

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE UNTUK MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR

Muhammad Wildanul Aula¹, Nur Khoirul Anam², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email: 231330001381@unisnu.ac.id¹, 231330001402@unisnu.ac.id², syailin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui implementasi game interaktif Bamboozle untuk mengatasi kejenuhan belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas III MI Islamiyah Bandengan Jepara Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 30 peserta didik kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar dan lembar observasi. Tindakan dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi game interaktif Bamboozle mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada pertemuan pertama, persentase minat belajar peserta didik mencapai 73,28% dengan kategori tinggi. Setelah dilakukan perbaikan pada pertemuan kedua, persentase minat belajar meningkat menjadi 84,68% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 11,40%. Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan Bamboozle juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mengurangi kejenuhan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media pembelajaran Bamboozle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: minat belajar, Bamboozle, game interaktif, kejenuhan belajar, IPAS

Abstract

This study aims to improve students' learning interest through the implementation of the Bamboozle interactive game to overcome learning boredom in IPAS subjects for third-grade students at MI Islamiyah Bandengan Jepara in the 2025/2026 academic year. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 30 third-grade students. Data were collected through learning interest questionnaires and observation sheets. The action was carried out in one cycle consisting of two meetings. The results showed that the implementation of the Bamboozle interactive game successfully increased students' learning interest. In the first meeting, the learning interest percentage reached 73.28% and was categorized as high. After improvements were made in the second meeting, the percentage increased to 84.68% and was categorized as very high. Thus, there was

an increase of 11.40%. In addition to improving learning interest, the use of Bamboozle also created a more active, enjoyable, and engaging learning environment, helping to reduce students' learning boredom during the learning process. Therefore, Bamboozle can be used as an effective learning medium to improve students' learning interest in IPAS subjects.

Keyword: learning interest, Bamboozle, interactive game, learning boredom, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa melalui proses pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik (Raudah et al., 2024). Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh tingkat minat belajar yang dimiliki siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Tabina et al., 2024). Minat belajar yang tinggi mendorong siswa untuk memberikan perhatian, berpartisipasi aktif, dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Putri & Sari, 2024). Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali berdampak pada munculnya kejenuhan belajar yang ditandai dengan menurunnya konsentrasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pratama & Hasanah, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital (Susanti et al., 2024).

Perkembangan teknologi pendidikan telah mendorong pemanfaatan berbagai media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Tabina et al., 2024). Media pembelajaran interaktif mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui kombinasi unsur visual, audio, dan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung (Kristanti et al., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung (Pratama & Hasanah, 2024). Penggunaan video animasi interaktif juga terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan (Susanti et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi berbagai hambatan belajar yang dialami siswa (Raudah et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang mulai banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Baamboozle, yaitu platform berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif dan kerja sama kelompok (Saffitri et al.,

2024). Karakteristik Baamboozle yang menggabungkan unsur permainan, tantangan, dan kompetisi dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Saffitri et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Baamboozle dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan (Saffitri et al., 2024). Pembelajaran berbasis permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah (Raudah et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Tabina et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa, sebagian besar kajian masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum dan peningkatan hasil belajar (Kristanti et al., 2024). Penelitian mengenai pemanfaatan Baamboozle juga lebih banyak menyoroti peningkatan minat belajar atau keterlibatan siswa tanpa mengaitkannya secara khusus dengan upaya mengatasi kejenuhan belajar (Saffitri et al., 2024). Padahal, kejenuhan belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran karena menyebabkan siswa kehilangan fokus dan motivasi untuk belajar (Pratama & Hasanah, 2024). Keterbatasan kajian tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji lebih lanjut implementasi game interaktif Baamboozle sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mampu mengurangi kejenuhan belajar siswa (Susanti et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi game interaktif Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mengatasi kejenuhan belajar selama proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa penguatan kajian mengenai penerapan game-based learning dalam pembelajaran di sekolah dasar (Saffitri et al., 2024). Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Raudah et al., 2024). Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan pengalaman belajar siswa (Tabina et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 MI Islamiyah Bandengan Jepara Tahun Ajaran 2025/2026 sebanyak 30 peserta didik pada pembelajaran semester genap. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas berdasarkan atas teori dari kemmis & Taggart dalam (Lutfiah, 2023) yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi atau evaluasi. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari angket dan lembar observasi yang dilakukan 1 kali siklus yang dilakukan dengan 2 kali pertemuan pembelajaran, dengan langkah pertama peneliti melakukan kegiatan observasi pra siklus untuk mengamati minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Lalu dilanjutkan dengan 2 kali pertemuan untuk penulis menggunakan solusi yang ditawarkan yakni menerapkan media pembelajaran menggunakan baamboozle. Hasil Observasi dianalisis dengan metode analisis deskriptif komparatif teknik presentatif. Dari penjelasan diatas maka penelitian ini memiliki ciri khas yaitu: 1) penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran baamboozle di kelas 3 pada mata pelajaran IPAS. 2) peneliti juga mendeskripsikan hasil refleksi dari penerapan media pembelajaran baamboozle. Penelitian ini menitikkan pada terbentuknya kolaborasi dan pembelajaran yang efektif didalam kelas yang diteliti sebagai perbaikan pembelajaran yang menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan sebagai langkah awal untuk mempersiapkan seluruh kebutuhan penelitian. Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, instrumen observasi, angket minat belajar, serta media pembelajaran berbasis permainan digital Bamboozle yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi pengaruh bentang alam terhadap kehidupan masyarakat.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, LCD proyektor, jaringan internet, serta soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam platform Bamboozle. Instrumen angket minat belajar disusun berdasarkan beberapa indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahap perencanaan ini bertujuan agar pelaksanaan tindakan dapat berlangsung secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu

meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran Bamboozle.

