

**PENGEMBANGAN BAAMBOOZLE SEBAGAI MEDIA INTERAKSI
MULTIDISPLIN SMP**

**¹Anggi Almirah Khusnah, ²Sarah Alvia, ³Mawar Lestari, ⁴Ira Sulistiawati, ⁵Nia
Ramadhani, ⁶Hamsiana, ⁷Surya Ningsih**

Universitas Sembilanbelas November Kolaka^{1,2,3,4,5,6,7}

e-mail: ¹anggiialmirah@gmail.com, ²alviasarah420@gmail.com,

³mawarlestari206@gmail.com, ⁴irasulistiawati.25@gmail.com,

⁵niaramadhani.006@icloud.com, ⁶hamsiana88@gmail.com, ⁷sriningsih993@gmail.com

Diterima: 1/5/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 17/5/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran akibat penggunaan metode konvensional yang belum didukung media berbasis teknologi interaktif. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Baamboozle sebagai sarana interaksi multidisiplin untuk meningkatkan keaktifan siswa di SMPN 1 Wundulako. Penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan melibatkan 32 siswa, 3 guru, dan 6 mahasiswi PLP. Prosedur penelitian meliputi tahap identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi partisipasi siswa dengan indikator keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, keterlibatan diskusi, dan antusiasme belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan pada seluruh indikator, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan multidisiplin dalam media ini juga mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman kontekstual siswa. Simpulan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis Baamboozle efektif sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas interaksi dan partisipasi siswa, serta memiliki potensi untuk dikembangkan dan diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Kata Kunci: *Baamboozle, Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Permainan*

ABSTRACT

This research is motivated by the low participation and interaction of students in the learning process due to the use of conventional methods that are not supported by interactive technology-based media. The focus of this research is the development of Baamboozle-based learning media as a means of multidisciplinary interaction to increase student activeness at SMPN 1 Wundulako. This research uses a participatory and collaborative approach involving 32 students, 3 teachers, and 6 female PLP students. The research procedure includes the stages of problem identification, planning, implementation, and evaluation. The instrument used is a student participation observation sheet with indicators of activeness in asking questions, answering questions, discussion involvement, and enthusiasm for learning. Data are analyzed descriptively quantitatively by comparing conditions before and after the use of the media. The results show that the use of Baamboozle can significantly increase student participation in all indicators, as well as creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere. In addition, the multidisciplinary approach in this media also encourages increased critical thinking skills

and contextual understanding of students. The conclusion of this research is that Baamboozle-based learning media is effective as a learning innovation to improve the quality of student interaction and participation, and has the potential to be developed and applied to various subjects and levels of education.

Keywords: *Baamboozle, Learning Media, Game-Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang terstruktur dan sistematis dengan tujuan utama untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara menyeluruh, mencakup dimensi kognitif, afektif, hingga psikomotorik mereka. Dalam kerangka pembelajaran modern yang ideal, terciptanya interaksi aktif yang dinamis antara tenaga pendidik dan para siswa menjadi kunci paling fundamental dalam mencapai target kependidikan yang optimal dan berkualitas tinggi. Namun, realitas yang sering kali ditemui dalam praktik instruksional di lingkungan sekolah masih sangat didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang bersifat satu arah atau berpusat sepenuhnya pada guru. Pendekatan *teacher-centered* ini mengakibatkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa secara emosional maupun intelektual dalam setiap rangkaian kegiatan belajar yang dilaksanakan di dalam ruang kelas. Kondisi yang kurang menguntungkan tersebut pada akhirnya memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap proses pengembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi interpersonal, serta rendahnya partisipasi aktif para siswa selama mengikuti proses transfer ilmu pengetahuan. Tanpa adanya perubahan pola pengajaran yang lebih inklusif, potensi besar siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang kreatif akan sulit terwujud secara maksimal di masa depan sehingga menghambat lahirnya inovasi kependidikan (Khasanah & Rusman, 2021; Mashudi, 2021a, 2021b; Pantow & Korompis, 2024; Rahayu et al., 2022; Sunarsih et al., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan mendalam yang dilakukan di SMPN 1 Wundulako pada 2026, ditemukan fakta bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih sangat terbatas dan belum menyentuh potensi teknologi secara optimal. Proses kegiatan belajar mengajar cenderung berlangsung secara monoton karena sangat didominasi oleh metode ceramah lisan tanpa adanya dukungan dari media interaktif yang dapat merangsang keingintahuan para siswa. Akibatnya, interaksi yang tercipta di dalam ruang kelas menjadi kurang efektif dan tidak mampu membangkitkan gairah belajar yang sehat di antara para peserta didik. Secara ideal, tuntutan kependidikan pada abad ke-21 mewajibkan adanya integrasi perangkat teknologi yang canggih guna menciptakan suasana belajar yang bersifat interaktif, kolaboratif, serta penuh dengan kegembiraan bagi seluruh siswa. Namun, kenyataan pahit di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah atau kesenjangan yang sangat nyata antara kondisi ideal yang diharapkan dengan praktik pengajaran nyata yang masih bersifat sangat tradisional. Ketidaksiapan dalam mengadopsi kemajuan *digital* ini mengakibatkan terhambatnya pencapaian standar kompetensi lulusan yang diharapkan mampu bersaing di era globalisasi yang menuntut kecepatan berpikir dan adaptabilitas tinggi terhadap berbagai macam perubahan zaman. Hal ini menjadi tantangan besar bagi sekolah tersebut untuk segera berbenah diri (Amadi, 2023; Imani & Khobir, 2025; Nakiah & Hamami, 2022; Sabariah, 2021; Sikumbang & Nasution, 2023).

