



STRATEGI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS DIGITAL MELALUI GAME *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 DI SD NEGERI 2 SAMUDRA KULON

Oleh:

Paryati^{1*}, Tutuk Ningsih²

^{1*,2}, Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
 Jl. Jenderal Ahmad Yani 40-A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia

*Email : paryatigumelar81@gmail.com, tutuk@uinsaizu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2925>

Article info:

Submitted: 24/03/25

Accepted: 22/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penerapan berbagai strategi pembelajaran. Salah satu kendala dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar adalah rendahnya minat siswa, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik serta minim interaktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui pemanfaatan game edukatif Baamboozle serta dampaknya terhadap minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon. Dalam penelitian ini, digunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Partisipan penelitian meliputi seorang guru IPS dan 19 siswa kelas 3, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Mereka menjadi lebih aktif, bersemangat, serta mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, guru merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi karena game ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital melalui game Baamboozle dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di era digital.

Kata Kunci: *baamboozle*, game edukatif, IPS, minat belajar, strategi pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi tak terelakkan dalam mempengaruhi dunia pendidikan (Salsabila & Agustian, 2024). Perubahan ini tercermin dalam berkembangnya pendekatan dan metode pembelajaran yang semakin inovatif seiring dengan kemajuan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangatlah penting, karena tidak hanya berdampak pada motivasi dan prestasi siswa, tetapi juga menjadi tuntutan bagi pendidik di era abad ke-21 untuk menguasainya sebagai suatu keharusan yang tidak bisa ditawar (Tiwan & Tutuk Ningsih, 2022). Teknologi dalam kegiatan belajar mengajar kini bukan hanya sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi elemen krusial dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Pendidikan berperan krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, berdaya saing, dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Pendidikan berperan penting dalam memberikan pengetahuan dan wawasan kepada manusia, serta membentuk individu yang terdidik agar



mampu berpikir, bertindak, dan berperilaku baik, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan untuk menghadapi berbagai tantangan hidup yang semakin kompleks (Muthi'ah Lathifah & Yakobus Ndona, 2024). Sebagai fondasi utama dalam kehidupan, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta membekali individu dengan kemampuan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam ranah pendidikan dasar, setiap mata pelajaran berperan krusial dalam membentuk cara berpikir serta memperluas wawasan siswa, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS bertujuan membekali siswa dengan pemahaman mengenai berbagai aspek sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah. Sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar, IPS dirancang untuk membentuk siswa menjadi individu yang berkarakter serta warga negara yang bertanggung jawab (Muthi'ah Lathifah & Yakobus Ndona, 2024). Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat memahami lingkungan sekitar mereka, mengenali berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat, serta mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab terhadap kehidupan sosial. Selain itu, pembelajaran IPS juga diarahkan untuk membangun keterampilan berpikir kritis, analitis, serta kemampuan dalam mengambil keputusan yang bijaksana berdasarkan pemahaman terhadap fenomena sosial yang ada. Dengan demikian, (IPS) tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotor. Tujuannya adalah membentuk individu yang memiliki kesadaran sosial serta memahami peran dan tanggung jawabnya dalam kehidupan bermasyarakat.

Meskipun memiliki peran yang sangat penting, kenyataannya pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, seperti penyampaian materi melalui ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya variasi dalam strategi pembelajaran, sering kali membuat siswa merasa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Pembelajaran yang monoton, di mana siswa hanya mendengarkan dan mencatat tanpa partisipasi aktif, dapat menurunkan pemahaman dan membuat mereka merasa bosan di kelas (Susanti et al., 2024). Kegiatan belajar yang kurang interaktif menyebabkan partisipasi siswa menjadi rendah, sehingga pemahaman mereka terhadap materi IPS menjadi kurang optimal. Minimnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis saat menganalisis fenomena sosial. Mereka cenderung hanya menghafal informasi tanpa memahami konsep secara mendalam. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari IPS.

Kondisi pembelajaran di SD Negeri 2 Samudra Kulon menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS masih sangat terbatas. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah konvensional dan penggunaan buku teks tanpa melibatkan variasi media yang dapat menarik minat siswa. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa tidak memiliki antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat pasif, jarang bertanya, dan enggan terlibat dalam diskusi atau aktivitas kelas. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan tanpa pendekatan yang menyenangkan membuat banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS. Guru juga menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena kurangnya fasilitas pendukung seperti media pembelajaran interaktif atau perangkat digital yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Masalah ini menjadi semakin kompleks ketika siswa lebih akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak diarahkan untuk dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran.

