

**PENERAPAN GAME INTERAKTIF BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN SISWA KELAS II SDN 14/I SUNGAI BAUNG**

Ayu Masyitah¹, Adelsa Gusmiva²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Jambi

1ayumasyitah09@gmail.com , 2delsagusmifa@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to address the low student activeness in Class II B SDN 14/I Sungai Baung, where the pre-cycle observation showed that the average percentage of student activeness only reached 40.02% and the classical learning completeness was only 57.1% with an average class score of 75. This study aimed to improve student activeness in mathematics learning on flat shapes material through the application of the Bamboozle interactive game. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method with a collaborative approach referring to the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 14 students of Class II B SDN 14/I Sungai Baung in the even semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, interviews, formative tests, and documentation. Data analysis used quantitative techniques to calculate the percentage of student activeness and classical learning completeness, as well as qualitative techniques to describe changes in student learning behavior. The results showed that the application of the Bamboozle interactive game successfully improved student activeness from 40.02% in the pre-cycle to 74.3% in Cycle I with an active category. The classical learning completeness also increased from 57.1% to 78.6%, and the average class score improved from 75 to 78. These results indicate that the Bamboozle interactive game is effective as an innovative learning medium to improve student activeness and learning outcomes in elementary school.

Keywords: Bamboozle, classroom action research, interactive game, student activeness

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi rendahnya keaktifan siswa kelas II B SDN 14/I Sungai Baung, di mana hasil observasi pra-siklus menunjukkan rata-rata persentase keaktifan siswa hanya mencapai 40,02% dan ketuntasan klasikal baru mencapai 57,1% dengan nilai rata-rata kelas 75. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika materi bangun datar melalui penerapan *game* interaktif *Bamboozle*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas II B SDN 14/I Sungai Baung pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes formatif, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif untuk menghitung persentase keaktifan dan ketuntasan klasikal serta teknik kualitatif untuk mendeskripsikan perubahan perilaku belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game* interaktif

Bamboozle berhasil meningkatkan keaktifan siswa dari 40,02% pada pra-siklus menjadi 74,3% pada Siklus I dengan kategori aktif. Ketuntasan klasikal hasil belajar juga meningkat dari 57,1% menjadi 78,6%, serta nilai rata-rata kelas meningkat dari 75 menjadi 78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *game* interaktif *Bamboozle* efektif sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Bamboozle*, *game* interaktif, keaktifan siswa, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar memegang peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan materi oleh guru, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Andini et al., (2024) berpendapat bahwa guru harus mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses kreatif dengan mengajukan pertanyaan, membahas masalah, dan menyampaikan pendapat mereka. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa banyak proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif

selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kondisi serupa ditemukan di kelas II B SDN 14/I Sungai Baung. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti sebelum tindakan dilaksanakan, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru lebih banyak menyampaikan materi di depan kelas, sementara siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa banyak terlibat secara aktif. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sementara sebagian besar lainnya cenderung diam dan menundukkan kepala. Bahkan terdapat sejumlah siswa yang terlihat tidak fokus, seperti berbicara dengan teman sebangku atau

menunjukkan tanda-tanda kebosanan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berfokus pada ceramah satu arah menyebabkan siswa menjadi pasif, jenuh, tidak termotivasi, dan gagal memahami dan mencapai prestasi belajar (Mutia et al., 2025).

Hasil penilaian awal menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa kelas II B SDN 14/I Sungai Baung masih sangat perlu ditingkatkan. Berdasarkan data observasi pada tahap pra-siklus, rata-rata persentase keaktifan siswa hanya mencapai 40,02%. Indikator keberanian siswa dalam bertanya kepada guru hanya mencapai 28,6%, sementara partisipasi siswa dalam diskusi kelompok hanya berada pada angka 35,7%. Dari 14 siswa di kelas tersebut, hanya 5 siswa yang menunjukkan kategori aktif dalam pembelajaran, sedangkan 9 siswa lainnya masih berada pada kategori kurang aktif dan cukup aktif. Selain itu, hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus juga menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal baru mencapai 57,1% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75, di mana dari 14 siswa, hanya 8 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar. Angka

ini masih jauh dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya keaktifan siswa ini tidak terlepas dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Rohmah & Hermawan, (2025) berpendapat bahwa keaktifan belajar siswa berdampak positif pada hasil pembelajaran dan pemahaman materi. Aktivitas ini meningkatkan kepercayaan diri siswa, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan retensi materi siswa.