Seiring dengan laju perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, berbagai kajian kependidikan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir secara konsisten menunjukkan hasil positif mengenai penggunaan media berbasis perangkat elektronik. Integrasi teknologi dalam kurikulum terbukti mampu mendongkrak tingkat motivasi serta partisipasi aktif siswa

secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional yang kaku dan membosankan. Media pembelajaran yang berbasis pada permainan atau yang sering disebut sebagai *game-based learning* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kualitas hasil belajar serta mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh. Pendekatan yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan ini mampu menciptakan sebuah ekosistem belajar yang jauh lebih menyenangkan sehingga para siswa merasa tertantang untuk ikut serta secara sukarela. Suasana kelas yang penuh dengan aktivitas kolaboratif melalui media *digital* membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap materi pelajaran yang selama ini dianggap rumit. Dengan memanfaatkan kegemaran generasi muda terhadap perangkat gawai, sekolah dapat mengubah pola belajar yang pasif menjadi sebuah pengalaman yang interaktif serta mampu mengakomodasi berbagai macam gaya belajar unik yang dimiliki oleh setiap individu. Transformasi ini menjadi kunci penting dalam memodernisasi cara pandang kita terhadap dunia kependidikan (Alifah, 2025; Dulyapit et al., 2023; Maharani et al., 2023; Rachman et al., 2024; Rambe et al., 2024; Rizqi, 2023).

Secara landasan teoretis, penggunaan berbagai macam media pembelajaran dalam pendidikan didukung secara kuat oleh konsep pembelajaran multimedia yang menekankan pada pentingnya penggabungan elemen tertentu. Kombinasi yang harmonis antara teks, gambar, serta fitur interaktivitas diyakini dapat meningkatkan daya serap otak terhadap informasi sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, penerapan konsep gamifikasi dalam aktivitas belajar juga menitikberatkan pada penggunaan unsur-unsur permainan yang menantang, sistem perolehan skor yang kompetitif, serta adanya tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Unsur-unsur tersebut secara psikologis mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa sedang berada dalam sebuah kompetisi yang sehat dan bertujuan jelas. Lebih lanjut, penggunaan pendekatan yang bersifat lintas disiplin atau multidisiplin memungkinkan para siswa untuk memahami sebuah konsep secara lebih luas dan komprehensif melalui integrasi berbagai bidang ilmu pengetahuan secara bersamaan. Melalui cara ini, kemampuan berpikir kritis serta ketajaman dalam memecahkan masalah atau *problem solving* dapat berkembang secara optimal seiring dengan meningkatnya pengalaman belajar yang didapatkan siswa di lingkungan sekolah setiap harinya selama proses instruksional berlangsung sehingga tercipta suasana yang lebih dinamis (Kodi, 2021; Rossytsari & Setyaningtyas, 2021; Sulistianah et al., 2022; Triwahyuni et al., 2023).