Agar tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan menarik sebagai pendukung proses belajar. Meningkatkan pemahaman serta pengalaman belajar siswa memerlukan media pembelajaran yang berperan penting sebagai sarana penyampaian informasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar (Nurfadhillah et al., 2021). Ketika pembelajaran dirancang secara menarik dengan bantuan media yang sesuai, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Saat ini, media digital telah menjadi solusi utama dalam pendidikan berbasis teknologi untuk mengatasi



keterbatasan yang ada dalam metode pembelajaran tradisional. Dengan memanfaatkan sumber daya multimedia, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Hal ini membantu menyesuaikan berbagai gaya belajar serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan game edukatif sebagai media yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Game edukatif mengombinasikan pembelajaran dan permainan, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam menimba ilmu (Yulianti & Ekohariani, 2020). Teknologi dapat berperan sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa serta menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik (Melanie Surya & Moramowati, 2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih eksploratif dan mendukung keterlibatan aktif siswa. Siswa didorong untuk terlibat dalam berbagai aktivitas, seperti proyek dan diskusi, yang tidak hanya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan masalah.

Salah satu platform game edukatif yang saat ini mulai diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan kuis interaktif dengan berbagai variasi permainan. *Bamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar (Munawaroh et al., 2024). Platform ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyusun pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional, penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan elemen interaktif, tantangan, dan kompetisi yang dapat membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya unsur gamifikasi dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih aktif dalam memahami materi yang diajarkan dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS.

Implementasi *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS sangat sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ke-21, di mana mereka lebih tertarik pada aktivitas berbasis teknologi. Pada era digital ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif (Abdillah et al., 2024). Selain itu, penerapan game edukatif memungkinkan guru menyajikan materi dengan lebih bervariasi dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game ini juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPS secara lebih mendalam, karena mereka terlibat aktif dalam aktivitas tersebut dan memiliki kesempatan untuk melatih keterampilan berpikir kritis saat menjawab pertanyaan yang disajikan. Dengan demikian, *Baamboozle* bukan hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi IPS dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game *Baamboozle* diterapkan oleh guru di kelas 3 SD Negeri 2 Samudra Kulon serta bagaimana dampaknya terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk mengkaji lebih dalam efektivitas strategi pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan wawasan bagi pendidik dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memahami pengalaman guru dalam menerapkan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS di kelas 3 SDN 2 Samudra Kulon. Subjek penelitian adalah seorang guru IPS yang telah menggunakan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran, dengan objek penelitian berupa 19 siswa (12 laki-laki dan 7 perempuan). Data



dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran, wawancara dilakukan untuk mendapatkan perspektif guru dan siswa, sementara dokumentasi mencakup foto kegiatan serta dokumen pendukung. Penelitian ini juga menggunakan sumber sekunder seperti artikel dan buku yang relevan untuk memperkuat analisis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan penerapan strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game Baamboozle dan dampaknya terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD Negeri 2 Samudra Kulon. Proses analisis meliputi reduksi data dengan menyaring informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian menyajikannya dalam bentuk naratif, tabel, atau gambar untuk memberikan gambaran yang jelas. Data dianalisis lebih lanjut guna menemukan pola serta hubungan antara strategi pembelajaran dan peningkatan minat belajar siswa, dengan kesimpulan yang didukung oleh teori dan penelitian relevan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi dengan membandingkan berbagai sumber agar hasil penelitian lebih valid dan akurat. Dengan teknik ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas game Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Samudra Kulon, strategi penggunaan game edukatif *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS diterapkan dengan mengintegrasikan media ini ke dalam proses belajar di kelas, khususnya pada saat kegiatan penilaian dan penguatan materi. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memandu mereka untuk bergiliran menjawab soal dalam permainan *Baamboozle*. Permainan ini tidak diakses langsung oleh siswa, melainkan ditayangkan melalui layar proyektor setelah guru mengoperasikannya dari laptop. Siswa kemudian diminta untuk memilih nomor soal yang ditampilkan pada layar proyektor. Soal-soal yang digunakan dalam game ini telah disusun oleh guru dan disesuaikan dengan materi IPS yang sedang dipelajari, seperti kenampakan alam dan pemerintahan daerah.

