that explore the use of Baamboozle in improving motivation, participation, and academic outcomes in elementary schools. The findings reveal that Baamboozle significantly enhances learning effectiveness, increases student motivation, and supports knowledge retention. Furthermore, the study identifies the supporting and inhibiting factors in implementing this media within the context of an integrated Islamic school. The results provide empirical evidence that interactive digital media like Baamboozle can be an effective tool for improving education quality, particularly in schools that aim to integrate technology with Islamic values. This study offers practical recommendations for teachers and policymakers in selecting and implementing appropriate digital tools to enhance educational outcomes.

Keywords: Baamboozle , interactive learning media, gamification, elementary education, learning motivation.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, dunia pendidikan menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang dikombinasikan dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pendidikan (Ningsih, 2023). Media pembelajaran konvensional sering kali kurang menarik minat siswa, sehingga menurunkan efektivitas belajar. Hal ini juga terjadi di SDIT BPMAA Pekanbaru, di mana sebagian siswa menunjukkan rendahnya motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit. Keadaan ini mendorong perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran sebagai alat pendukung proses pembelajaran (Saffitri et al., 2024). Urgensi untuk memanfaatkan media digital dalam pendidikan menjadi semakin tinggi mengingat siswa saat ini adalah generasi yang akrab dengan teknologi. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru dalam menjelaskan materi, meningkatkan perhatian siswa, dan memperbaiki hasil belajar. Saat ini, media pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan memanfaatkan teknologi media informasi dan media digital. Media pembelajaran dapat digabungkan dengan teknik gamifikasi

(Sulistyowati & Suteki, 2023). Teknik ini menggabungkan antara pembelajaran dengan permainan untuk menarik minat anak. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi media pembelajaran berbasis digital untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Minat dan motivasi belajar siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademiknya. Namun seringkali siswa merasa kehilangan minat belajar karena berbagai faktor seperti kurikulum yang monoton, metode pengajaran yang tidak menarik, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Andini et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai banyak digunakan adalah *Baamboozle*, sebuah platform interaktif yang menyediakan kuis dan permainan edukatif. *Baamboozle* adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. Edugames itu bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai UH, UTS, maupun UAS (Sa'diyah et al., 2021). Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan adaptif dengan berbagai materi. Senada dengan para siswa guru-guru juga merasa keberadaan aplikasi desain yang mudah dioperasikan tentunya akan memudahkan mereka dalam mempersiapkan pembelajaran sebab proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bervariasi (Aeni et al., 2023).

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Diah Kusyani dan Sukma Adelina Ray (2023) Hasil penelitian disimpulkan bahwa memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara dengan menggunakan *Baamboozle* oleh siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Delitua memperoleh nilai rata-rata 83,61 sedangkan jika memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara tanpa menggunakan *Baamboozle* oleh siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Delitua memperoleh nilai rata-rata 73,12. Aplikasi *Baamboozle* efektif dalam memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara. Signifikan pada penelitian ini yaitu $0,001 < 0,05$ yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima artinya aplikasi *Baamboozle* efektif untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat(Kusyani, 2023). Studi lainnya oleh Devi Kurniawati dan Trinil Dwi Turistiani (2024) juga mengungkapkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penerapan media *Baamboozle* berjalanbaik dan lancar, serta masuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut berdasarkan hasil persentase sebesar 95,18% pada lembar

observasi aktivitas guru dan 96,58% pada lembar observasi aktivitas siswa. 2) keefektifan media *Baamboozle* terbukti pada peningkatan nilairata-rata siswa saat pretes dan postes(Kurniawati, 2024). Namun, penelitian yang berfokus pada efektivitas media ini di sekolah berbasis Islam terpadu, seperti SDIT BPMAA Pekanbaru, masih terbatas.

Konteks pendidikan di SDIT BPMAA Pekanbaru memberikan tantangan tersendiri. Sekolah ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik tetapi juga integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media seperti *Baamboozle* perlu disesuaikan agar tetap relevan dengan visi dan misi sekolah. Penelitian ini menjadi penting untuk memberikan bukti empiris terkait penggunaan media *Baamboozle* dalam lingkungan pendidikan berbasis Islam terpadu.