Menyikapi berbagai permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya sebuah langkah inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya tingkat interaksi serta partisipasi aktif para siswa di kelas. Salah satu solusi konkret yang dapat segera diimplementasikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan melalui penggunaan *platform* Baamboozle secara sistematis. Media inovatif ini memungkinkan para siswa untuk belajar secara aktif melalui serangkaian permainan interaktif yang sangat menarik, sekaligus mendorong keterlibatan kolektif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja sama dalam tim. Adapun nilai kebaruan atau *novelty* utama dari kajian ini terletak pada pengembangan pemanfaatan media tersebut yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi atau kuis singkat semata. Inovasi ini mengintegrasikan penggunaan teknologi tersebut ke dalam sebuah pendekatan multidisiplin yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu sesi aktivitas permainan yang terpadu. Pendekatan baru ini diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang jauh lebih kontekstual, interaktif, serta memiliki makna yang mendalam bagi pertumbuhan intelektual siswa. Kontribusi ini diharapkan mampu memperkaya khazanah inovasi media kependidikan yang efektif guna meningkatkan

standar kualitas pembelajaran di lingkungan institusi sekolah secara berkelanjutan demi kemajuan bersama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan siswa, guru, serta mahasiswi PLP dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih untuk mendorong keterlibatan aktif seluruh pihak dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan di SMPN 1 Wundulako pada tanggal 14 Februari 2026, bertempat di laboratorium komputer dengan melibatkan 32 siswa sebagai subjek utama, 3 guru sebagai mitra, dan 6 mahasiswi PLP sebagai tim pelaksana. Media yang digunakan adalah platform Baamboozle sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Prosedur pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan. Tahap pertama adalah identifikasi masalah melalui observasi dan diskusi dengan guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kendala yang dihadapi. Tahap kedua adalah perencanaan, yang meliputi penyusunan materi pembelajaran, pembuatan soal kuis berbasis Baamboozle, serta persiapan perangkat pembelajaran dan koordinasi dengan pihak sekolah.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan Baamboozle, di mana siswa menjawab pertanyaan yang ditampilkan secara acak dalam suasana pembelajaran berbasis permainan. Tahap keempat adalah evaluasi, yang dilakukan dengan mengamati tingkat partisipasi dan interaksi siswa selama kegiatan berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi partisipasi siswa yang mencakup beberapa indikator, yaitu keaktifan bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, dan antusiasme belajar. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama kegiatan pembelajaran serta dokumentasi kegiatan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan tingkat partisipasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Baamboozle. Data disajikan dalam bentuk persentase untuk menunjukkan peningkatan pada setiap indikator partisipasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Jumlah dan peran peserta dalam kegiatan pembelajaran

No	Peserta	Jumlah	Peran dalam kegiatan
1	Siswa	32	Peserta utama pembelajaran
2	Guru	3	Fasilitator dan pendamping
3	Mahasiswi PLP	6	Tim pelaksana kegiatan
	Total	41	

Tabel 1 menyajikan rincian mengenai jumlah serta peran spesifik dari 41 peserta yang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Rincian tersebut mencakup 32 orang siswa yang bertindak sebagai peserta utama dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, terdapat 3 orang guru yang memiliki peran krusial sebagai fasilitator serta pendamping bagi para peserta didik tersebut. Terakhir, terdapat 6 orang mahasiswi plp yang bertugas sebagai tim pelaksana kegiatan guna memastikan rangkaian acara berjalan secara tuntas dan sangat terstruktur bagi semua pihak.

Tabel 2. Tingkat Partisipasi Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Baamboozle

No	Aspek Penilaian	Sebelum (%)	Sesudah (%)
1	Keaktifan bertanya	40	75
2	Menjawab pertanyaan	45	85

3	Keterlibatan diskusi	50	80
4	Antusias belajar	55	90

Tabel 2 merinci perbandingan tingkat partisipasi siswa signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran baamboozle di dalam kelas. Data menunjukkan bahwa keaktifan bertanya meningkat dari 40 persen menjadi 75 persen. Kemampuan menjawab pertanyaan juga mengalami lonjakan drastis dari 45 persen ke angka 85 persen. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok naik dari 50 persen menjadi 80 persen. Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek antusiasme belajar siswa yang semula hanya sebesar 55 persen melesat hingga mencapai angka 90 persen yang membanggakan.

