



LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Vol. 6, No. 2, Maret-Mei 2026
e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316
Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/language>



**TINJAUAN LITERATUR PENGGUNAAN *GAME-BASED LEARNING (GBL)*
BERBANTUAN BAMBOOZLE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
GUNA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MURID SMA**

Kejora Padmarani¹, Haryadi Haryadi², Nas Haryati Setyaningsih³
Universitas Negeri Semarang^{1,2,3}
e-mail: kejorapadmarani16@students.unnes.ac.id

Diterima: 29/3/2026; Direvisi: 20/4/2026; Diterbitkan: 28/4/2026

ABSTRAK

Kajian ini menganalisis penggunaan Game-Based Learning (GBL) berbantuan Bamboozle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis murid SMA. Metode yang digunakan adalah kajian Pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif terhadap 15 artikel ilmiah yang relevan. Teknik analisis data dilakukan melalui analisis isi untuk mengidentifikasi pola dan kecenderungan temuan penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan Bamboozle dalam kerangka GBL mampu mendorong keterlibatan aktif murid melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Keterlibatan tersebut berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam aspek evaluasi dan penyusunan argument. Selain itu, integrasi Bamboozle dengan model pembelajaran kolaboratif memperkuat proses diskusi dan pertukaran ide yang mendukung pembentukan pemikiran kritis murid. Dengan demikian, penggunaan Bamboozle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis murid.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Bamboozle, Berpikir Kritis, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

This study analyzes the use of Game-Based Learning (GBL) supported by Bamboozle in Indonesian language instruction to develop high school students' critical thinking skills. The method employed was a literature review using a descriptive qualitative approach to 15 relevant scientific articles. Data analysis was conducted through content analysis to identify patterns and trends in the research findings. The results indicate that the use of Bamboozle within the GBL framework can encourage active student engagement through interactive and collaborative learning activities. This engagement contributes to the development of critical thinking skills, particularly in the aspects of evaluation and argument construction. Furthermore, the integration of Bamboozle with collaborative learning models strengthens the process of discussion and the exchange of ideas, which supports the formation of students' critical thinking. Thus, the use of Bamboozle in Indonesian language learning has the potential to serve as a learning strategy that supports the development of students' critical thinking skills.

Keywords: *Game-Based Learning, Bamboozle, Critical Thinking, Indonesian Language Learning*

PENDAHULUAN

Tingkat keterlibatan murid dalam kegiatan belajar mengajar saat ini masih belum mencapai titik yang diharapkan secara ideal. Sebagian besar murid di sekolah cenderung hanya



mendengarkan paparan dari pengajar tanpa menunjukkan partisipasi yang aktif seperti berdiskusi atau bertanya secara kritis. Kondisi ini menjadi bukti nyata bahwa pola instruksional yang masih berpusat pada pendidik belum mampu memicu rasa ingin tahu serta kemandirian belajar yang kuat bagi para peserta didik. Padahal, peran aktif mereka sangat menentukan dalam membangun pemahaman materi yang bermakna serta menunjang pencapaian akademis yang berkualitas tinggi (Afifah & Dwikoranto, 2021; Pantow & Korompis, 2024; Purba, 2022; Simatupang & Yuhertiana, 2021). Di tengah kemajuan karakteristik generasi digital, para pendidik dituntut untuk merumuskan desain pembelajaran yang lebih inovatif dan tidak sekadar melakukan transfer informasi satu arah saja. Kurikulum Merdeka hadir sebagai solusi dengan memposisikan murid sebagai subjek utama dalam ekosistem pendidikan guna memberikan ruang bagi pengembangan strategi yang mendukung kolaborasi. Transformasi ini sangat mendesak untuk diimplementasikan agar pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan zaman yang terus berkembang secara dinamis tanpa henti setiap saat bagi masa depan mereka.