Strategi ini juga melibatkan unsur kompetisi antar kelompok yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam tim. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memberikan umpan balik atas jawaban siswa. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mengaktifkan peran siswa dalam proses pembelajaran. Dampak dari penerapan *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa sangat positif. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, rasa antusiasme yang tinggi, dan keterlibatan yang lebih baik dalam pembelajaran IPS. Dibandingkan metode konvensional yang cenderung satu arah, penggunaan *Baamboozle* membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas menyebutkan bahwa sebelum penerapan *Baamboozle*, banyak siswa yang pasif dan kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS, namun setelah penerapan media ini, siswa menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam diskusi kelas. Siswa yang sebelumnya sulit memahami materi menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep IPS karena penyampaian materi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang dan tertantang dengan adanya permainan *Baamboozle*. Banyak dari mereka yang mengungkapkan bahwa mereka lebih suka belajar IPS melalui game ini karena suasana kelas menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Hasil dokumentasi nilai evaluasi belajar sebelum dan sesudah penerapan *Baamboozle* juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam capaian nilai siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penerapan *Baamboozle* di SD Negeri 2 Samudra Kulon, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi guru dan siswa. Keterbatasan perangkat menjadi kendala utama karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti proyektor



atau laptop. Guru harus menampilkan permainan secara manual melalui satu perangkat yang tersedia. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil sering menghambat jalannya permainan karena *Baamboozle* merupakan platform berbasis online yang memerlukan jaringan internet yang lancar agar dapat berfungsi dengan baik.

Keterbatasan juga ditemukan pada fitur *Baamboozle* versi gratis, di mana beberapa fitur penting seperti power-ups, gambar, dan pengaturan skor lanjutan tidak tersedia, sehingga membatasi variasi dan daya tarik permainan. Dari segi isi, guru menghadapi tantangan dalam merancang soal yang sesuai, karena *Baamboozle* hanya mendukung pertanyaan dengan jumlah karakter yang terbatas dan jawaban singkat. Hal ini membuat media ini kurang efektif untuk menyajikan materi-materi yang memerlukan penjelasan mendalam atau jawaban esai. Selain itu, *Baamboozle* tidak menyediakan mekanisme untuk melemparkan pertanyaan ke kelompok lain, yang menyebabkan diskusi antarkelompok menjadi kurang dinamis. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan *Baamboozle* lebih sebagai sarana penguatan materi atau evaluasi akhir, bukan sebagai metode utama untuk seluruh jenis materi pembelajaran.

2. Pembahasan

Strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game *Baamboozle* yang diterapkan di kelas 3 SD Negeri 2 Samudra Kulon terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. *Baamboozle* adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan atau edugames yang mirip dengan lomba cerdas cermat (Khoiro et al., 2023). Penggunaan *Baamboozle* memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif. *Baamboozle* dilengkapi dengan berbagai fitur yang mempermudah akses bagi guru dan siswa, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa (Tsurayya, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian, media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan penuh tantangan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Penerapan strategi ini dilakukan dengan mengintegrasikan *Baamboozle* ke dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat penilaian dan penguatan materi IPS. *Baamboozle* dimainkan secara berkelompok, di mana setiap tim memilih angka di layar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab. Angka-angka tersebut dapat memberikan tambahan poin, menukar poin dengan tim yang memiliki skor tertinggi, mengurangi poin, atau bahkan tidak memberikan poin sama sekali. Tim yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin, sementara tim yang tidak dapat menjawab tidak mengalami pengurangan skor karena tidak ada sistem penalti. Strategi berbasis kelompok ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi serta bekerja sama dengan anggota tim mereka.

Selain itu, salah satu keunggulan *Baamboozle* adalah memungkinkan siswa mengikuti kuis tanpa harus login, sehingga mereka dapat langsung fokus pada tampilan layar yang disajikan oleh guru. Oleh karena itu, perhatian siswa menjadi lebih terarah, dan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif. Unsur kompetisi yang tercipta melalui permainan ini membuat siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mencapai target skor tertentu. Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik selama proses permainan juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan kolaboratif. Hal ini selaras dengan konsep pembelajaran digital yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Dengan mengintegrasikan berbagai aspek permainan, seperti tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan berprestasi, strategi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat mereka lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar-mengajar (Srimuliyani, 2023). Siswa tampak lebih percaya diri saat berdiskusi dan menjawab pertanyaan, yang sebelumnya jarang terlihat saat guru menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat mengatasi kejenuhan siswa serta meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar mereka.