Pembahasan

Penelitian ini melibatkan total 41 peserta yang terdiri atas 32 siswa sebagai subjek utama, 3 guru sebagai fasilitator, serta 6 mahasiswi program praktik lapangan sebagai tim pelaksana kegiatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi media interaktif memberikan dampak yang sangat nyata terhadap seluruh indikator partisipasi kelas. Salah satu temuan yang paling mencolok adalah lonjakan antusiasme belajar siswa yang meningkat dari 55 menjadi 90 setelah intervensi dilakukan. Hal ini menandakan bahwa transisi dari metode konvensional menuju *platform* berbasis permainan mampu menciptakan atmosfer kelas yang jauh lebih responsif. Data tersebut memberikan gambaran bahwa pemberian stimulus yang bersifat kompetitif dan visual dapat mengubah perilaku pasif siswa menjadi lebih proaktif. Kenaikan angka antusiasme dari 55 ke 90 mencerminkan pergeseran psikologis di mana siswa tidak lagi memandang materi sebagai beban yang membosankan. Melalui pendampingan dari 3 guru dan 6 mahasiswi, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan memastikan setiap individu mendapatkan perhatian yang memadai. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa inovasi media merupakan kunci penting dalam membangkitkan gairah akademik di lingkungan sekolah saat ini secara berkelanjutan (Dasiyem et al., 2024; Nurrisma et al., 2024; Rosfaniarti et al., 2025; Wulandari et al., 2025).

Meninjau aspek interaksi verbal, peningkatan keaktifan bertanya dari 40 menjadi 75 menunjukkan tumbuhnya rasa ingin tahu serta kenyamanan siswa dalam berkomunikasi. Fenomena yang lebih signifikan terlihat pada kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang meningkat pesat dari 45 menjadi 85. Hal ini mengindikasikan bahwa unsur *gamification* dalam *platform* tersebut menyediakan ruang aman bagi siswa untuk mencoba dan melakukan kesalahan tanpa merasa tertekan. Siswa cenderung merasa kurang terintimidasi oleh kemungkinan jawaban salah karena formatnya dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Penggunaan elemen interaktif membantu memperjelas konsep yang rumit sehingga informasi lebih mudah dicerna dan diingat kembali oleh otak. Perubahan drastis dari 45 ke 85 dalam hal merespons pertanyaan menyiratkan bahwa siswa telah memperoleh penguasaan konten yang lebih baik selama sesi berlangsung. Atmosfer kompetisi yang sehat membantu 32 siswa tersebut untuk lebih fokus dalam menyerap materi yang disampaikan oleh tim pelaksana. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif bukan sekadar alat bantu, melainkan instrumen vital dalam meningkatkan efisiensi proses transfer pengetahuan di dalam kelas (Abbas et al., 2020; Anggraeni et al., 2021; Muthoharoh & Sakti, 2021).

Dimensi sosial di dalam kelas juga mengalami transformasi yang luar biasa melalui penggunaan media berbasis teknologi ini. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok meningkat dari 50 menjadi 80, yang menunjukkan kemauan yang lebih besar untuk berkolaborasi dengan rekan sejawat. Dengan 32 siswa yang bekerja dalam tim, *platform* ini bertindak sebagai katalisator untuk terjadinya proses belajar antar teman. Kehadiran 6 mahasiswi sebagai pendamping memastikan bahwa setiap kendala teknis maupun pedagogis

selama permainan dapat diatasi dengan cepat dan tepat. Lingkungan kolaboratif semacam ini mendorong siswa untuk membangun pengetahuan secara bersama-sama daripada hanya menerima informasi secara pasif dari tenaga pendidik. Pergeseran angka dari 50 ke 80 dalam partisipasi diskusi membuktikan bahwa media berbasis permainan mampu memecah kebuntuan komunikasi antar individu. Hal ini mengarah pada pengalaman belajar yang lebih bermakna di mana siswa belajar untuk mengartikulasikan pemikiran mereka dan menghargai perspektif yang berbeda dalam tim masing-masing. Keterlibatan sosial yang tinggi ini sangat krusial dalam membangun karakter siswa yang komunikatif serta mampu bekerja sama dalam tim yang heterogen secara efektif (Lumbantobing & Maryani, 2024; Utami, 2024; Waruwu & Ginting, 2024).