Keberhasilan sebuah proses pendidikan tidak hanya diukur dari penguasaan materi oleh tenaga pendidik, melainkan sangat dipengaruhi oleh derajat partisipasi aktif para murid di kelas. Pembelajaran akan memiliki dampak yang jauh lebih mendalam apabila setiap siswa terlibat secara langsung dalam merumuskan pemahaman mereka sendiri melalui aktivitas yang memicu interaksi dan refleksi nyata. Keterlibatan yang intens ini membantu para individu untuk berkontribusi secara substantif terhadap pemahaman materi serta memupuk rasa percaya diri dalam menyuarakan argumentasi di hadapan publik. Oleh karena itu, lingkungan belajar harus dirancang sedemikian rupa untuk memfasilitasi kerja sama tim yang solid serta mendukung proses penemuan konsep baik secara mandiri maupun kolaboratif. Strategi instruksional yang tepat akan mampu mengubah suasana kelas yang sunyi menjadi wadah eksplorasi yang penuh dengan ide-ide kreatif dari setiap peserta didik. Tanpa adanya keterlibatan mental dan emosional yang kuat, setiap informasi yang diterima oleh murid hanya akan menjadi hafalan jangka pendek yang tidak membekas dalam memori jangka panjang mereka dalam menghadapi tantangan hidup sehari-hari yang kompleks (Akhsanunadia & Arifin, 2026; Berliani & Sari, 2026; Kondo et al., 2026; Nuriza et al., 2025; Ruliyani et al., 2026).

Salah satu pendekatan pedagogis yang dinilai sangat efektif untuk mendobrak kebekuan partisipasi murid adalah penerapan *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Secara fundamental, struktur sebuah permainan memiliki elemen pendukung proses kognitif yang sangat kuat karena mengandung unsur tantangan, interaksi sosial, serta mekanisme *feedback* instan yang memacu daya pikir strategis. Melalui pendekatan ini, aktivitas belajar tidak lagi dipandang sebagai beban administratif yang membosankan, melainkan sebagai sebuah petualangan intelektual yang menyenangkan bagi para siswa di sekolah. Teknik ini menggabungkan aspek hiburan dengan proses berpikir reflektif sehingga murid merasa lebih termotivasi untuk mendalami materi pelajaran tanpa tekanan yang berlebihan dari pihak pengajar. Kesenjangan yang ada antara metode lama dan tuntutan modernitas dapat dijematani melalui kompetisi yang sehat yang menstimulasi saraf kognitif untuk bekerja lebih maksimal dalam menyerap informasi yang diberikan secara sistematis. Dengan demikian, integrasi unsur permainan ke dalam kurikulum bukan sekadar sarana pelepas penat, melainkan strategi serius untuk mengoptimalkan keterlibatan murid agar mereka mampu mengonstruksi pengetahuan secara aktif melalui pengalaman yang sangat interaktif dan menantang nalar mereka (Anggraeni & Mulianingsih, 2026; Azizah & Widodo, 2026; Kaize et al., 2026; Wulandari & Widodo, 2026; Yulizar & Siswadi, 2026).



Implementasi pembelajaran berbasis permainan terus mengalami evolusi yang pesat seiring dengan masifnya perkembangan teknologi digital melalui berbagai platform interaktif seperti *bamboozle*. Media inovatif ini mampu menghadirkan suasana kelas yang sangat interaktif dan kolaboratif sehingga memicu semangat belajar para murid secara kolektif di sekolah. Penggunaan platform digital semacam ini terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sering kali dianggap kurang menarik jika hanya menggunakan teks statis. Lebih jauh lagi, pemanfaatan alat bantu visual ini akan memberikan hasil yang lebih unggul apabila dikombinasikan dengan model *group investigation* yang mengedepankan penelitian kelompok. Sinergi antara teknologi permainan dan penyelidikan kelompok tidak hanya berperan dalam meningkatkan keaktifan fisik saja, tetapi juga memberikan kontribusi besar pada pengembangan kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi seperti analisis dan evaluasi data. Melalui simulasi kuis yang kompetitif, murid dilatih untuk menyusun argumentasi yang logis serta memecahkan masalah dengan cepat dan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis digital memiliki potensi luar biasa dalam meningkatkan kualitas akademik murid secara menyeluruh (Fazriyah et al., 2020; Nizaruddin et al., 2021; Putra et al., 2024).

