

Implementasi Media Pembelajaran Bamboozle dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Alalak

Implementation of Bamboozle Learning Media in Indonesian Language Learning at SMPN 2 Alalak

Susan*, Jamiatul Hamidah, Ridha Nazharullah

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Indonesia

* susansnsusan54@gmail.com (Primary Contact)

ABSTRACT

Keywords

Bamboozle, learning media, digital learning, game-based learning

Article History

Received: 2026-06-22

Accepted: 2026-09-03

This study aims to describe the implementation of Bamboozle learning media in Indonesian language learning in class VII of SMPN 2 Alalak. The study used a qualitative descriptive approach with 135 students from class VII A, VII B, VII C, VII D, and VII E as research subjects. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the implementation of Bamboozle media was carried out well through the preparation, implementation, and evaluation stages of learning. The use of this media was able to increase student activity, cooperation, participation, and enthusiasm during the learning process. In addition, teachers gave a positive response to the use of Bamboozle because it helped create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. Thus, Bamboozle can be used as an alternative digital learning media in Indonesian language learning.

Copyright © 2026, Susan et al.
Published by MAN 4 Kota Pekanbaru
DOI: [10.56113/takuana.v5i2.584](https://doi.org/10.56113/takuana.v5i2.584)

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks berita tidak hanya bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan memahami informasi faktual, mengidentifikasi unsur-unsur berita, serta memahami struktur teks, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut diperlukan agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung (Kemendikbudristek, 2022). Namun, hasil observasi awal di kelas VII SMPN 2 Alalak menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Selama proses pembelajaran, hanya sebagian peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi, sedangkan peserta didik lainnya masih cenderung menunggu arahan

dari guru. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi pembelajaran belum mampu melibatkan seluruh peserta didik secara merata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Adventyana et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran melalui penyajian yang lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian tersebut memperhatikan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan interaksi belajar yang lebih partisipatif melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Amanda (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran digital memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Penggunaan media digital memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Bamboozle*. Media ini merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif. Andika et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, Qodir et al. (2024) menemukan bahwa media berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Karakteristik tersebut menjadikan *Bamboozle* sebagai salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih interaktif.

Penelitian mengenai penggunaan media *Bamboozle* telah dilakukan dalam berbagai konteks pembelajaran. Aeni et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *Bamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Penerapan media *Bamboozle* yang dipadukan dengan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan keaktifan dan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Majdi & Faizatina, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Penggunaan media *Bamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan digital dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif (Fitriani et al., 2025). Hasanah et al. (2026) menyimpulkan bahwa penggunaan media *Bamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, Sinaga & Samosir (2025) menemukan bahwa penggunaan media *Bamboozle* berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Bamboozle* memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kondusif.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kajian mengenai media *Bamboozle* lebih banyak difokuskan pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, penguasaan

kosakata, serta pengembangan media pembelajaran. Aeni et al. (2024) mengkaji keterlibatan peserta didik, Majdi & Faizatina (2025) berfokus pada pengembangan media yang dipadukan dengan model *Discovery Learning*, sedangkan Fitriani et al. (2025) meneliti pengaruh *Bamboozle* terhadap penguasaan kosakata peserta didik. Hasanah et al. (2026) dan Sinaga & Samosir (2025) lebih menekankan pada peningkatan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan manfaat media *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, penguasaan kosakata, dan partisipasi peserta didik, sebagian besar penelitian tersebut masih berorientasi pada pengukuran pengaruh media terhadap hasil belajar. Penelitian yang secara khusus mendeskripsikan implementasi media *Bamboozle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita di tingkat SMP, terutama yang mengkaji aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan karena keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh hasil belajar yang diperoleh peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pelaksanaannya di kelas. Kajian mengenai implementasi media *Bamboozle* dapat memberikan informasi mengenai aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media. Informasi tersebut dapat menjadi dasar bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Fokus kajian penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media *Bamboozle* pada materi teks berita di kelas VII SMPN 2 Alalak melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada motivasi belajar, hasil belajar, penguasaan kosakata, atau pengembangan media, penelitian ini menitikberatkan pada proses pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan respons peserta didik selama penggunaan media berlangsung. Kajian tersebut memberikan gambaran empiris mengenai penggunaan media *Bamboozle* dalam konteks pembelajaran yang nyata di kelas VII SMPN 2 Alalak. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks berita di kelas VII SMPN 2 Alalak.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media pembelajaran *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMPN 2 Alalak berdasarkan kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2021). Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Alalak, Kabupaten Barito Kuala, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII pada SMPN 2 Alalak yang terdiri atas lima kelas, yaitu VII A, VII B, VII C, VII D, dan VII E dengan jumlah keseluruhan 135 peserta didik (VII A: 26, VII B: 26, VII C: 29, VII D: 28, VII E: 26 orang). Penelitian difokuskan pada materi teks berita yang dipilih karena karakteristiknya yang sesuai dengan aktivitas permainan kelompok *Bamboozle*, melibatkan pemahaman unsur 5W+1H, struktur teks, dan ketepatan informasi.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti sebagai satu-satunya observer selama proses pembelajaran

berlangsung menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator implementasi media *Bamboozle*. Lembar observasi aktivitas guru terdiri atas 10 indikator yang mencakup keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan lembar observasi aktivitas peserta didik terdiri atas 15 indikator yang mengukur keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Angket guru dan angket peserta didik masing-masing terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala *Likert* lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator yang mengacu pada fokus dan tujuan penelitian serta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian isi dan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan melalui dua jalur sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai model analisis data (Sugiyono, 2021). Sementara itu, data angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk menggambarkan kecenderungan tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media *Bamboozle*. Dalam penelitian ini, data angket berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil observasi sehingga tetap konsisten dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data angket dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase:

$$P = (\sum \text{skor diperoleh} / \sum \text{skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil persentase diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian: 81–100% (sangat baik), 61–80% (baik), 41–60% (cukup), 21–40% (kurang), dan 0–20% (sangat kurang).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Bamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks berita di kelas VII SMPN 2 Alalak terlaksana dengan baik. Seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh indikator aktivitas guru terlaksana, sedangkan aktivitas peserta didik berada pada kategori baik hingga sangat baik. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media *Bamboozle* selama proses pembelajaran. Secara umum, implementasi media *Bamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara lebih merata.

