Journal Homepage: www.indojurnal.com/index.php/aksikita

eISSN 3090-1294 & pISSN 3089-8145

doi.org/10.63822/9tc0eg07

Vol. 1, No. 5, Tahun 2025

Hal. 1708-1713

Pelatihan Pengembangan Media *Bamboozle* Bagi Guru di Kabupaten Barru

Iyan[1*], Yonathan S Pasinggi[2], Naufal Qadri Syarif[3], Yulia[4], Rita Tuken[5]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar[1,2,3,4,5]

Email Korespodensi: iyan@unm.ac.id

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 28-09-2025
Disetujui 08-10-2025
Diterbitkan 10-10-2025

Katakunci:

Pengembangan, Media pembelajaran, Bamboozle

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan serta mengimplementasikan aplikasi Bamboozle sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Bamboozle merupakan aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan pelatihan ini melibatkan 16 orang guru dan staf dari UPTD SD Negeri 128 Barru. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta analisis dokumen terkait. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle berkontribusi terhadap peningkatan antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan, memperbaiki kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, serta mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif di antara siswa. Selain itu, penerapan aplikasi ini juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks melalui metode yang lebih menarik dan mudah dipahami. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah serta perlunya pelatihan lanjutan bagi guru. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar sekolah dapat mengoptimalkan integrasi teknologi pendidikan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan inovatif

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Iyan, Yonathan S Pasinggi, Naufal Qadri Syarif, Yulia, & Rita Tuken. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Bamboozle Bagi Guru di Kabupaten Barru. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(5), 1708-1713. https://doi.org/10.63822/9tc0eg07

Copyright © 2025 The Author(s) This article is distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah aplikasi Bamboozle, yaitu sebuah platform kuis berbasis web yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif. Menurut Sherly Nirwanda fadila (2025) pembelajaran ini memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif yang dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas yang lebih menarik dan kompetitif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim.

Bamboozle adalah platform berbasis web yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif melalui permainan kuis. Meskipun tidak banyak definisi dari para ahli secara spesifik mengenai aplikasi ini, kita bisa merujuk pada beberapa konsep terkait pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi dalam pendidikan.

Beberapa definisi yang relevan. Nurkhoiroh (2025) mendefinisikan bambozle sebagai penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dalam konteks ini, Bamboozle merupakan salah satu bentuk gamifikasi dalam pendidikan yang membuat pembelajaran lebih menarik. Selanjutnya Nirkhoiroh menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif karena mereka lebih terbiasa dengan lingkungan digital. Sedangkan menurut Vlora A Toineno (2025) Bamboozle sebagai platform kuis interaktif mendukung konsep ini dengan menyajikan materi dalam bentuk permainan. Sedangkan Vlora menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Bamboozle memungkinkan siswa untuk berpikir cepat dan berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan, sehingga sesuai dengan teori ini.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat dsimpulkan bahwa Bamboozle adalah platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan kelompok. Aplikasi ini tidak hanya memperkaya metode pengajaran tetapi juga membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan melalui tantangan dan kompetisi yang sehat. Selain itu, fitur-fitur Bamboozle yang sederhana dan mudah diakses menjadikannya alat yang cocok untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran di sekolah dasar. Dengan pemanfaatan Bamboozle, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, meningkatkan kolaborasi antarsiswa, serta membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik melalui pendekatan berbasis permainan. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Namun, dalam praktiknya, banyak guru menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sering kali membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih menyenangkan.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan Bamboozle dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Bamboozle sebagai alat evaluasi, yang terbukti meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian mereka menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 92,8 sebelum penggunaan Bamboozle menjadi 93,2 setelahnya, meskipun peningkatan ini relatif kecil.