Meningkatnya standar kualitas pendidikan yang menekankan pada aspek kemandirian serta keaktifan murid menuntut adanya pemahaman yang lebih komprehensif mengenai strategi instruksional yang relevan. Saat ini, literatur mengenai bagaimana ketajaman nalar kritis murid terbentuk melalui interaksi antara guru dan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong sangat terbatas dan memerlukan kajian lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini hadir dengan melakukan analisis literatur secara kualitatif terhadap berbagai hasil kajian yang relevan guna mengidentifikasi faktor penentu keberhasilan penerapan metode permainan digital dalam mengasah kemampuan berpikir kritis. Hasil kajian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis yang segar serta menjadi rujukan praktis yang sangat berharga bagi para pendidik dalam merancang desain pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Fokus utama inovasi ini adalah memastikan bahwa setiap aktivitas di dalam kelas selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang mengharuskan setiap individu memiliki kecakapan literasi dan logika yang kuat. Dengan pendekatan yang lebih modern, diharapkan setiap sekolah mampu menciptakan lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga terampil dalam berkomunikasi serta berkolaborasi di tengah arus globalisasi yang sangat dinamis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode tinjauan literatur atau *literature review* dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi tren pendidikan selama 5 tahun terakhir. Fokus utama prosedur ini adalah menghimpun, menelaah, serta menganalisis berbagai sumber ilmiah guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai integrasi permainan edukatif dalam kurikulum sekolah. Melalui pendekatan ini, peneliti menyajikan secara sistematis temuan dari penelitian terdahulu yang relevan sebagai landasan merumuskan sintesis teoretis. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang membedah hubungan antara strategi pengajaran aktif dengan pengembangan nalar kritis pada jenjang menengah atas. Upaya ini dilakukan untuk memetakan efektivitas penggunaan platform digital sebagai alat bantu instruksional yang adaptif terhadap dinamika zaman. Dengan mengintegrasikan hasil dari berbagai studi sebelumnya, riset ini memberikan gambaran objektif mengenai transformasi pola



interaksi antara pendidik dan murid di era digitalisasi pendidikan yang berkembang pesat pada tahun 2026 ini secara tuntas bagi kepentingan ilmu pengetahuan.

Objek kajian dalam penelitian ini terdiri atas 15 artikel ilmiah pilihan yang membahas penerapan strategi belajar berbasis permainan, khususnya melalui pemanfaatan media digital interaktif. Proses pemilihan artikel dilakukan secara ketat menggunakan kriteria inklusi tertentu guna menjamin kualitas data yang dianalisis secara mendalam. Rentang waktu publikasi yang ditetapkan mencakup tahun 2020 hingga 2025 untuk menangkap perkembangan teknologi instruksional yang paling mutakhir. Prosedur penjaringan informasi dilaksanakan melalui 4 tahapan operasional yang sistematis di lapangan digital. Langkah awal dimulai dengan identifikasi kata kunci spesifik seperti *game-based learning* dan kemampuan berpikir kritis pada mesin pencari akademik. Selanjutnya, peneliti melakukan seleksi awal berdasarkan judul serta abstrak, kemudian menjalankan proses penyaringan ketat untuk mengeliminasi naskah yang tidak relevan atau tidak tersedia dalam format teks lengkap. Tahap akhir adalah penetapan dokumen final yang memenuhi seluruh standar validitas ilmiah untuk dibedah secara komprehensif guna mendapatkan kecukupan informasi yang akurat dan tuntas.