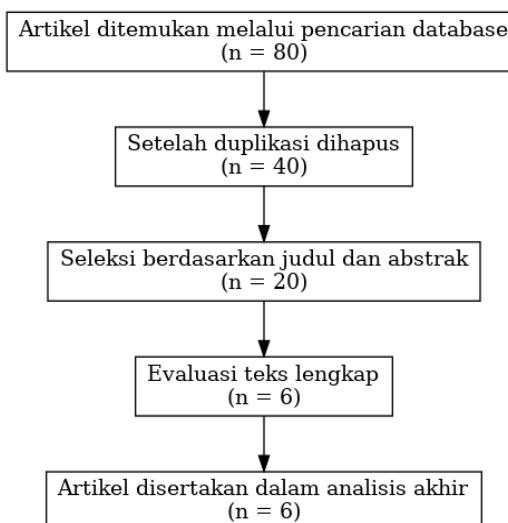
Tujuan dari karya tulis ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *Baamboozle* dalam meningkatkan pembelajaran siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru. Penelitian ini berusaha untuk menjawab pertanyaan: sejauh mana media ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa? Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media *Baamboozle* di lingkungan sekolah tersebut. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi kepada sekolah dalam mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi SDIT BPMAA Pekanbaru, tetapi juga menjadi referensi bagi sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk memberikan gambaran menyeluruh terkait efektivitas penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran. Mengenai metode penelitian : “Literature ” yang artinya merupakan analisa kritis dari penelitian yang sedang dilakukan terhadap topik khusus atau berupa pertanyaan terhadap suatu bagian dari keilmuan(Pubian & Herpratiwi, 2022). Metode ini melibatkan pengumpulan, seleksi, dan analisis literatur yang relevan secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Jumlah artikel yang dianalisis dalam kajian ini sebanyak enam buah. Pemilihan jumlah ini didasarkan pada penerapan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat, serta relevansi tinggi dengan fokus topik penelitian, yaitu penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar. Meskipun jumlah artikel tampak terbatas, keenam artikel tersebut memberikan representasi yang memadai dan data yang kaya untuk dianalisis secara mendalam melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR).

Untuk mendukung transparansi dan replikasi dalam proses seleksi artikel, digunakan pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Diagram PRISMA berikut menunjukkan tahapan seleksi artikel yang dilakukan:



1. Sumber Data

Data dikumpulkan dari beberapa database ilmiah yang diakui secara internasional, seperti Scopus, Google Scholar, dan ERIC (Kusuma Rini, 2020). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian mencakup "*Bamboozle in education*", "interactive learning media", dan "pembelajaran digital".

2. Proses Seleksi Artikel
Proses seleksi artikel mengikuti pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). r. Pedoman PRISMA berfokus pada cara-cara dimana peneliti dapat memastikan pelaporan sistematis dan transparan review serta meta analisis, dapat membantu peneliti melaporkan beragam ulasan sistematis untuk menilai manfaat dan bahaya intervensi perawatan kesehatan tahap (Sari et al., 2021). Diagram alur PRISMA

digunakan untuk memastikan bahwa setiap tahapan seleksi dilakukan dengan transparansi dan konsistensi. Berikut adalah rincian proses seleksi:

Tabel 1. Tahapan Seleksi

Tahapan Seleksi	Jumlah Artikel
Artikel awal ditemukan	80
Setelah eliminasi duplikasi	40
Setelah seleksi abstrak	20
Artikel yang direview penuh	6

3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Artikel yang didapatkan akan seleksi untuk digunakan dalam literature review dengan kriteria inklusi dan eksklusi.