Penelitian dilaksanakan secara bertahap selama dua minggu pada lima kelas VII, yaitu VII A, VII B, VII C, VII D, dan VII E. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka dan menyusun 15 butir soal uraian materi teks berita yang diunggah ke platform *Bamboozle*. Guru juga menyiapkan perangkat pembelajaran berupa laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi salam, doa, pengecekan kehadiran peserta didik, penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi, dan penjelasan singkat mengenai materi teks berita. Selanjutnya guru memperkenalkan media *Bamboozle* serta menjelaskan aturan permainan sebelum peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok.

Setelah menyampaikan materi, guru memperkenalkan media *Bamboozle* melalui tampilan layar LCD proyektor dan menjelaskan aturan permainan secara rinci. Penjelasan mencakup cara memilih nomor kotak soal, mekanisme diskusi kelompok sebelum menjawab soal, sistem penghitungan poin, durasi waktu menjawab per soal, serta aturan terkait fitur-fitur khusus yang ada di dalam permainan. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok per kelas dengan jumlah anggota antara 7-8 orang, ditentukan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin agar dinamika diskusi dalam setiap kelompok berlangsung seimbang. Pemberian nama kelompok diserahkan kepada peserta didik untuk meningkatkan rasa kepemilikan dan semangat berkompetisi antar kelompok.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Implementasi Media *Bamboozle*

No.	Aspek yang Diamati	Uraian Singkat	Hasil
1.	Guru menjelaskan tujuan kegiatan menjawab soal menggunakan media <i>Bamboozle</i>	Guru menyampaikan tujuan kegiatan sebelum permainan dimulai agar peserta didik memahami kegiatan yang akan dilakukan	Terlaksana
2.	Guru menjelaskan aturan dan alur kegiatan menjawab soal menggunakan media <i>Bamboozle</i>	Guru menjelaskan tata cara permainan, sistem poin, dan aturan menjawab soal secara berkelompok	Terlaksana
3.	Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok	Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok pada setiap kelas sebelum permainan dimulai	Terlaksana
4.	Guru mengarahkan peserta didik berdiskusi	Guru membimbing peserta didik agar aktif berdiskusi dalam menentukan jawaban kelompok	Terlaksana
5.	Guru mengoperasikan media dengan baik	Guru mampu membuka permainan, menampilkan soal, dan mengatur jalannya permainan dengan baik	Terlaksana
6.	Guru mengelola interaksi antarkelompok	Guru mengatur giliran kelompok dan menjaga suasana permainan tetap tertib	Terlaksana
7.	Guru memberikan bimbingan kepada kelompok	Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan memahami soal tanpa langsung memberikan jawaban	Terlaksana
8.	Guru memantau keterlibatan peserta didik	Guru berkeliling memantau diskusi dan memastikan peserta didik terlibat dalam kegiatan kelompok	Terlaksana
9.	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik	Guru memberikan apresiasi dan penjelasan tambahan terhadap jawaban kelompok	Terlaksana
10.	Guru menyimpulkan hasil kegiatan menjawab soal	Guru bersama peserta didik menyimpulkan kegiatan dan memberikan penguatan terhadap materi teks berita	Terlaksana

Sumber: Hasil observasi penelitian (2025/2026)

Pada kegiatan inti, setiap kelompok secara bergantian memilih nomor kotak soal yang ditampilkan di layar proyektor. Seluruh anggota kelompok kemudian berdiskusi bersama untuk menentukan jawaban yang paling tepat sebelum salah satu anggota menyampaikan jawaban tersebut kepada guru. Apabila jawaban benar, kelompok mendapatkan poin sesuai nilai yang tertera pada kotak soal. Selain berisi pertanyaan tentang teks berita, beberapa kotak memuat fitur-fitur khusus, antara lain: (1) bonus poin, kelompok mendapatkan poin tambahan tanpa perlu menjawab soal, (2) merebut poin, kelompok dapat merebut poin dari kelompok yang memiliki poin paling tinggi, (3) berbagi poin, kelompok dapat berbagi poin kepada kelompok yang mau diberikan poin. Keberadaan fitur-fitur tersebut membuat

jalannya permainan tidak dapat diprediksi, sehingga mempertahankan ketegangan dan antusiasme peserta didik hingga akhir kegiatan.

Pada akhir pembelajaran, guru mengumumkan kelompok dengan perolehan poin tertinggi dan memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik. Guru kemudian bersama peserta didik melakukan refleksi, membahas jawaban yang masih kurang tepat, dan menyimpulkan materi pembelajaran sebagai penutup kegiatan. Hasil observasi aktivitas guru selama implementasi media *Bamboozle* di kelima kelas disajikan pada Tabel 1. Pengamatan dilakukan terhadap sepuluh indikator yang mencerminkan keterlaksanaan seluruh tahapan pembelajaran dari awal hingga akhir. Berdasarkan Tabel 1, seluruh sepuluh indikator aktivitas guru dinyatakan terlaksana di setiap pertemuan pada kelima kelas. Indikator pertama dan kedua terkait penyampaian tujuan dan aturan permainan terlaksana secara konsisten di semua kelas, dengan guru menampilkan *slide* pembuka *Bamboozle* sambil menjelaskan mekanisme permainan secara lisan. Pembagian kelompok (indikator 3) dilakukan dalam waktu yang singkat dan tertib karena guru telah menyiapkan daftar kelompok sebelum pembelajaran dimulai. Pada indikator keempat terkait pengarahan diskusi, guru secara aktif berkeliling ke setiap kelompok selama kegiatan berlangsung, memberikan pertanyaan pancingan ketika diskusi terlihat buntu tanpa langsung memberikan jawaban kepada peserta didik.