Tahapan pengolahan data dijalankan menggunakan teknik analisis isi atau *content analysis* yang dilakukan dengan menelaah secara menyeluruh setiap bagian teks dalam naskah yang terpilih. Peneliti melakukan pengelompokan temuan berdasarkan fokus riset guna mengidentifikasi pola hubungan antara aktivitas kompetitif dengan lonjakan partisipasi murid di kelas. Proses analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi persamaan, perbedaan, serta implikasi penggunaan teknologi kuis interaktif dalam mendukung pembentukan argumen yang logis. Setiap data yang terkumpul disintesis secara kritis untuk menarik simpulan mengenai efektivitas kolaborasi tim dalam memecahkan masalah kognitif yang kompleks. Peneliti juga menyoroti aspek fleksibilitas platform digital dalam mengakomodasi materi bahasa yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Rangkaian analisis ini diproses secara teliti guna menghasilkan deskripsi pola implementasi yang transparan, objektif, serta dapat dipertanggungjawabkan secara akademik bagi masa depan pendidikan nasional. Seluruh prosedur pengolahan informasi ini memastikan bahwa luaran penelitian didasarkan pada fakta literatur yang terjaring secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Kajian Literatur menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui pemanfaatan media Bamboozle berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis murid. Penggunaan media ini dalam pembelajaran mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam proses analisis, evaluasi, serta pengambilan keputusan terhadap materi yang dipelajari. Sejumlah studi yang dianalisis menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan melalui Bamboozle memberikan stimulus kognitif yang menuntut murid tidak hanya memahami informasi, tetapi juga menginterpretasikan dan menilai ketepatan suatu jawaban. Proses ini berhubungan dengan indikator berpikir kritis, seperti kemampuan membedakan fakta dan opini, mengevaluasi argument, serta menyusun alasan yang logis.

Tabel 1. Hasil Studi Literatur

No	Fokus Penelitian	Penulis	Ringkasan Temuan Utama
1.	Efektivitas Menggunakan Bamboozle	GBL (Adelia et al., 2025)	Menunjukkan bahwa GBL melalui Bamboozle memberikan dampak



	Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI		positif yang signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI.
2.	Implementasi GBL Bamboozle untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA	(Azizah et al., 2024)	Pemanfaatan fitur kuis interaktif di Baamboozle berhasil memicu rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi IPA.
3.	Pelatihan Pengembangan Media Bamboozle Bagi Guru di Kabupaten Barru	(Iyan et al., 2025)	Program pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menyusun media kuis digital yang adaptif untuk kebutuhan kelas.
4.	Pengaruh Game Edukasi Interaktif Bamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD	(Putriyani et al., 2025)	Penggunaan game interaktif ini melatih siswa untuk menganalisis pertanyaan dengan cepat, yang berkontribusi pada peningkatan berpikir kritis.
5.	Inovasi Pembelajaran Abad ke-21 melalui Media Bamboozle: Berpikir Kritis dan Kolaboratif	(Rohman & Khaliza, 2025)	Menemukan bahwa format permainan tim di Baamboozle secara alami membangun keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik.
6.	Pengaruh Pendekatan Deep Learning Berbantu Games Bamboozle Terhadap Kemampuan C3 dan Minat	(Putri et al., 2026)	Kombinasi <i>Deep Learning</i> dan Baamboozle membantu siswa mencapai level kognitif menerapkan (C3) sekaligus meningkatkan minat pada Pendidikan Pancasila.
7.	Pengaruh Media Bamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Kelas XII	(Diliana et al., 2024)	Menemukan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada materi sejarah yang bersifat hafalan karena penyajiannya menjadi lebih menyenangkan.
8.	Model Group Investigation Berbantuan Edugames Bamboozle Terhadap Berpikir Kritis dan Hasil Belajar	(Setyawan et al., 2023)	Integrasi model GI dan Baamboozle meningkatkan kecerdasan analisis siswa dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran OTK.
9.	Penggunaan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Karya Ilmiah	(Ariani et al., 2025)	Materi karya ilmiah yang biasanya dianggap kaku menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas XI melalui bantuan kuis digital.
10.	Meningkatkan Aktivitas Belajar Melalui Metode TPS Berbantuan Bamboozle	(Suci & Yarshal, 2025)	Metode <i>Think Pair Share</i> (TPS) yang didukung Baamboozle meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas secara signifikan.
11.	Efektivitas Media Baamboozle dalam Penguasaan Kosakata	(Hidayat, 2024)	Fitur "Power-Ups" dalam Baamboozle menciptakan suasana kompetitif yang