- a. Kriteria Inklusi: Artikel yang dipublikasikan antara tahun 2023-2024, membahas penggunaan media pembelajaran interaktif, dan relevan dengan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
 - b. Kriteria Eksklusi: Artikel yang tidak memiliki data empiris, tidak tersedia dalam bahasa Inggris atau Indonesia, dan fokus pada pendidikan tinggi atau nonformal.
4. Analisis Data dari artikel yang dipilih dianalisis untuk mengidentifikasi pola, manfaat, dan tantangan dalam penggunaan media *Baamboozle*. Analisis dilakukan dengan memperhatikan indikator seperti motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis 6 artikel yang telah direview secara mendalam menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Artikel tersebut mencakup berbagai topik terkait penggunaan media pembelajaran digital interaktif, khususnya *Baamboozle*, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi, serta didiskusikan secara mendalam dengan mengacu pada riset-riset sebelumnya dan teori-teori yang relevan.

1. Hasil Review Artikel

Tabel berikut merangkum kategori artikel berdasarkan fokus penelitian, metode yang digunakan, dan hasil utamanya:

Tabel 2. Rangkuman Kategori Artikel

Penelitian dan Tahun	Pengarang	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Utama
Penggunaan Media Interaktif <i>Baamboozle</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, Tahun 2024	Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri2, Yuyun Yuniar.	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,	penelitian kualitatif deskriptif,	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Baamboozle</i> secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan <i>Baamboozle</i> menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam kegiatan belajar, dan partisipasi yang lebih sering dalam diskusi kelompok (Andriyani et al., 2024).
Penggunaan Aplikasi <i>Baamboozle</i> Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar, Tahun 2022	Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa , Pingkan Fireli, Rayi Safitri	Jurnal Pendidikan dan Konseling	Penelitian deskriptif kualitatif	Adapun peningkatan hasil belajar dari keseluruhan siswa memperoleh nilai rata-rata 92,8 sebelum penggunaan media pembelajaran aplikasi <i>Baamboozle</i> , sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi <i>Baamboozle</i> memperoleh nilai rata-rata 93,2 , sehingga membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan (Iskandar et al., 2022).
Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Menggunakan <i>Baamboozle</i> untuk Pembelajaran IPAS di Kelas 3 SDN Panargan 1	Galeri Nopianti, Elly Sukmanasa, Muhtar	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Baamboozle</i> secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS (Galeri Nopianti et al., 2024).
Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Baamboozle</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada	Laelatul Munawaroh, Siti Nurafiah, Patra Aghtiar Rakhman	Jurnal Intelek Insan Cendikia	metode penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif	Setelah diterapkannya pembelajaran berbantuan website <i>Baamboozle</i> dengan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di kelas IV SDN Tempong 2 pada mata pelajaran IPAS, menunjukkan hasil

Penelitian dan Tahun	Pengarang	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Utama
Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2	Wasilatul Ibad	JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School	Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif, menggunakan desain Ex Post Facto	positif dalam motivasi belajar siswa (Munawaroh et al., 2024).
Gamikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar				Analisis data menggunakan Uji Pearson Product Moment pada SPSS versi 20 yang dilanjutkan dengan analisis koefisien korelasi untuk memberikan interpretasi sejauh mana pengaruh yang dihasilkan. (Wasilatul Ibad, 2024)
Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Platform Baamboozle Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik	Titis Demokratis, Vega Candra Dinata, Zainal Arifin.	Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga	Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif dengan mengadopsi model Kemmis & Taggart.	Hasil akhir menunjukkan bahwa motivasi belajar PJOK siswa berada pada kategori yang sangat baik (89%). Penilaian motivasi belajar siswa menggunakan teknik kuantitatif (Titis Demokratis et al., 2024).

Hasil review menunjukkan bahwa media *Baamboozle* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran siswa, terutama dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta kolaborasi siswa.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil review artikel, media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap pembelajaran siswa di berbagai aspek, seperti motivasi belajar, hasil belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah pembahasan mendalam berdasarkan temuan utama dari hasil penelitian yang telah direview:

Hasil penelitian ini secara umum *sejalan* dengan temuan-temuan sebelumnya yang menegaskan efektivitas media *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh (Andriyani et al, 2024) menunjukkan bahwa *Baamboozle* mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa SD, sejalan dengan temuan (Munawaroh et al, 2024) yang menyebutkan

peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Demikian pula, (Iskandar et al, 2022) melaporkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media ini, yang mendukung hasil dalam studi ini terkait peningkatan hasil belajar. Selain itu, (Titis Demokratis et al, 2024) menunjukkan bahwa motivasi belajar PJOK siswa meningkat hingga kategori sangat baik (89%), yang menunjukkan konsistensi dampak *Baamboozle* di berbagai mata pelajaran.