Pada indikator kelima terkait pengoperasian media, guru menunjukkan kemampuan yang baik dalam menggunakan platform *Bamboozle*, mulai dari membuka sesi permainan, memilih soal berdasarkan nomor yang dipilih kelompok, menampilkan soal di layar, mengatur *timer*, hingga mencatat dan menampilkan perolehan poin setiap kelompok secara *real-time*. Pada kelas VII B, terdapat satu momen di mana koneksi internet sempat terputus selama kurang lebih dua menit; guru mengatasi situasi tersebut dengan tenang dengan meminta peserta didik berdiskusi materi teks berita secara mandiri sementara koneksi dipulihkan, sehingga kegiatan tidak terganggu secara signifikan. Indikator keenam terkait pengelolaan interaksi antarkelompok menunjukkan bahwa guru mampu menjaga ketertiban giliran menjawab dan mencegah terjadinya perdebatan yang tidak produktif antarkelompok.

Indikator ketujuh terkait pemberian bimbingan kepada kelompok terlaksana dengan sangat baik, terutama terlihat pada kelas VII B di mana guru memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pengarah kepada kelompok yang kesulitan mengidentifikasi unsur '*why*' pada teks berita. Guru tidak memberikan jawaban secara langsung, melainkan mengajukan pertanyaan lanjutan seperti 'mengapa peristiwa ini bisa terjadi?' yang membantu peserta didik menemukan jawaban secara mandiri. Indikator pemantauan keterlibatan (indikator 8) terlaksana melalui observasi keliling yang dilakukan guru setiap kali kelompok sedang berdiskusi. Umpan balik (indikator 9) diberikan setelah setiap jawaban kelompok, baik berupa konfirmasi positif untuk jawaban yang benar maupun penjelasan tambahan untuk jawaban yang kurang tepat. Penyimpulan kegiatan (indikator 10) dilaksanakan secara partisipatif dengan melibatkan peserta didik dalam meringkas poin-poin penting materi teks berita yang telah dipelajari. Observasi aktivitas peserta didik dilakukan secara menyeluruh terhadap 15 indikator keterlibatan. Hasil pengamatan keseluruhan disajikan pada Tabel 2, diikuti oleh uraian terperinci per kelas pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 2, delapan dari lima belas indikator berada pada kategori Sangat Baik. Indikator 4 (keterlibatan dalam diskusi kelompok) mencatatkan hasil Sangat Baik karena hampir seluruh peserta didik di kelima kelas terlibat aktif dalam mendiskusikan

jawaban bersama kelompoknya. Indikator 5 (kontribusi dalam penentuan jawaban) juga berada pada kategori Sangat Baik, mencerminkan bahwa tekanan kompetisi antar kelompok mendorong setiap anggota untuk ikut menyumbangkan ide dan pendapatnya. Indikator 6 (kerja sama antar anggota) menunjukkan hasil Sangat Baik yang ditandai dengan terlihatnya diskusi aktif, saling mendukung, dan pembagian tugas informal di dalam kelompok. Indikator 8 (semangat mengikuti kegiatan), indikator 9 (respons positif terhadap media), dan indikator 11 (keterlibatan aktif) berada pada kategori Sangat Baik, mencerminkan penerimaan yang tinggi dari peserta didik terhadap format pembelajaran berbasis permainan ini. Indikator 13 (interaksi sosial) berada pada kategori Sangat Baik, ditandai dengan terjalinnya komunikasi dan kerja sama yang hangat antar anggota kelompok selama kegiatan berlangsung.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Indikator Aktivitas Peserta Didik	Hasil
1.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	Baik
2.	Peserta didik menunjukkan kesiapan mengikuti kegiatan	Baik
3.	Peserta didik mengikuti setiap instruksi guru	Baik
4.	Peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok	Sangat Baik
5.	Peserta didik ikut berkontribusi dalam menentukan jawaban kelompok	Sangat Baik
6.	Peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok	Sangat Baik
7.	Peserta didik menjalankan perannya dalam kelompok	Baik
8.	Peserta didik menunjukkan semangat dalam mengikuti kegiatan	Sangat Baik
9.	Peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media	Sangat Baik
10.	Peserta didik berani menyampaikan jawaban	Baik
11.	Peserta didik terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung	Sangat Baik
12.	Peserta didik tetap fokus selama kegiatan berlangsung	Baik
13.	Peserta didik berinteraksi dengan anggota kelompok secara baik	Sangat Baik
14.	Peserta didik berusaha menjawab pertanyaan dengan tepat	Baik
15.	Peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap materi	Baik

Sumber: Hasil observasi penelitian (2025/2026)