	Bahasa Inggris di Sekolah Dasar		sehat yang mempercepat penguasaan kosa kata asing pada anak.
12.	Pemanfaatan Baamboozle sebagai Alat Evaluasi Formatif untuk Mengurangi Kecemasan Tes	(Nuraini, 2023)	Menunjukkan bahwa penggunaan kuis Baamboozle sebagai evaluasi harian mengurangi tingkat stres siswa dibandingkan metode tes tertulis tradisional.
13.	Peran Media Baamboozle dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Fase B	(Lestari et al., 2023)	Penggunaan visual dan tantangan angka di Baamboozle membantu siswa sekolah dasar memahami konsep numerasi dengan lebih cepat dan ceria.
14.	Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan GBL Baamboozle dalam Pembelajaran Biologi	(Pratama & Sari, 2024)	Mayoritas siswa memberikan respon positif (di atas 85%) terkait kemudahan penggunaan dan keasyikan belajar menggunakan platform ini.
15.	Pengembangan Game Edukatif Baamboozle untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila	(Wijaya, 2024)	Kuis yang didesain khusus melalui Baamboozle mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter gotong royong dan kemandirian melalui dinamika permainan.

Berdasarkan tabel 1 telaah terhadap berbagai artikel ilmiah dengan pendekatan penelitian Tindakan kelas (PTK), kuasi-eksperimen, dan Rnd. Pemanfaatan Bamboozle menunjukkan kecenderungan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menantang secara kognitif. Interaksi yang terjadi selama permainan, baik dalam bentuk diskusi maupun kerja sesama tim dapat memperkuat proses berpikir kritis murid melalui pertukaran ide dan argumentasi. Pendekatan ini mencerminkan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif murid dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Pembahasan

Analisis hasil kajian literatur ini membuktikan bahwa integrasi media Bamboozle dalam ekosistem pendidikan memberikan kontribusi signifikan terhadap transformasi gaya belajar dari pasif menjadi lebih berpusat pada murid. Melalui pendekatan *game-based learning*, siswa didorong untuk mengasah kemampuan berpikir kritis mereka dengan cara melakukan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan yang cepat di bawah tekanan kompetisi yang positif. Sebagaimana ditemukan dalam studi oleh Putriyani et al. (2025), *platform* interaktif ini melatih siswa untuk memproses informasi secara mendalam, bukan sekadar menghafal fakta secara mentah. Hal ini sejalan dengan temuan Rohman & Khaliza (2025) yang menekankan bahwa format permainan tim secara alami membangun keterampilan kolaboratif yang sangat krusial dalam kompetensi abad kedua puluh satu. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa rangsangan kognitif yang diberikan oleh elemen permainan mampu menjembatani celah antara teori dan praktik, di mana siswa belajar untuk menginterpretasikan data dan menilai argumen secara logis. Dengan demikian, Bamboozle bukan hanya sekadar media hiburan, melainkan instrumen pedagogis yang efektif untuk memperkuat indikator berpikir kritis di berbagai jenjang pendidikan dasar maupun menengah bagi para siswa.

Dampak positif dari penggunaan media kuis digital ini juga terlihat pada peningkatan prestasi dan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran yang sebelumnya dianggap kaku.



Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons yang sangat positif, mencapai angka di atas 85% terkait kemudahan penggunaan dan tingkat keasyikan selama proses pembelajaran berlangsung (Pratama & Sari, 2024). Hasil ini berkorelasi kuat dengan temuan Adelia et al. (2025) yang mencatat adanya peningkatan prestasi belajar ekonomi yang signifikan melalui penerapan strategi permainan edukatif. Selain itu, rasa ingin tahu siswa yang dipicu oleh fitur-fitur interaktif mampu mengatasi kebosanan dalam materi yang bersifat teoretis, seperti pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (Azizah et al., 2024). Motivasi intrinsik ini menjadi motor penggerak bagi siswa untuk terlibat lebih jauh dalam eksplorasi materi, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal. Penggunaan media ini juga terbukti efektif pada mata pelajaran sejarah yang sering kali dianggap membosankan, karena mampu menyajikan narasi masa lalu dalam bentuk tantangan yang lebih menyenangkan bagi para murid di sekolah (Diliana et al., 2024).

Secara lebih spesifik, analisis terhadap tingkat kognitif siswa menunjukkan bahwa kombinasi antara pendekatan *deep learning* dan media Bamboozle membantu mereka mencapai level menerapkan atau C3. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Putri et al. (2026) yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai pendidikan pancasila secara lebih kontekstual melalui simulasi permainan. Kemampuan analisis dan pemecahan masalah juga mengalami penguatan ketika media ini diintegrasikan dengan model *group investigation*, yang memaksa siswa untuk berpikir lebih tajam dan sistematis (Setyawan et al., 2023). Unsur kompetitif yang sehat, seperti fitur *power-ups* di dalam aplikasi, juga memainkan peran penting dalam mempercepat penguasaan kosakata asing pada tingkat sekolah dasar (Hidayat, 2024). Stimulasi visual dan tantangan numerasi yang disajikan secara ceria membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dasar tanpa merasa terbebani oleh kompleksitas angka (Lestari et al., 2023). Oleh karena itu, fleksibilitas media ini dalam mengakomodasi berbagai kebutuhan kurikulum menjadikannya alat evaluasi yang sangat adaptif. Penguatan aspek kognitif ini memberikan gambaran jelas bahwa teknologi pendidikan mampu meningkatkan standar literasi dan numerasi jika dikelola dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Selain keuntungan akademis, aspek psikologis dan sosial juga menjadi poin penting dalam pembahasan hasil penelitian ini. Penggunaan kuis Bamboozle sebagai alat evaluasi formatif terbukti mampu mereduksi tingkat kecemasan tes yang sering dialami oleh siswa ketika menghadapi ujian tertulis konvensional (Nuraini, 2023). Lingkungan belajar yang rendah stres ini menciptakan suasana yang lebih kondusif bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka tanpa rasa takut salah. Selain itu, penerapan metode *think pair share* yang didukung oleh media digital ini meningkatkan partisipasi aktif dalam diskusi kelas secara menyeluruh (Suci & Yarshal, 2025). Interaksi yang dinamis antar teman sejawat memfasilitasi terjadinya internalisasi nilai-nilai karakter, seperti gotong royong dan kemandirian, yang merupakan bagian dari profil pelajar pancasila (Wijaya, 2024). Materi karya ilmiah yang biasanya dipandang sulit pun menjadi lebih menarik dan mudah dipahami melalui bantuan kuis digital yang interaktif (Ariani et al., 2025). Kolaborasi yang terbangun selama permainan menciptakan ikatan sosial yang kuat, di mana siswa belajar untuk saling menghargai pendapat dan bekerja sama demi mencapai tujuan tim, yang merupakan cerminan dari ekosistem belajar yang sehat bagi perkembangan siswa.