Ditinjau dari perspektif yang lebih luas, penggunaan alat interaktif ini memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis para peserta didik. Siswa dituntut untuk memecahkan masalah dan menghubungkan berbagai konsep dalam lingkungan yang bergerak cepat dan dinamis. Integrasi berbagai bidang ilmu dalam pertanyaan permainan memaksa mereka untuk berpikir secara kritis dan multidisiplin. Ketika tingkat antusiasme mencapai angka 90, hal itu menunjukkan bahwa hambatan dalam mempelajari topik yang kompleks telah berhasil dikurangi secara signifikan. Peran 3 guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memandu jalannya diskusi agar permainan tetap berada pada koridor edukasi yang benar. Pendekatan ini memenuhi tuntutan pendidikan modern yang memprioritaskan pembelajaran aktif dibandingkan dengan metode hafalan tradisional yang cenderung membosankan. Peningkatan signifikan pada seluruh indikator partisipasi menunjukkan bahwa lingkungan *multimedia* yang dirancang dengan baik sangat penting untuk membina generasi pembelajar yang proaktif. Kemampuan untuk mensintesis informasi dalam berbagai konteks menjadi hasil nyata yang didapatkan oleh 32 siswa selama mengikuti program pembelajaran berbasis permainan yang inovatif ini di sekolah.

Meskipun hasil yang dicapai sangat mengesankan, terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui untuk implementasi di masa depan. Penelitian ini dilakukan dengan jumlah 32 siswa, sehingga hasilnya mungkin belum sepenuhnya mewakili populasi kelas yang lebih besar atau beragam. Ketergantungan pada aspek teknis seperti stabilitas koneksi internet serta ketersediaan perangkat tetap menjadi tantangan yang dapat menghambat konsistensi hasil di lokasi lain. Selain itu, peran 6 mahasiswi sebagai tim pelaksana sangat substansial, yang menyiratkan bahwa tingkat keberhasilan yang tinggi ini mungkin memerlukan sumber daya manusia tambahan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji metode ini dalam durasi yang lebih lama guna melihat apakah tingkat antusiasme tetap berada di angka 90 atau akan mengalami penurunan. Namun, data saat ini memberikan fondasi yang sangat kokoh bagi institusi pendidikan untuk mengadopsi pembelajaran berbasis permainan sebagai solusi atas rendahnya partisipasi siswa. Fokus ke depan harus diarahkan pada upaya menjadikan alat digital ini lebih mudah diakses dan berkelanjutan dalam kerangka kurikulum standar. Inovasi harus terus dikembangkan agar proses belajar mengajar tetap relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Baamboozle sebagai sarana interaksi multidisiplin mampu menjawab permasalahan rendahnya partisipasi dan interaksi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan terbukti tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Hal ini menunjukkan adanya kesesuaian antara tujuan awal penelitian dengan hasil yang diperoleh, di mana integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi atas keterbatasan metode konvensional yang sebelumnya digunakan. Lebih dari sekadar peningkatan partisipasi, penggunaan Baamboozle juga memberikan makna bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan pendekatan multidisiplin mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, berani berinteraksi, serta mengaitkan berbagai konsep secara kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar secara menyeluruh.

Ke depan, pengembangan media pembelajaran berbasis Baamboozle memiliki prospek yang luas untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Penggunaan media ini juga dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain yang lebih variatif, seperti pembelajaran berbasis proyek atau kolaboratif, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif atau menguji efektivitas media ini pada skala yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih general. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Baamboozle berpotensi menjadi inovasi yang berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 yang interaktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- Alifah, F. D. (2025). Transformasi pembelajaran melalui kecerdasan buatan di sekolah. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.58738/jkp.v4i1.1002>
- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153–164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Anggraeni, S., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Dasiyem, Simarmata, E. J., & Samosir, R. (2024). Empowering education: Integrating Canva as an innovative instructional media in community schools. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(3), 190–194. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i3.243>
- Dulyapit, A., Supriatna, Y., & Sumirat, F. (2023). Application of the Problem Based Learning (PBL) model to improve student learning outcomes in class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i1.10>
- Imani, M. A., & Khobir, A. (2025). Problematika pendidikan Islam dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk dunia kerja di era globalisasi. *JURNAL RISET RUMPUN AGAMA DAN FILSAFAT*, 5(1), 323–333. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v5i1.7715>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of learning media based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016.