Tujuh indikator lainnya berada pada kategori Baik. Indikator 1 (perhatian terhadap penjelasan guru) berada pada kategori Baik karena terdapat beberapa peserta didik terutama pada kelas VII C dan VII D yang perhatiannya sempat teralihkan saat guru menyampaikan penjelasan awal. Indikator 10 (keberanian menyampaikan jawaban) dan indikator 7 (tanggung jawab peran dalam kelompok) berada pada kategori Baik, mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk tampil ke depan menyampaikan jawaban kelompok. Indikator 12 (fokus selama kegiatan), 14 (ketepatan menjawab), dan 15 (pemahaman materi) berada pada kategori Baik, yang menunjukkan bahwa meskipun keterlibatan sosial sangat tinggi, pemahaman kognitif terhadap materi teks berita masih beragam antar peserta didik. Uraian hasil observasi aktivitas peserta didik secara terperinci per kelas disajikan pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3, terdapat perbedaan yang cukup jelas antara kelas-kelas dengan kategori Sangat Baik dan kelas-kelas dengan kategori Baik. Kelas VII A menunjukkan dinamika kelompok yang sangat positif; 24 dari 26 peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, saling memberikan pendapat, dan antusias saat giliran kelompok mereka tiba. Dua peserta

didik yang cenderung pasif tetap memperhatikan jalannya permainan dan sesekali memberikan respons nonverbal berupa anggukan atau isyarat kepada anggota kelompok. Kelas VII B menonjol dalam aspek kerja sama; diskusi antar anggota kelompok berlangsung sangat hidup dengan 25 dari 26 peserta didik aktif bertukar pendapat. Satu peserta didik yang cenderung mengikuti tanpa berpendapat aktif tetap terlibat melalui persetujuan atau penolakan terhadap usulan anggota lain.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik per Kelas

Kelas	Jumlah Siswa	Kategori	Deskripsi Observasi
VII A	26	Sangat Baik	Seluruh peserta didik hadir dan siap mengikuti kegiatan. Sebanyak 24 dari 26 peserta didik aktif terlibat dalam diskusi kelompok, berani menyampaikan pendapat, dan mampu bekerja sama dengan baik. Dua peserta didik masih cenderung pasif namun tetap memperhatikan jalannya kegiatan. Suasana kelas kondusif dan antusias.
VII B	26	Sangat Baik	Tingkat partisipasi tergolong sangat tinggi. Sebanyak 25 dari 26 peserta didik aktif berkontribusi dalam menentukan dan menyampaikan jawaban kelompok. Kerja sama antar peserta didik sangat terlihat, ditandai dengan diskusi yang hidup dan saling mendukung antar anggota kelompok. Satu peserta didik cenderung mengikuti tanpa aktif berpendapat.
VII C	29	Baik	Peserta didik menunjukkan respons yang positif. Namun, terdapat 7 dari 29 peserta didik yang masih kurang percaya diri saat diminta menyampaikan jawaban di depan kelas. Ketujuh peserta didik tersebut tetap terlibat aktif dalam diskusi di dalam kelompok meskipun enggan tampil ke depan. Guru memberikan dorongan motivasi agar peserta didik lebih berani.
VII D	28	Baik	Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang baik secara keseluruhan. Terdapat 6 dari 28 peserta didik yang masih ragu-ragu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan jawaban. Meskipun demikian, keenam peserta didik tersebut aktif membantu kelompok dalam menentukan jawaban secara internal. Dinamika kelompok berjalan baik dengan bimbingan guru.
VII E	26	Sangat Baik	Seluruh 26 peserta didik menunjukkan partisipasi aktif dan antusias dari awal hingga akhir kegiatan. Tidak ditemukan peserta didik yang pasif atau menolak berpartisipasi. Kerja sama kelompok berjalan dengan sangat baik, aturan permainan diikuti dengan tertib, dan suasana kelas berlangsung kondusif serta menyenangkan.

Sumber: Hasil observasi penelitian (2025/2026)

Kelas VII C menunjukkan dinamika yang berbeda. Meskipun seluruh peserta didik aktif berdiskusi dalam kelompok, terdapat 7 dari 29 peserta didik yang enggan tampil ke depan kelas untuk menyampaikan jawaban. Peserta didik cenderung mendorong anggota kelompok lain yang lebih berani untuk mewakili kelompok. Guru telah memberikan dorongan motivasi secara verbal kepada peserta didik tersebut, namun hasilnya belum optimal dalam satu kali pertemuan. Kondisi serupa terjadi di kelas VII D, di mana 6 dari 28 peserta didik menunjukkan keengganan yang sama. Perbedaan antara kelas VII C dan VII D dengan kelas VII A, VII B, dan VII E kemungkinan berkaitan dengan perbedaan karakter individu, kebiasaan belajar, serta tingkat eksposur terhadap aktivitas berbicara di depan umum yang telah terbentuk sebelum penelitian dilaksanakan. Kelas VII E mencatatkan hasil terbaik dengan seluruh 26 peserta didik berpartisipasi aktif tanpa pengecualian; suasana kelas kondusif dan kompetisi antar kelompok berlangsung sangat semarak.

Angket diberikan kepada guru bahasa Indonesia yang mengampu kelas VII. Tabel 4 menyajikan respons guru terhadap sepuluh butir pernyataan terkait penggunaan media *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 4. Hasil Angket Guru terhadap Penggunaan Media *Bamboozle*

No.	Pernyataan	Respon
1.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> memudahkan saya melakukan kegiatan menjawab soal secara berkelompok	SS
2.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> membantu saya mengelola kegiatan menjawab soal di kelas	S
3.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> mendorong kerja sama antar peserta didik dalam menjawab soal	SS
4.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> membantu meningkatkan partisipasi peserta didik	S
5.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> membantu saya mengetahui tingkat pemahaman peserta didik	S
6.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> membantu saya memantau keterlibatan setiap kelompok	S
7.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> membantu menciptakan suasana kegiatan yang lebih aktif	SS
8.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> memudahkan saya memberikan umpan balik	SS
9.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> membantu saya mengevaluasi pemahaman peserta didik	SS
10.	Media pembelajaran <i>Bamboozle</i> layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia	SS