Namun, terdapat *perbedaan signifikan* dalam tingkat peningkatan hasil belajar antar studi. Sebagai contoh, peningkatan nilai rata-rata yang dilaporkan oleh (Iskandar et al, 2022) (dari 92,8 menjadi 93,2) relatif kecil jika dibandingkan dengan penelitian (Kurniawati dan Turistiani, 2024) yang mencatat lonjakan signifikan pada skor pretes dan postes. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh variasi desain penelitian, jenis mata pelajaran, serta durasi penggunaan media *Baamboozle* dalam masing-masing studi.

Selain itu, dalam konteks pendidikan berbasis Islam terpadu seperti di SDIT BPMAA Pekanbaru, hasil studi ini juga menguatkan temuan (Nopianti et al, 2024) yang menekankan pentingnya kolaborasi dan adaptasi media pembelajaran terhadap nilai-nilai yang dianut oleh institusi pendidikan. Dengan demikian, hasil ini tidak hanya konsisten dengan literatur sebelumnya, tetapi juga memberikan bukti tambahan mengenai relevansi penggunaan *Baamboozle* dalam berbagai konteks pendidikan formal.

Dari pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan siswa. Namun, implementasi media ini memerlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan guru agar dapat dioptimalkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan menjawab tantangan tersebut, *Baamboozle* dapat menjadi solusi pembelajaran interaktif yang efektif di masa depan. Berikut adalah tabel komparasi hasil studi sebelumnya mengenai penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran:

Tabel 3. Komparasi Hasil Studi Sebelumnya

Penelitian dan Tahun	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Fokus Penelitian	Hasil Utama
Laelatul	Kualitatif,	Siswa Kelas	Penggunaan	Meningkatkan

Munawaroh et al. (2024)	Deskriptif	IV SD	<i>Baamboozle</i> dengan model PjBL untuk pembelajaran IPAS	motivasi belajar siswa dan keterlibatan dalam memahami konsep abstrak.
Titis Demokratis et al. (2024)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif	Siswa Kelas II SD	Penggunaan <i>Baamboozle</i> dalam pembelajaran PJOK	Motivasi belajar siswa meningkat hingga kategori sangat baik (89%).
Sofyan Iskandar et al. (2024)	Deskriptif Kualitatif	Siswa SD	Pengaruh <i>Baamboozle</i> terhadap hasil belajar siswa	Rata-rata nilai siswa meningkat dari 92,8 menjadi 93,2 setelah penggunaan <i>Baamboozle</i> .
Galeri Nopianti et al. (2024)	Studi Kasus Kualitatif	Guru dan Siswa Kelas III SD	Eksplorasi pengalaman guru dalam menggunakan <i>Baamboozle</i>	<i>Baamboozle</i> meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep IPAS.
Wasilatul Ibad (2024)	Deskriptif Kuantitatif (Ex Post Facto)	Siswa SD	Efektivitas gamifikasi menggunakan <i>Baamboozle</i> dalam pembelajaran Matematika	Analisis statistik menunjukkan hubungan signifikan antara gamifikasi dan hasil belajar siswa.
Munawaroh et al. (2024)	Kualitatif	Siswa SD	Efektivitas pembelajaran interaktif berbantuan <i>Baamboozle</i>	Meningkatkan antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Analisis Komparasi:

1) Metode Penelitian

Mayoritas penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan satu studi menggunakan pendekatan kuantitatif (Ex Post Facto). Hal ini menunjukkan fleksibilitas metode untuk mengevaluasi efektivitas *Baamboozle*.

2) Fokus Penelitian

Beragam fokus penelitian ditemukan, termasuk peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, dan keterlibatan siswa.