Keaktifan belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ulun dalam Pratama et al., (2025) menyatakan bahwa keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, yang dapat mendukung keberhasilan belajar siswa. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, siswa yang pasif cenderung hanya menerima informasi

secara searah dari guru tanpa adanya proses pengolahan pengetahuan yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*. Lee dalam Yuningsih & Kurniasari, (2022) berpendapat bahwa anak-anak sangat dekat dengan dunia permainan sehingga pembelajaran yang berbasis permainan akan lebih menarik bagi mereka. Ketertarikan tersebut membuat pesan atau materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diserap oleh anak-anak. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang pada umumnya masih sangat menyukai aktivitas bermain.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *game* interaktif *Bamboozle*. *Bamboozle*

merupakan platform permainan kuis interaktif berbasis digital yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Alawiyah, 2025), *Bamboozle* adalah *platform* permainan kelas berbasis web yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis atau teka-teki interaktif agar siswa dapat berpartisipasi dalam kelompok atau seluruh kelas. Melalui media ini, siswa dapat belajar secara berkelompok, saling berdiskusi, berkompetisi secara positif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa tidak merasa tertekan sehingga suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa kelas II sekolah dasar yang pada dasarnya masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan secara visual, interaktif, dan melalui aktivitas nyata. Peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, pengalaman tersebut juga membantu

mengembangkan kemampuan berpikir logis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar (Ramadani et al., 2026).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti memandang perlu dilakukannya suatu tindakan yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas II B SDN 14/I Sungai Baung pada materi bangun datar melalui penerapan *game* interaktif *Bamboozle*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai referensi penerapan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta bagi siswa agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan keterlibatan mereka secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu kontribusi ilmiah bagi pengembangan praktik

pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media digital berbasis permainan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan nyata yang terencana, sistematis, dan reflektif. Penelitian difokuskan pada peningkatan keaktifan siswa melalui penerapan *game* interaktif *Bamboozle* dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Subjek penelitian adalah siswa kelas II B SDN 14/I Sungai Baung yang berjumlah 14 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan tingkat keaktifan siswa masih rendah dengan persentase 40,02%, sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar baru mencapai 57,1% dengan nilai rata-rata 75. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran

2025/2026 melalui tahap pra-siklus dan Siklus I.

Prosedur penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan Mc. Taggart dalam Setyawan et al., (2023) yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran berbasis *game Bamboozle*, lembar observasi, soal evaluasi formatif, serta menyiapkan perangkat pendukung seperti proyektor dan jaringan internet. Peneliti juga menetapkan indikator keberhasilan, yaitu persentase keaktifan siswa minimal 75% dengan kategori aktif dan adanya peningkatan hasil belajar dibanding tahap pra-siklus.

Pada tahap pelaksanaan, *game* interaktif *Bamboozle* diterapkan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan dalam permainan. Pembelajaran dirancang agar siswa aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi secara positif sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Tahap

pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi yang mencakup keberanian menjawab pertanyaan, keberanian bertanya, partisipasi diskusi, perhatian terhadap pembelajaran, dan kerja sama kelompok. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan tes formatif untuk mengetahui perkembangan hasil belajar.