Keterangan: SS = Sangat Setuju; S = Setuju

Berdasarkan Tabel 4, enam butir pernyataan memperoleh respons Sangat Setuju, yaitu butir 1 (kemudahan melakukan kegiatan soal berkelompok), butir 2 (kemudahan mengelola kegiatan di kelas), butir 3 (mendorong kerja sama antar peserta didik), butir 5 (membantu mengetahui tingkat pemahaman peserta didik), butir 7 (menciptakan suasana kegiatan yang lebih aktif), dan butir 9 (membantu mengevaluasi pemahaman peserta didik). Keenam butir ini mencakup aspek-aspek inti pengelolaan pembelajaran yang dinilai sangat terbantu dengan kehadiran media *Bamboozle*. Empat butir lainnya memperoleh respons Setuju, yaitu butir 4 (membantu meningkatkan partisipasi peserta didik), butir 6 (membantu memantau keterlibatan setiap kelompok), butir 8 (memudahkan pemberian umpan balik), dan butir 10 (kelayakan penggunaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia). Tidak terdapat satu pun respons Netral, Tidak Setuju, maupun Sangat Tidak Setuju dari guru, yang menunjukkan penilaian positif secara menyeluruh terhadap seluruh aspek penggunaan media *Bamboozle*. Secara kualitatif, guru menyatakan bahwa media *Bamboozle* memberikan kemudahan dalam memvisualisasikan soal evaluasi secara menarik, mengelola giliran kelompok secara sistematis, serta memberikan umpan balik secara langsung dan *real-time* berdasarkan respons jawaban peserta didik.

Angket peserta didik diberikan kepada seluruh 135 peserta didik kelas VII A–VII E setelah pembelajaran selesai dilaksanakan di masing-masing kelas. Instrumen terdiri atas 10 pernyataan yang mencakup aspek motivasi, keterlibatan, kerja sama, pemahaman materi, dan penerimaan terhadap media, dengan skala *Likert* lima poin: Sangat Setuju (SS=5), Setuju (S=4), Netral (N=3), Tidak Setuju (TS=2), dan Sangat Tidak Setuju (STS=1). Distribusi frekuensi jawaban beserta skor total per item disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Jawaban Angket Peserta Didik (n = 135)

Item	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Σ Skor
1	60	51	22	2	0	574
2	58	47	28	2	0	566
3	65	44	25	0	1	577
4	54	42	37	2	0	553
5	48	53	34	0	0	554
6	36	58	40	0	1	533
7	30	42	51	10	2	493
8	74	40	19	1	1	590
9	48	61	26	0	0	562
10	79	32	19	4	1	589

Sumber: Hasil angket penelitian (2025/2026)

Berdasarkan Tabel 5, item 10 mencatatkan jumlah responden Sangat Setuju terbanyak (79 peserta didik), diikuti oleh item 8 (74 peserta didik) dan item 3 (65 peserta didik). Hal ini mengindikasikan bahwa persetujuan penggunaan kembali media, pengurangan kebosanan, dan daya tarik kegiatan merupakan tiga aspek yang paling kuat dirasakan oleh peserta didik. Sebaliknya, item 7 mencatatkan jumlah responden Sangat Setuju paling sedikit (30 peserta didik) dan proporsi Netral tertinggi (51 peserta didik), yang mencerminkan bahwa keberanian menyampaikan jawaban di depan kelas masih menjadi tantangan bagi sebagian peserta didik. Item 6 terkait keaktifan berpartisipasi mencatatkan jumlah responden Sangat Setuju yang relatif rendah (36 peserta didik) dengan proporsi Netral yang cukup tinggi (40 peserta didik), mengindikasikan bahwa tingkat keaktifan partisipasi masih bervariasi antar peserta didik. Rekapitulasi persentase dan kategori tiap item berdasarkan rumus $P = (\sum \text{skor diperoleh} / \sum \text{skor maksimal}) \times 100\%$ dengan skor maksimal per item sebesar 675 (135×5) disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Persentase dan Kategori Angket Peserta Didik

No	Pernyataan	Σ Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
1	Rasa senang menggunakan media <i>Bamboozle</i>	574	675	85.04%	Sangat Baik
2	Semangat mengerjakan soal menggunakan media <i>Bamboozle</i>	566	675	83.85%	Sangat Baik
3	Kegiatan menjawab soal menjadi lebih menarik	577	675	85.48%	Sangat Baik
4	Kemampuan bekerja sama dalam kelompok	553	675	81.93%	Sangat Baik
5	Media <i>Bamboozle</i> membantu mengingat kembali materi	554	675	82.07%	Sangat Baik
6	Lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan	533	675	78.96%	Baik
7	Keberanian menyampaikan jawaban dalam kelompok	493	675	73.04%	Baik
8	Media <i>Bamboozle</i> mengurangi kebosanan belajar	590	675	87.41%	Sangat Baik
9	Memahami materi dengan lebih baik	562	675	83.26%	Sangat Baik
10	Persetujuan penggunaan kembali media <i>Bamboozle</i>	589	675	87.26%	Sangat Baik
	Rata-rata Keseluruhan	5591	6750	82.83%	Sangat Baik

Sumber: Hasil analisis angket penelitian (2025/2026)