Hasil wawancara dengan guru kelas turut memperkuat temuan ini, di mana guru mengungkapkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif dan kurang tertarik pada pelajaran IPS



kini menunjukkan peningkatan dalam partisipasi serta antusiasme selama proses pembelajaran. Materi IPS yang sebelumnya dianggap sulit oleh sebagian siswa menjadi lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui game edukatif yang menarik dan menyenangkan. *Baamboozle* menciptakan suasana belajar yang penuh semangat dengan unsur kompetisi, namun tetap memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Nopianti et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan game seperti *Baamboozle* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Selain itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang, tertantang, dan termotivasi saat belajar menggunakan *Baamboozle*. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan jauh dari rasa bosan, yang berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Kondisi ini diperkuat oleh data dokumentasi yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada capaian nilai siswa setelah penerapan *Baamboozle* dibandingkan sebelum penggunaannya.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Samudra Kulon terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, namun juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan perangkat di sekolah. Fasilitas seperti proyektor, laptop, dan perangkat pendukung lainnya masih terbatas, sehingga guru harus menampilkan permainan secara manual hanya melalui satu perangkat yang tersedia. Keterbatasan ini berdampak pada efektivitas penyajian game di kelas, karena siswa tidak dapat sepenuhnya mengakses dan berinteraksi secara langsung dengan media tersebut.

Selain itu, stabilitas koneksi internet juga menjadi kendala yang cukup signifikan. Mengingat *Baamboozle* merupakan platform berbasis daring, koneksi internet yang lambat atau tidak stabil dapat menghambat jalannya permainan dan mengurangi kelancaran pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis digital.

Dari sisi konten, keterbatasan fitur dalam versi gratis *Baamboozle* turut menjadi hambatan. Fitur-fitur tambahan seperti power-ups, gambar ilustratif, dan pengaturan skor yang lebih kompleks hanya tersedia di versi berbayar, sehingga membatasi variasi permainan dan mengurangi potensi keseruan serta tantangan dalam proses belajar. Selain itu, guru juga harus berhadapan dengan batasan teknis dari platform, seperti jumlah karakter pertanyaan yang terbatas dan hanya mendukung jawaban singkat. Hal ini membuat *Baamboozle* kurang optimal untuk materi yang memerlukan penjelasan panjang atau pemahaman mendalam.

Lebih lanjut, mekanisme permainan yang tidak memungkinkan pertanyaan dilemparkan ke kelompok lain berdampak pada minimnya interaksi dan diskusi antarkelompok. Akibatnya, dinamika belajar kolaboratif antar siswa menjadi kurang berkembang. Berdasarkan temuan ini, *Baamboozle* lebih cocok digunakan sebagai media pendukung untuk penguatan materi atau evaluasi akhir pembelajaran, bukan sebagai metode utama untuk semua jenis materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon. *Baamboozle* tidak hanya menjadi media yang mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, *Baamboozle* dapat menjadi salah satu alternatif inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan bermakna.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game *Baamboozle* di kelas 3 SD Negeri 2 Samudra Kulon berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Pemanfaatan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi IPS. Strategi ini terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Melalui



pendekatan gamifikasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam partisipasi kelas, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memahami konsep-konsep IPS.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa pemanfaatan *Baamboozle* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan melekat bagi siswa. Guru merasa bahwa media ini memudahkan dalam menyampaikan materi secara lebih variatif, sementara siswa merasa lebih termotivasi karena adanya elemen tantangan dan kompetisi dalam game. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis digital melalui game edukatif seperti *Baamboozle* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap IPS. Oleh karena itu, para pendidik dianjurkan untuk lebih aktif mengeksplorasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). *Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital*. 6(2), 1099–1107.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Melanie Surya, I. A., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Akademik. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 531–545. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.2740>
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). *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 C. November*, 6238–6243.
- Muthi'ah Lathifah, & Yakobus Ndona. (2024). Peran Pendidikan Dalam Membangun Kemanusiaan Yang Beradab. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 184–193. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3764>
- Nopianti, G., Sukmanasa, E., & Muhtar. (2024). Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Menggunakan Baamboozle untuk Pembelajaran IPAS di Kelas 3 SDN Panaragan 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 234–244.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika: : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(7), 123–133. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Srimuliyani. (2023). EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 2(2), 86–93.
- Tiwan, & Tutuk Ningsih. (2022). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1385–1395. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi



Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>