Selain itu, dalam penelitian mereka menemukan bahwa penerapan game edukasi berbasis

Bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada siklus pertama, motivasi belajar siswa berada pada tingkat 53% (kategori cukup), dan meningkat signifikan menjadi 74% (kategori tinggi) pada siklus kedua.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil positif, masih terdapat keterbatasan dalam literatur yang secara khusus membahas implementasi Bamboozle di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis lebih lanjut efektivitas pemanfaatan aplikasi Bamboozle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran interaktif yang lebih efektif di lingkungan pendidikan dasar.

Berdasarkan dari beberapa permasalahan tentang aplikasi bamboozle ini maka pengabdi tertarik untuk melakukan pengabdian yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan aplikasi Bamboozle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan memahami bagaimana teknologi ini dapat mendukung proses pembelajaran, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SDN Negeri 128 Barru diketahui bahwa: 1) Pengetahuan guru terkait aplikasi bamboozle masih minim, 2) Pemanfaatan aplikasi bamboozle sebagai aplikasi pengembangan media pembelajaran masih kurang. Untuk itu perlu kiranya diadakan pelatihan terkait pengembangan aplikasi bamboozle. Tujuan dari pengabdian ini adalah 1) memberikan informasi kepada mitra terkait aplikasi bamboozle. 2) memberikan informasi kepada mitra dalam mengembangkan media pembelajaran bamboozle Sasaran dalam pengabdian ini adalah guru di UPTD SD Negeri 128 Barru. Adapun metode yang akan dilakukan yakni ceramah, tanya jawab dan praktik. Setelah pelatihan, 1) Diharapkan Guru mampu menjelaskan pemanfaatan aplikasi bamboozle dalam pengembangan media pembelajaran 2) Diharapkan Guru mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis bamboozle.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Untuk mendukung kelancaran dan keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, maka perlu memperhatikan metode yang akan digunakan. Dalam kegiatan PKM ini. Metode pelatihan yang digunakan adalah a) observasi, b) Pemberian materi dan diskusi dan c) pendampingan dan praktek. Pelatihan dilakukan UPTD SD Negeri 128 Barru. Materi pelatihan terkait dengan kegiatan pembuatan media aplikasi bamboozle.

Metode Kegiatan

Pada tahap ini dilakukan penggalian informasi yang berhubungan dengan media aplikasi bamboozle. Tujuannya untuk memperoleh informasi terkait pemahaman guru terhadap aplikasi bamboozle. Hal ini dilakukan dengan cara wawancara dengan stakeholder sekolah khususnya para guru kelas yang ada di UPTD SD Negeri 128 Barru.

a. Observasi dan Tanya Jawab. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan mitra. Kemudian tanya jawab dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal mitra terkait media pembelajaran berbasi IT.

b. Pemberiaan Materi dan Diskusi. Pemberian materi berupa informasi terkait informasi tentang aplikasi bamboozle, keunggulan dan kelamahan serta tatacara penggunaan aplikasi ini dan pemngembangan media melalui apliaksi bamboozle. Selain itu, pada tahapan ini, pengabdi mengajak mitra untuk berdiskusi mengenai hal-hal yang masih kurang dipamahi dan juga kendala-kendala yang dihadapi dikelas dalam menerapkan model yang diketahui
c. Pendampingan dan praktek . Pendampingan dan praktek dilakukan guna memberikan pengalaman kepada guru dalam mengembangkan media melalui aplikasi bamboozle. Selain itu pendampingan dan praktek juga diterapkan guna memperbaiki hal-hal yang masih kurang tepat/belum dipahami dengan baik selama pemberia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pengembangan media bamboozleini diikuti oleh 16 orang peserta yang terdiri atas para guru dan staf dari UPTD SD Negeri 128 Barru. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2025 dan menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan. Sepanjang pelaksanaan pelatihan, peserta tampak sangat antusias dan aktif berpartisipasi. Keberhasilan pelatihan juga tercermin dari kemampuan para guru dalam membuat akun, mengenali dan menggunakan ikon-ikon, serta menyusun media atau bahan evaluasi pembelajaran