<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>

- Kodi, O. N. (2021). The probing-prompting method to overcome the monotonous learning process in class. *SocioEdu: Sociological Education*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.59028/socioedu.v2i2.491>
- Lumbantobing, P., & Maryani, E. (2024). Melatih keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *JGK: Jurnal Guru Kita*, 8(2), 406. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.55575>
- Maharani, L., Khunafah, K., Faruq, U., & El-Yunusi, M. Y. M. (2023). Transformasi pengembangan bahan ajar PAI berbasis digital dan vak method dalam meningkatkan kognitif siswa. *Tadibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 82–90. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.1.82-90>
- Mashudi, M. (2021a). Pembelajaran modern: Membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(1), 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Mashudi, M. (2021b). Inovasi pembelajaran aktif di perguruan tinggi: Studi kasus di Institut Agama Islam Negeri Jember. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 4(1), 13–29. <https://doi.org/10.21093/sajie.v0i0.3765>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 untuk pembelajaran IPS siswa sekolah menengah atas. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Nakiah, N., & Hamami, T. (2022). Problem dan tantangan full day school dan half day school di era globalisasi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3916–3926. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2752>
- Nurrisma, N., Abdillah, S., & Nurriszqa, N. (2024). Inovasi pembelajaran: Membangun minat belajar bahasa Inggris dasar melalui perancangan aplikasi media interaktif. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 38. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.22771>
- Pantow, D. P., & Korompis, F. L. S. (2024). Pengaruh aplikasi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa tingkat SMA di bimbingan belajar Ruanguru. *The Journal of Learning and Technology*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.33830/jlt.v3i1.9859>
- Rachman, F., Yunita, S., Junaidi, J., Giri, T. W., Ramadhani, A. P., Simarmata, Y. P. B., Purba, A. H., & Amelia, I. (2024). Peran pelaksana sekolah penggerak dalam transformasi pendidikan berkualitas yang berkelanjutan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(1), 117. <https://doi.org/10.24114/jk.v21i1.56817>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., & Hasratuddin. (2024). Elementary school learning transformation: Using game-based media to enhance student activities interactively. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>
- Rizqi, M. (2023). Perubahan sosial budaya dalam modernisasi dan teknologi dipandang dari proses belajar. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 233. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i4.7304>
- Rosfaniarti, Susanti, R., Maharani, S. D., & Anwar, Y. (2025). Implementasi inovasi media

- flashcard dan implikasi difusinya: Sebuah pengabdian di sekolah dasar. *JURNAL ABDIMAS MADUMA*, 4(1). <https://doi.org/10.52622/jam.v4i1.415>
- Rossytasari, I. O., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Meta analisis model Problem Based Learning (PbL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2067–2080. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1135>
- Sabariah, S. (2021). Manajemen sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 116–122. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1764>
- Sikumbang, E., & Nasution, P. M. G. (2023). Kepemimpinan kepala sekolah dalam menerapkan konsep merdeka belajar di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), 96–104. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4692>
- Sulistianah, L., Taufik, M., & Nurhasanah, A. (2022). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 373–385. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6801>
- Sunarsih, S., Nisa, A. F., Mulyani, M., & Muhtar, M. (2023). Implementasi ajaran Tri N terintegrasi model Problem-Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa kelas 6 SD. *JS: JURNAL SEKOLAH*, 7(3), 446. <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.45418>
- Triwahyuni, H., Casnan, C., Gumelarsari, M., & Firmansyah, I. (2023). Meningkatkan kemampuan problem solving melalui system thinking dalam proses pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7707–7714. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4062>
- Utami, M. P. (2024). Pengaruh interaksi sosial dalam pergaulan terhadap pengembangan sikap kepedulian sosial siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 71–82. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6298>
- Waruwu, E., & Ginting, Y. A. B. (2024). Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa menggunakan model Student Team Achievement Division. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 14(1), 66. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i1.58117>
- Wulandari, A., Indriani, P., Wati, L., & Wulandari, A. (2025). Optimalisasi media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa. *Dinamika Pembelajaran*, 2(3), 139–151. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1876>