Berdasarkan Tabel 6, hasil angket yang diberikan kepada 135 peserta didik menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Bamboozle* memperoleh penilaian Sangat Baik dengan rata-rata persentase sebesar 82,83%. Delapan dari sepuluh indikator berada pada kategori Sangat Baik, sedangkan dua indikator berada pada kategori Baik. Persentase tertinggi terdapat pada indikator media *Bamboozle* mampu mengurangi kebosanan belajar sebesar 87,41%, diikuti indikator persetujuan penggunaan kembali media *Bamboozle* dalam pembelajaran sebesar 87,26%. Selain itu, indikator kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik memperoleh persentase 85,48%, sedangkan indikator rasa senang menggunakan media *Bamboozle* memperoleh persentase 85,04%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media *Bamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sementara itu, indikator kemampuan bekerja sama dalam kelompok memperoleh persentase 81,93% dan tetap berada pada kategori Sangat Baik. Adapun indikator keaktifan berpartisipasi dalam pembelajaran (78,96%) dan keberanian menyampaikan jawaban (73,04%) berada pada kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Bamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, meskipun aspek keaktifan berbicara dan kepercayaan diri masih memerlukan penguatan melalui strategi pembelajaran yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, hasil angket mengindikasikan bahwa penggunaan media *Bamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks berita di kelas VII SMPN 2 Alalak terlaksana secara baik dan sistematis. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui tahapan yang terstruktur dan saling berkesinambungan, mulai dari persiapan perangkat ajar dan soal, penyampaian materi teks berita, pembagian kelompok heterogen, kegiatan menjawab soal secara berkelompok berbasis permainan, hingga pemberian umpan balik dan penyimpulan oleh guru. Struktur tahapan ini mencerminkan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Wardhana et al., 2024). Pendekatan berbasis permainan kelompok yang diterapkan melalui *Bamboozle* sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran efektif tidak hanya tentang transfer pengetahuan, melainkan juga tentang penciptaan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara kognitif maupun sosial (Salam et al., 2024).

Perencanaan yang matang sebelum pelaksanaan, termasuk penyiapan modul ajar, penyusunan soal berbasis teks berita pada platform *Bamboozle*, serta koordinasi penggunaan perangkat teknologi, terbukti menjadi faktor penting yang mendukung kelancaran implementasi. Hal ini sejalan dengan temuan Faris et al. (2025) yang menegaskan bahwa kesiapan infrastruktur dan perencanaan pembelajaran yang terstruktur merupakan prasyarat utama bagi keberhasilan penerapan media digital di kelas. Meskipun LCD proyektor harus digunakan secara bergantian antar kelas, koordinasi yang baik antar guru dan pengelola sarana berhasil meminimalkan gangguan teknis selama pelaksanaan.

Keterlaksanaan seluruh sepuluh indikator aktivitas guru menunjukkan bahwa guru mampu menjalankan perannya sebagai fasilitator yang efektif dan adaptif di setiap pertemuan. Penyampaian tujuan secara eksplisit di awal pembelajaran membantu peserta didik memahami kerangka kegiatan yang akan dilakukan, sehingga mereka dapat mengikuti setiap tahapan dengan lebih terarah. Penjelasan aturan permainan yang rinci disertai demonstrasi langsung melalui layar proyektor terbukti efektif dalam mempercepat pemahaman peserta didik terhadap mekanisme *Bamboozle* sebelum kegiatan inti dimulai. Guru juga menunjukkan fleksibilitas yang tinggi dalam mengelola situasi tak terduga, seperti terputusnya koneksi internet sementara di kelas VII B, dengan tetap menjaga produktivitas kelas melalui diskusi mandiri. Kemampuan adaptif semacam ini mencerminkan kompetensi pedagogik yang esensial dalam penerapan media berbasis teknologi (Murti et al., 2023; Kemendikbudristek, 2022)

Pemberian *scaffolding* tanpa memberikan jawaban langsung sebagaimana terlihat pada kelas VII B ketika guru membantu kelompok yang kesulitan mengidentifikasi unsur 'why' dalam teks berita merupakan praktik fasilitasi yang sangat tepat dalam konteks pembelajaran berbasis inkuiri. Teknik ini mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui proses berpikir kritis, bukan sekadar menerima jawaban dari guru. Temuan ini sesuai dengan penelitian Nahampun et al. (2024) yang menegaskan bahwa kualitas fasilitasi guru, bukan semata-mata kecanggihan medianya, merupakan variabel paling menentukan dalam keberhasilan penerapan media berbasis permainan di kelas.

Dari sisi keterlibatan peserta didik, hasil observasi menunjukkan pola yang sangat positif. Delapan dari lima belas indikator mencapai kategori Sangat Baik, terutama pada aspek-aspek yang berkaitan dengan kerja sama kelompok, antusiasme, dan interaksi sosial. Unsur kompetisi yang sehat antarkelompok dalam *Bamboozle* mendorong setiap anggota untuk tidak hanya mengandalkan anggota yang lebih dominan, tetapi juga melibatkan anggota yang lebih pendiam agar kelompok dapat meraih poin sebanyak mungkin. Hal ini menciptakan dinamika kolaboratif yang organik, di mana setiap anggota merasa memiliki peran dan tanggung jawab terhadap perolehan poin bersama. Tingginya partisipasi aktif pada kelas VII A (24/26), VII B (25/26), dan VII E (26/26) membuktikan bahwa sistem poin dan fitur-fitur permainan seperti *Steal the Points* dan *Double Points* efektif mempertahankan keterlibatan peserta didik hingga akhir kegiatan. Temuan ini memperkuat penelitian Aeni et al. (2024) dan Qodir et al. (2024) yang menyatakan bahwa elemen permainan dalam media digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan kognitif dan sosial peserta didik secara bersamaan.