B. Pra Siklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian peserta didik terlihat kurang fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru. Beberapa peserta didik masih berbicara dengan teman sebangku, kurang aktif menjawab pertanyaan, dan cenderung pasif ketika diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika guru memberikan aktivitas yang melibatkan permainan atau kegiatan yang bersifat interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan pada tahap pra siklus menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan media pembelajaran Bamboozle sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

C. Siklus I

1. Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama, pembelajaran telah menggunakan media Bamboozle sebagai media utama dalam penyampaian materi. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan kesempatan untuk mengikuti permainan kuis yang telah disiapkan oleh guru melalui platform Bamboozle. Meskipun media Bamboozle telah digunakan, pelaksanaannya belum berlangsung secara optimal. Sebagian peserta didik masih beradaptasi dengan mekanisme permainan, aturan pemberian poin, serta pola kerja sama dalam kelompok. Guru juga masih melakukan penyesuaian dalam mengelola waktu pembelajaran dan mengintegrasikan permainan dengan penyampaian materi.

Berdasarkan hasil angket minat belajar, diperoleh skor sebesar 598 dari skor maksimal 816 dengan persentase sebesar 73,28% dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle mulai memberikan dampak

positif terhadap minat belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan kondisi sebelumnya, namun keterlibatan mereka belum merata pada seluruh kelompok. Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan pada pengelolaan pembelajaran, pemberian instruksi permainan, serta pengaturan waktu agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pertemuan 2

Berdasarkan hasil refleksi pertemuan pertama, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai mekanisme permainan, mengatur pembagian kelompok secara lebih efektif, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Pada pertemuan kedua, penggunaan media Bamboozle berlangsung lebih optimal. Peserta didik telah memahami aturan permainan sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih lancar. Suasana kelas menjadi lebih aktif karena peserta didik terlibat secara langsung dalam menjawab soal, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor tertinggi.

Peningkatan minat belajar peserta didik terlihat dari antusiasme mereka selama mengikuti pembelajaran. Peserta didik tampak lebih fokus memperhatikan materi, aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Unsur permainan yang terdapat dalam Bamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil angket minat belajar pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pertemuan pertama. Skor yang diperoleh meningkat menjadi 691 dari skor maksimal 816 dengan persentase sebesar 84,68% dan berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 93 poin atau 11,40%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bamboozle mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase minat belajar yang meningkat dari 73,28% pada pertemuan pertama menjadi 84,68% pada pertemuan kedua. Peningkatan minat belajar ini terjadi karena

Bamboozle menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui permainan kuis interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok, kompetisi yang sehat, dan pemberian poin dalam permainan mampu meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Saffitri (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dari 66% menjadi 81% dan meningkat kembali menjadi 87%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Tasmara (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian Masyitah dan Gusmiva (2026) turut menguatkan hasil penelitian ini dengan temuan bahwa game interaktif Bamboozle berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan.

Tabel 1. Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik Antar Pertemuan

No	Range	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	86–100	0%	55,56%
2	76–85	12,50%	22,22%
3	60–75	87,50%	11,11%
4	55–59	0%	0%
5	1–54	0%	0%
	Total	100%	100%
	Rata-rata	73,28%	84,68%
	Kategori	Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada tabel 1. perbandingan minat belajar peserta didik dalam setiap siklus yang telah dilakukan saat penelitian tindakan kelas pada setiap kategori kriteria indikator minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran baamboozle saat mata pelajaran IPAS berlangsung di kelas 3 MI Islamiyah Bandengan Jepara berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik mata mata pelajaran IPAS. Penelitian tindakan kelas ini telah memberikan perubahan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS dengan bantuan menggunakan media pembelajaran baamboozle. Ini dilakukan guru sebagai upaya untuk

memenuhi dan memperhatikan setiap kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran baamboozle ini dapat juga diterapkan di kelas ataupun sekolah lain karena dapat menjadi solusi dari ketidakterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas III MI Islamiyah Bandengan Jepara, dapat disimpulkan bahwa implementasi game interaktif Bamboozle efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sekaligus membantu mengatasi kejenuhan belajar selama proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase minat belajar peserta didik dari 73,28% pada pertemuan pertama dengan kategori tinggi menjadi 84,68% pada pertemuan kedua dengan kategori sangat tinggi, sehingga terjadi peningkatan sebesar 11,40%. Penerapan Bamboozle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui aktivitas permainan edukatif, diskusi kelompok, serta kompetisi yang sehat. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih fokus, antusias, berpartisipasi aktif, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media pembelajaran Bamboozle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan seperti Bamboozle sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih luas mengenai efektivitas penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Lutfiah. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Syaja'ah Di Smk Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya. 3(1), 2807-8632.

- Masyitah, A., & Gusmiva, A. (2026). PENERAPAN GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS II SDN 14/I SUNGAI BAUNG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 206-220.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1).
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh media gambar interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4269–4276.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*.
- Ristanti, N. N. D., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android bermuatan materi bentang alam pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1).
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & 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).
- Susanti, I. T., Sari, E. N., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). Penggunaan media video animasi interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 121–128.
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif dalam minat belajar siswa kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493-2502.
- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., & Hasdawaty, E. (2025). Penerapan game edukasi berbasis bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(1).