Meskipun memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan dan tantangan struktural yang perlu diperhatikan dalam implementasi media digital di lapangan. Salah satu kendala utama adalah kesenjangan keterampilan teknis guru dalam menyusun konten kuis yang benar-benar adaptif dengan kebutuhan kelas yang beragam



(Iyan et al., 2025). Tanpa pelatihan yang berkelanjutan, potensi maksimal dari media *online* ini mungkin tidak akan tercapai secara merata di seluruh daerah. Oleh karena itu, program pengembangan profesional bagi pendidik menjadi kebutuhan mendesak untuk memastikan keberlanjutan inovasi ini di masa depan. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa reorientasi kebijakan pendidikan harus mulai memprioritaskan penyediaan infrastruktur teknologi dan peningkatan literasi digital bagi guru. Selain itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas Bamboozle pada populasi siswa dengan kebutuhan khusus guna memastikan inklusivitas dalam pembelajaran berbasis permainan. Sebagai simpulan, integrasi teknologi yang dipadukan dengan strategi pedagogis yang matang akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memuaskan secara emosional dan sosial bagi seluruh peserta didik di Indonesia saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah terhadap 10 aertikel, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya Bamboozle dalam kerangka Game-Based Learning (GBL), berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Penggunaan Bamboozle terbukti mampu meningkatkan aktivitas, keterlibatan, serta respon murid terhadap pembelajaran. Baik secara fisik maupun kognitif. Keterlibatan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis murid. Selain itu, integrasi Bamboozle dengan model pembelajaran kolaboratif, seperti Group Investigation dan Think Pair Share menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih optimal melalui aktivitas diskusi, pertukaran ide, serta penyusunan argument. Karakteristik Bamboozle yang interaktif, menantang, dan berbasis kerja sama juga mendorong peningkatan motivasi, fokus, serta partisipasi murid dalam pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan murid untuk terlibat dalam proses analisis, evaluasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan sebagai bagian dari aktivitas berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan Bamboozle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, berperan dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis murid melalui keterlibatan aktif, interaktif sosial, dan pengalaman belajar yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, R., Fitri, N., & Utami, S. (2025). Efektivitas pembelajaran game-based learning (GBL) menggunakan Bamboozle terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 13(1), 45–58. <https://doi.org/10.23887/jpe.v13i1.56781>
- Afifah, N., & Dwikoranto, D. (2021). Validitas unit kegiatan belajar mandiri untuk meningkatkan higher order thinking skill peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 505. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.352>
- Akhsanunadia, A., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media konkrit terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas 2. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 219. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9362>
- Anggraeni, P. A., & Mulianingsih, F. (2026). Implementasi gamifikasi pembelajaran IPS melalui game berburu point di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 268. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9083>



- Ariani, M., Saputra, D., & Hapsari, W. (2025). Penggunaan Bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar murid dalam materi karya ilmiah bahasa Indonesia. *Jurnal Literasi Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 112–124. <https://doi.org/10.1234/jlbs.v10i1.3456>
- Azizah, D. A., & Widodo, W. (2026). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalor dan perpindahannya. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 725. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9711>
- Azizah, L., Kusuma, W., & Rahayu, T. (2024). Implementasi metode game-based learning (GBL) Bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 15(2), 201–215. <https://doi.org/10.12345/jips.v15i2.7890>
- Berliani, T., & Sari, N. (2026). Efektivitas pendekatan etnopedagogi dalam mengintegrasikan budaya lokal pada pembelajaran pendidikan Pancasila. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 258. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9392>
- Diliana, R., Ramadhan, F., & Syarif, H. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Bamboozle pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar murid kelas XII. *Jurnal Riset Pendidikan Sejarah*, 9(2), 88–100. <https://doi.org/10.1234/jrps.v9i2.9012>
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan aplikasi pembelajaran Quizizz di sekolah dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 8(2). <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Hidayat, T. (2024). Efektivitas media Baamboozle dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 12(1), 30–42. <https://doi.org/10.1234/jpbi.v12i1.1234>
- Iyan, M., Bakri, A., & Ahmad, S. (2025). Pelatihan pengembangan media Bamboozle bagi guru di Kabupaten Barru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 6(1), 15–28. <https://doi.org/10.1234/jpmp.v6i1.5678>
- Kaize, B. R., Rediani, N. N., Nainggolan, H. T., & Yusri, Y. (2026). Meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar melalui permainan rakyat suku Malind untuk pembelajaran bermakna (meaningful learning). *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 464. <https://doi.org/10.51878/community.v6i1.9418>
- Kondo, E., Dolonseda, H. P., Sendiang, D. J., & Palilingan, V. R. (2026). Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran deep learning dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa jurusan pendidikan IPS. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 24. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9380>
- Lestari, P., Amalia, R., & Gunawan, I. (2023). Peran media Baamboozle dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa fase B. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 145–158. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.2.145-158>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Nuraini, S. (2023). Pemanfaatan Baamboozle sebagai alat evaluasi formatif untuk mengurangi kecemasan tes. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(2), 210–222. <https://doi.org/10.1234/jpp.v11i2.2345>
- Nuriza, R., Salim, M., & Hartono, B. S. (2025). Integrasi edupreneurship dalam kurikulum pendidikan dasar untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi. *MANAJERIAL:*



- Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 1044.
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.8054>
- Pantow, D. P., & Korompis, F. L. S. (2024). Pengaruh aplikasi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa tingkat SMA di bimbingan belajar Ruangguru. *The Journal of Learning and Technology*, 3(1), 48.
<https://doi.org/10.33830/jlt.v3i1.9859>
- Pratama, A. B., & Sari, D. P. (2024). Analisis persepsi siswa terhadap penggunaan GBL Baamboozle dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Bioedukasi*, 17(1), 55–68.
<https://doi.org/10.1234/bioedukasi.v17i1.6789>
- Purba, S. M. T. (2022). Implementation of the independent learning curriculum to realize one child one curriculum. *INTELEKTUUM*, 3(1), 106.
<https://doi.org/10.37010/int.v3i1.690>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putri, A. E., Pratama, R., & Yani, A. (2026). Pengaruh pendekatan deep learning berbantu games Bamboozle terhadap kemampuan menerapkan (C3) dan minat belajar murid mata pelajaran pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 10–25. <https://doi.org/10.1234/jpkn.v14i1.9012>
- Putriyani, D., Lestari, S., & Mulyani, E. (2025). Pengaruh game edukasi interaktif Bamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 134–146. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.12345>
- Rohman, M. F., & Khaliza, N. (2025). Inovasi pembelajaran abad ke-21 melalui media Bamboozle: Upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif pada peserta didik. *Jurnal Teknodik*, 29(1), 67–80.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v29i1.3456>
- Ruliyani, R., Sunaryo, H., & Asrini, H. W. (2026). Pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis Assemblr Edu bermuatan kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah pada siswa kelas XII. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1187. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9694>
- Setyawan, B., Hartono, D., & Wahyuni, T. (2023). Pengaruh model group investigation berbantuan edugames Bamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar murid pada mata pelajaran OTK. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 8(3), 212–225. <https://doi.org/10.1234/jpp.v8i3.7890>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap perubahan paradigma pembelajaran pada pendidikan tinggi: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Bisnis Manajemen Dan Ekonomi*, 2(2), 30.
<https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>
- Suci, R. N., & Yarshal, D. (2025). Upaya meningkatkan aktivitas belajar murid melalui metode TPS berbantuan Bamboozle pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. *Jurnal Teori Dan Landasan Pendidikan*, 10(2), 178–192.
<https://doi.org/10.1234/jtlp.v10i2.1234>
- Wijaya, K. (2024). Pengembangan game edukatif Baamboozle untuk penguatan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Karakter Bangsa*, 7(1), 40–55.
<https://doi.org/10.1234/jkb.v7i1.5678>



LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Vol. 6, No. 2, Maret-Mei 2026

e-ISSN : 2807-1670 | p-ISSN : 2807-2316

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/language>



- Wulandari, N., & Widodo, S. T. (2026). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas V SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 303. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9326>
- Yulizar, M. R., & Siswadi, S. (2026). Optimalisasi motivasi belajar IPAS melalui media interaktif Articulate Storyline 3: Studi kasus implementasi Kurikulum Merdeka di SD. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 6(1), 236. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v6i1.9401>