Perbedaan tingkat partisipasi antara kelas VII C dan VII D dibandingkan tiga kelas lainnya perlu mendapat perhatian dan analisis yang lebih mendalam. Pada kelas VII C, terdapat 7 dari 29 peserta didik yang enggan tampil menyampaikan jawaban di depan kelas meskipun mereka aktif berdiskusi di dalam kelompok. Pola serupa ditemukan pada kelas VII D dengan 6 dari 28 peserta didik. Perbedaan ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Dari sisi internal, faktor temperamen dan kepercayaan diri individu yang berbeda-beda berperan signifikan dalam menentukan keberanian seseorang untuk tampil di depan umum. Dari sisi eksternal, kebiasaan dan norma kelas yang telah terbentuk sebelumnya, misalnya apakah budaya kelas tersebut mendukung atau justru menghambat keberanian berbicara turut memengaruhi perilaku peserta didik selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan, meskipun sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan kolektif, tidak secara

otomatis menghilangkan hambatan psikologis individual yang bersifat lebih dalam (Windiani et al., 2025).

Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan strategi pendampingan yang lebih personal dan bertahap. Guru dapat menerapkan rotasi peran berbicara secara terstruktur dalam kelompok, di mana setiap anggota mendapatkan giliran yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menyampaikan jawaban. Selain itu, penerapan teknik *scaffolding* verbal berupa pemberian kerangka kalimat yang dapat digunakan peserta didik saat menyampaikan jawaban dapat membantu mengurangi hambatan kebahasaan dan psikologis secara bersamaan. Pemberian apresiasi verbal yang konsisten dan spesifik dari guru terhadap setiap upaya peserta didik dalam berbicara, sekecil apa pun, juga akan secara bertahap membangun kepercayaan diri mereka (Nopiningsih et al., 2025).

Hasil analisis persentase angket peserta didik secara keseluruhan (82,68%, Sangat Baik) dan per kelas (81,63%–84,59%, seluruhnya Sangat Baik) secara konsisten memperkuat dan mengonfirmasi temuan observasi. Korelasi yang konsisten antara data observasi dan angket di mana kelas dengan observasi terbaik (VII E) juga mencatatkan rata-rata angket tertinggi, dan kelas dengan tantangan partisipasi terbesar (VII C) mencatatkan rata-rata angket terendah menunjukkan validitas konvergen antara dua instrumen pengumpulan data yang digunakan. Hal ini meningkatkan kredibilitas temuan penelitian secara keseluruhan. Tingginya skor item 8 (87,26%) terkait pengurangan kebosanan belajar mengindikasikan bahwa *Bamboozle* berhasil mentransformasi pengalaman menjawab soal yang biasanya bersifat individual dan membosankan menjadi pengalaman sosial yang dinamis dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Ariaty et al. (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menghadirkan variasi pengalaman belajar yang berbeda dari rutinitas sehari-hari. Tingginya skor item 10 (87,26%) terkait persetujuan penggunaan kembali media mencerminkan kepuasan yang tinggi dari peserta didik terhadap keseluruhan pengalaman belajar, yang merupakan indikator penting bagi keberlanjutan dan penerimaan jangka panjang terhadap suatu inovasi pembelajaran. Tingginya skor item 3 (85,33%) terkait daya tarik kegiatan menegaskan bahwa format kuis visual berbasis layar proyektor secara efektif meningkatkan minat peserta didik terhadap aktivitas menjawab soal yang sebelumnya kurang diminati.

Item 4 yang berkaitan dengan kemampuan bekerja sama memperoleh persentase terendah di antara item-item berkategori Sangat Baik (81,63%). Meskipun angka ini masih sangat positif, temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi peserta didik terhadap peningkatan kerja sama lebih bervariasi dibandingkan persepsi mereka terhadap aspek motivasi dan daya tarik media. Hal ini dapat dipahami mengingat kerja sama merupakan kompetensi yang berkembang secara bertahap dan tidak selalu langsung terasa dampaknya oleh peserta didik dalam satu atau dua kali pertemuan. Penggunaan *Bamboozle* secara lebih berkelanjutan dan konsisten diperkirakan akan memberikan dampak yang lebih signifikan dan terasa pada aspek kerja sama ini. Respons positif guru yang menyatakan Sangat Setuju pada enam butir dan Setuju pada empat butir mengonfirmasi bahwa dari perspektif pengelolaan pembelajaran, *Bamboozle* tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik tetapi juga memberikan kemudahan nyata bagi guru dalam memfasilitasi dan mengevaluasi pembelajaran. Fitur *real-time scoring* yang menampilkan perolehan poin setiap kelompok secara langsung di layar membantu guru memantau dinamika kelas tanpa harus mencatat secara manual, sehingga perhatian guru dapat lebih difokuskan pada pemberian bimbingan dan umpan balik kepada peserta didik.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks berita di kelas VII SMPN 2 Alalak terlaksana dengan baik dan memperoleh tanggapan positif dari guru maupun peserta didik. Keterlaksanaan tersebut terlihat pada seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, yang didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan, keterlibatan aktif peserta didik selama diskusi kelompok, serta respons positif terhadap penggunaan media *Bamboozle*. Keberhasilan implementasi ini didukung oleh kesiapan guru dalam memfasilitasi pembelajaran, kesesuaian karakteristik materi teks berita dengan aktivitas kuis kelompok, serta karakteristik media *Bamboozle* yang memadukan unsur kompetisi, kolaborasi, dan penyajian soal secara interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik di tingkat sekolah menengah pertama.

4. KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks berita di kelas VII SMPN 2 Alalak terlaksana dengan baik melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur. Seluruh sepuluh indikator aktivitas guru terlaksana, dan seluruh lima belas indikator aktivitas peserta didik berada pada kategori baik hingga sangat baik. Hasil observasi per kelas menunjukkan bahwa kelas VII A, VII B, dan VII E mencatatkan kategori Sangat Baik dengan tingkat partisipasi aktif yang merata, sementara kelas VII C dan VII D berada pada kategori Baik dengan catatan masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dalam menyampaikan jawaban di depan kelas.