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data hasil observasi, tes formatif, dan kendala selama pembelajaran sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan tindakan berikutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes formatif, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa, wawancara dilakukan kepada guru kelas guna mengetahui kondisi awal pembelajaran, tes formatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan dokumentasi dilakukan melalui foto dan catatan lapangan sebagai data pendukung penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, dan soal tes formatif. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan

kualitatif. Data kuantitatif berupa persentase keaktifan dan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal, sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku belajar siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase keaktifan siswa mencapai minimal 75% dengan kategori aktif dan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai minimal 75%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas II B SDN 14/I Sungai Baung dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 14 siswa. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan *game* interaktif *Bamboozle* dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes formatif. Fokus utama penelitian ini adalah melihat peningkatan keaktifan

siswa selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi keberanian menjawab pertanyaan, keberanian bertanya, partisipasi dalam diskusi kelompok, perhatian terhadap pembelajaran, dan kerja sama antarsiswa.

Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal atau pra-siklus untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dibandingkan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang berani menyampaikan pendapat. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sedangkan siswa lainnya memilih diam karena merasa kurang percaya diri.

Selain itu, perhatian siswa terhadap pembelajaran juga masih rendah. Terdapat beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangku, bermain sendiri, dan kurang memperhatikan penjelasan

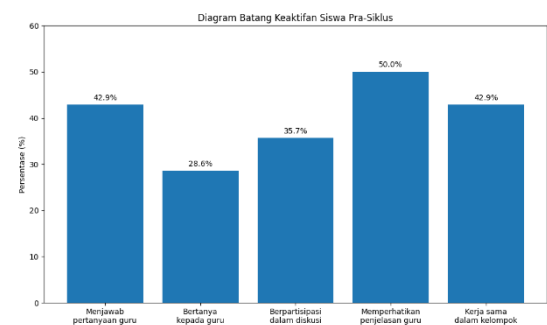
guru. Situasi tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif dan proses pembelajaran berjalan kurang optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa siswa lebih mudah tertarik mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media yang melibatkan aktivitas bermain dan kerja sama kelompok. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan *game* interaktif *Bamboozle* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa.

1) Kondisi Awal Keaktifan Siswa pada Tahap Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang memuat beberapa indikator keaktifan siswa. Hasil observasi keaktifan siswa pada tahap pra-siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pra-Siklus

No	Indikator Keaktifan Siswa	Persentase
1	Menjawab pertanyaan guru	42,9%
2	Bertanya kepada guru	28,6%
3	Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	35,7%
4	Memperhatikan penjelasan guru	50%
5	Kerja sama dalam kelompok	42,9%
Rata-rata		40,02%



Grafik 1 Keaktifan Siswa pada Tahap Pra-Siklus

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa pada tahap pra-siklus hanya mencapai 40,02% dengan kategori rendah. Indikator yang memperoleh persentase paling rendah adalah keberanian siswa dalam bertanya kepada guru dengan persentase sebesar 28,6%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang percaya diri untuk menyampaikan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, partisipasi siswa dalam diskusi kelompok juga masih rendah

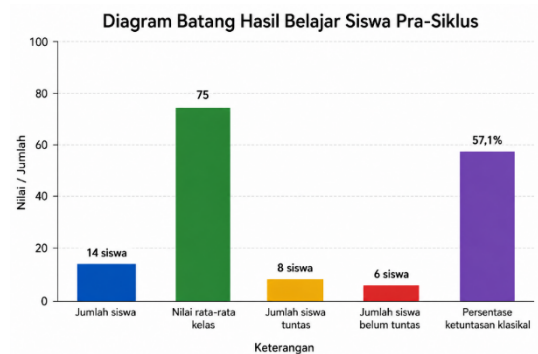
karena pembelajaran sebelumnya belum banyak melibatkan aktivitas diskusi dan kerja sama antarsiswa.