Pelatihan yang dilakukan di UPTD SD Negeri 128 Barru adalah menjelaskan langkah-langkah pemanfaatn aplikasi bamboozle. Dalam kegiatan pelatihan tersebut, guru akan dibekali dengan beberapa hal diantaranya: 1) Guru akan dibekali tatacara membuat akun bamboozle. 2) Guru akan diberkali tatacara login melalui akun pembuatan bamboozle 3) Guru akan dibekali tatacara menggunakan fitur dalam bamboozle 4) Guru akan dibelaki tatacara mengaplikasikan penggunaan aplikasi bamboozle ini

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Kegiatan

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah penyampaian permasalahan-permasalahan yang dihadapi terkait pembuatan media pembelajaran. Kemudian mitra akan diberikan materi terkait pembuatan aplikasi bamboozle. Selanjutnya, mitra akan diberikan kesempatan mempraktikkan dan mengembangkan media melaluimaplikasi bamboozle.

Bentuk Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan mengukur tingkat pemahaman guru dalam mengembangkan aplikasi bamboozle. Bentuk evaluasi yang diterapkan, yakni melihat dari kegiatan praktek penerapan dan juga perkembangan setelah diadakannya pengabdian ini. Diharapkan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, peserta pelatihan tersebut nantinya dapat menularkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalamannya. Selain itu, peserta juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran melaui aplikasi bamboozle dan mampu menerapkannya dikelas.

KESIMPULAN

Bagian Pelaksanaan pelatihan pengembangan media berbasis bamboozle difokuskan pada

pembelajaran cara menggunakan berbagai menu yang tersedia dalam bamboozle, khususnya untuk tujuan mengembangkan media pembelajaran. Pelatihan tersebut berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya..

Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa senang mengikuti pelatihan ini. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu peserta menjadi lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimkasih disampaikaan kepada Bapak rektor Universitas Negeri Makassar Bapak Prof. Dr. H. Karta Jayadi., M.Sn yang telah menberikan arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan pengabdian berlangsung. Demikian pula kami ucapkan terimaksih kepada Koodinator Kampus V pare Pare yang telah memberikan fasilitas, melakukan monitoring dan evaluasi, kegiatan PKM. Tak lupa pula kami ucapkan terimaksih mitra sekolah atas kejasamanya selama pelatihan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Iffada NU, Efendi Y. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT. 2024;1669–75.

Munawaroh L, Nurafiah S, Rakhman PA. Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2 Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students ' Learning Motivation in Social Science Learning in Class IV at SDN Tembong 2. 2024;(November):6238–43.

Nur Khoiroh, 2025. The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar Vol.10 No. 1 March2025, Pages44-53 P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611

Saputra IGE. Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. J Didakt Pendidik Dasar. 2021;5(3):715–36.

Sarnoto AZ, Hidayat R, Hakim L, Alhan K, Sari WD, Ika I. Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. J Educ. 2023;6(1):82–92.

Sherly Nirwandfa fadhilah, 2025. PENGARUH Media Baamboozle Terhadap Motivasibelajarkewarganegaraan Siswa Kelas V Sd. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Jppgsd) Volume 13, Number 7, 2025 Pp. 1883-1897 P-Issn: 2252-3405

Suparmini K, Suwindia IG, Winangun IMA. Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. 2024;5(2):145–8.

Suyuti S, Ekasari Wahyuningrum PM, Jamil MA, Nawawi ML, Aditia D, Ayu Lia Rusmayani NG. Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. J Educ. 2023;6(1):1–11.

Verina HT, Mustikarani N, Maghfiroh SMN, Segara NB, Wuliono. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Bantuan Media Bamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. J Ilm Pendidik Dasar. 2024;09(0):1–23.

Vicky Diliana, 2024 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. prosiding seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi SNISTEK 6 tahub 2024. 9-14.H148

Vlora A Teno. 2025. PENGARUH Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Online Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Di Sd Gmit 3 Kuanino. Hinef : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan. 141-148