Hasil analisis persentase angket peserta didik menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 82,68% dalam kategori Sangat Baik, dengan seluruh kelas berada pada rentang 81,63%–84,59%. Item dengan persentase tertinggi adalah item 8 dan item 10 (87,26%), berkaitan dengan kemampuan media mengurangi kebosanan belajar dan persetujuan penggunaan kembali media *Bamboozle*. Item 7 terkait keberanian menyampaikan jawaban memperoleh persentase terendah (73,04%), yang mengindikasikan bahwa pengembangan kepercayaan diri berbicara peserta didik masih perlu mendapat perhatian lebih. Hasil angket guru seluruhnya menunjukkan respons positif dengan enam butir Sangat Setuju dan empat butir Setuju. Meskipun ditemukan kendala teknis berupa keterbatasan LCD proyektor dan meningkatnya kebisingan kelas akibat antusiasme peserta didik, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang adaptif oleh guru. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji efektivitas media *Bamboozle* menggunakan pendekatan eksperimental atau pada materi pembelajaran bahasa Indonesia yang berbeda guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media ini terhadap hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Jamiatul Hamidah selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Ridha Nazharullah selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang sangat berarti selama

proses penelitian dan penulisan artikel ini berlangsung. Tanpa dedikasi dan kesabaran beliau berdua, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.

BIOGRAFI PENULIS

Susan adalah mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, yang mengkhususkan diri dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. Dia memegang gelar Sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dari Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Saat ini, dia adalah kandidat Sarjana di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, dengan fokus pada Implementasi Media Pembelajaran *Bamboozle* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Alalak.

Google Scholar: https://scholar.google.id/citations?view_op=new

Email: susansnsusan54@gmail.com

Jamiatul Hamidah adalah Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, yang mengkhususkan diri dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Dia memegang gelar tertinggi Magister di bidang Pendidikan Bahasa Indonesia dari Universitas Lambung Mangkurat. Saat ini, dia adalah kandidat doktor di Universitas Lambung Mangkurat, dengan fokus pada minat penelitian tentang bahan ajar membaca berbasis budaya lokal dengan pendekatan literasi kritis.

Orchid ID: [0009-0002-5716-7031](https://orcid.org/0009-0002-5716-7031)

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=EGWweUAAAAAJ>

Email: jamiatulhamidah@umbjm.ac.id

Ridha Nazharullah adalah Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, yang mengkhususkan diri dalam bidang Linguistik. Dia memegang gelar tertinggi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Lambung Mangkurat. Saat ini, dia adalah Pembimbing di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, dengan fokus pada minat penelitian tersebut.

Orchid ID: [0009-0005-3034-5522](https://orcid.org/0009-0005-3034-5522)

Google Scholar: <https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=WBjdj40AAAAAJ>

Email: ridhanazharulah@umbjm.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, D. B., Salsabila, H., Sati, L., Galand, J. B. P., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3951–3955. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11640>
- Aeni, N., Makassar, U. N., Nur, S., Makassar, U. N., Limbong, S., Ilmu, P., Makassar, P., Yunus, M., & Indonesia, U. M. (2024). Promoting EFL Students' Engagement by Using

Bamboozle: Digital Game-Based Learning in Indonesia Higher Education. *Journal of English Education and Teaching (JEET)*, 8(3), 508–527.

- Amanda, D. (2025). The urgency of developing digital-based media in Indonesian language learning. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 30(2), 68–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hum.v30i2.85510>
- Andika, P., Luh, N., Agustini, K., Sudatha, W., & Gde, I. (2025). Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, A. U. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2), 88–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jkm.v14i2.19006>
- Faris, A., Suprapti, Inayati, N., Adwia, & Hasanah, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 367–393. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35793>
- Fitriani, Susanto, F., & Efrizal, D. (2025). The Effect of Using Digital Bamboozle Game Toward Students' Vocabulary Mastery on Eight Grade Students' at SMP Negeri 14 Seluma. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5(2), 68–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5166>
- Hasanah, L., Ambarwati, K. E., & Kartini, D. (2026). Utilizing Game-Based Learning to Facilitate Students' Vocabulary Through Bamboozle. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(1), 434–440. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/inovasi.v5i1.5041>
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Majdi, M., & Faizatina, N. (2025). Development of ICT Media of the Bamboozle Type Using the Discovery Learning Model in Indonesian Language. *The International Journal of Education Management and Sociology*, 4(2), 102–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.58818/ijems.v4i2.200>
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media* 132, 12(3), 132–141.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., & Aya, Y. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Nopiningsih, E., Nursabila, Z. R., & Rachman, F. I. (2025). Efektivitas media digital terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 409–417. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/merdeka.v2i5.4620>

- Qodir, A. F., Abbasi, W. T., & Shujat, H. (2024). Effect of digital game-based learning on students' engagement & motivation at primary level. *Pakistan Journal of Educational Research*, 7(2), 154–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.52337/pjer.v7i2.1071>
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, N. S. (2024). Maximizing the Potential of Digital Learning Media in Primary Education: Insights from a Systematic Literature Review. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 7(3), 615–629. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>
- Sinaga, M. j. M., & Samosir, A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Bamboozle Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP Negeri 4 Pantai Labu. *Jurnal Imliah Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 71–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.64365/muradik.v1i3.30>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Edisi ke 2). Alfabeta.
- Wardhana, E., Rahayu, S. K. N., Santika, P. Lu. N., Octavyanti, L. P. N., Oktawiryanti, P. N., Sanjaya, B. I., & Sudiana, N. I. (2024). Creative strategies for digital learning media in Indonesian language learning. *Psikoborneo. Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(3), 415–420. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i3.16104>
- Windiani, A., Arofah, A. S., Apriyanti, & Ubaidillah. (2025). Media Digital dan Antusiasme Peserta Didik: Peran Game Based Learning dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17183–17188. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28577>