3) Hasil Utama

Semua studi menunjukkan dampak positif penggunaan *Baamboozle*, baik dalam aspek kognitif maupun afektif siswa.

4) Subjek Penelitian

Subjek penelitian umumnya siswa SD, dengan beberapa melibatkan guru sebagai fokus tambahan.

KESIMPULAN

Hasil analisis dari tujuh artikel menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Baamboozle* memberikan dampak positif signifikan pada pembelajaran siswa, terutama dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Metode pembelajaran berbasis teknologi ini terbukti efektif untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar. Kombinasi gamifikasi dan pendekatan kolaboratif mendukung pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Namun, implementasi media ini memerlukan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, dan adaptasi terhadap konteks pembelajaran tertentu. Dengan memperhatikan tantangan ini, *Baamboozle* memiliki potensi besar untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan menjadi solusi pembelajaran yang lebih interaktif di masa depan. Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi praktis dapat diberikan untuk implementasi media *Baamboozle* di lingkungan pendidikan:

1. Guru disarankan untuk menggunakan *Baamboozle* secara rutin dalam pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lain untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
2. Sekolah perlu mengadakan pelatihan berkala bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal.
3. Pihak sekolah dan dinas pendidikan dapat memasukkan pengembangan media digital interaktif seperti *Baamboozle* sebagai bagian dari program pengembangan profesional guru.
4. Penting juga untuk memastikan ketersediaan infrastruktur pendukung seperti koneksi internet yang stabil, terutama di sekolah-sekolah yang berada di wilayah dengan keterbatasan teknologi.
5. Penelitian lebih lanjut dapat diarahkan untuk menguji efektivitas media ini pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau dalam pembelajaran yang bersifat daring penuh (full online).

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., Rayhana, R. S., & Wijayanti, T. (2023). Integrasi *Baamboozle* : Web-based game dalam proses belajar mengajar di SMP Kartika XX-2 Makassar. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 957–964.
- Andini, H., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di SMPIT Al-Ridwan Karawang. *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 9(2), 115–132. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v9i2.1591>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif *Baamboozle* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816–824.
- Galeri Nopianti, G., Sukmanasa, E., & Muhtar, M. (2024). Eksplorasi pengalaman guru dalam menggunakan *Baamboozle* untuk pembelajaran IPAS di kelas 3 SDN Panaragan 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 234–244.
- 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), 12500–12505.
- Kurniawati, D., & Turistiani, T. D. (2024). Keefektifan media *Baamboozle* group digital game-based evaluation dalam pembelajaran menulis teks pidato kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya. *Bapala*, 11(3), 377–388.
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan dampak kecanduan gadget pada remaja: Literature review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>
- Kusyani, D., & Ray, S. A. (2023). Efektivitas *Baamboozle* terhadap kemampuan memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara pada siswa kelas VII SMP. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14(1), 55–67. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v14i1.11783>
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran interaktif berbantuan *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Tempong 2. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 11(3), 377–388. <https://doi.org/10.37478/jpm.v11i3.2613>
- Ningsih, S., & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 50–60. <https://ejurnal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan media Google Site dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik sekolah dasar. *Akademika*, 11(1), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>

Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., Wicaksono, F., Danny, A., & Wibisono, R. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: Quizizz dan *Baamboozle*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 11, 2021. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>

Saffitri, K., Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1234–1240. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9519>

Sari, N., Suza, D. E., & Tarigan, M. (2021). Terapi komplementari terhadap penurunan nyeri pada pasien kanker. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 759–770. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2936>

Sulistiyowati, R. W., & Suteki, M. (2023). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui pemanfaatan media pembelajaran digital *Baamboozle* pada kelompok B di TK ABA Wasur II. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 156–162. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2613>

Titis Demokratis, T., Dinata, V. C., & Arifin, Z. (2024). Upaya peningkatan motivasi belajar menggunakan platform *Baamboozle* dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 447–455.

Wasilatul Ibad. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 5(1), 56–64. <http://jees.alkhoziny.ac.id/index.php/jees>