Indikator memperhatikan penjelasan guru memperoleh persentase sebesar 50%, namun perhatian siswa belum berlangsung secara konsisten selama pembelajaran. Beberapa siswa masih mudah terdistraksi dan kurang fokus mengikuti kegiatan belajar. Rendahnya tingkat keaktifan siswa pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain melakukan observasi terhadap keaktifan siswa, peneliti juga melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus. Penilaian dilakukan melalui tes formatif yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah siswa	14 siswa
2	Nilai rata-rata kelas	75
3	Jumlah siswa tuntas	8 siswa
4	Jumlah siswa belum tuntas	6 siswa
5	Persentase ketuntasan klasikal	57,1%



Grafik 2 Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 57,1%, sedangkan indikator keberhasilan penelitian ditetapkan minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang kurang aktif cenderung mengalami kesulitan memahami materi karena mereka hanya menerima informasi secara pasif

tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Setelah mengetahui kondisi awal siswa, peneliti melaksanakan tindakan pada Siklus I dengan menerapkan *game* interaktif *Bamboozle* dalam pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media pembelajaran berbasis *Bamboozle*, lembar observasi, dan soal evaluasi. Peneliti juga mempersiapkan perangkat pendukung seperti laptop dan proyektor untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar dapat bekerja sama dan berdiskusi selama permainan berlangsung. Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan aturan permainan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar. Peneliti juga memberikan contoh cara memainkan *game Bamboozle* agar siswa lebih memahami langkah-langkah permainan.

Selama pembelajaran berlangsung, suasana kelas terlihat

lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ketika permainan dimulai, siswa tampak sangat antusias memperhatikan layar proyektor dan menunggu giliran kelompok mereka untuk menjawab pertanyaan. Siswa terlihat bersemangat berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menentukan jawaban yang benar agar memperoleh poin tertinggi. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan di depan kelas.

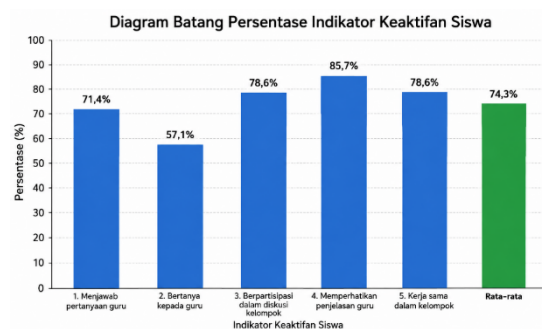
Penggunaan *game* interaktif *Bamboozle* membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena proses belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Selain itu, adanya sistem poin dan tantangan dalam permainan membuat siswa lebih termotivasi untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

3) Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

Selama pelaksanaan tindakan pada Siklus I, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa pada hampir seluruh indikator yang diamati.

Tabel 3 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No	Indikator Keaktifan Siswa	Presentase
1	Menjawab pertanyaan guru	71,4%
2	Bertanya kepada guru	57,1%
3	Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	78,6%
4	Memperhatikan penjelasan guru	85,7%
5	Kerja sama dalam kelompok	74,3%



Grafik 3 Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa pada Siklus I meningkat menjadi 74,3% dengan kategori aktif. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator keaktifan siswa. Indikator

memperhatikan penjelasan guru memperoleh persentase tertinggi yaitu sebesar 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, indikator partisipasi dalam diskusi kelompok dan kerja sama antarsiswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan tahap pra-siklus. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, saling membantu, dan bekerja sama untuk memperoleh jawaban yang benar. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok membantu siswa menjadi lebih berani dalam menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Indikator bertanya kepada guru juga mengalami peningkatan dari 28,6% menjadi 57,1%. Walaupun belum menjadi indikator dengan persentase tertinggi, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai memiliki keberanian untuk menyampaikan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu membantu siswa merasa

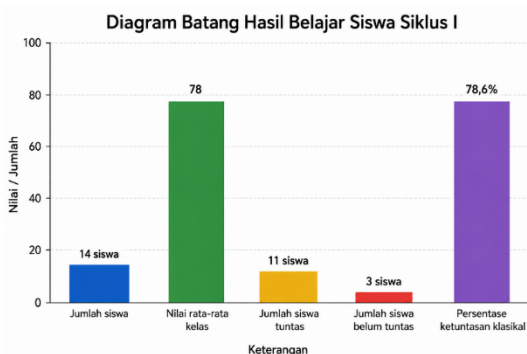
lebih nyaman dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

4) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Selain peningkatan keaktifan siswa, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya *game* interaktif *Bamboozle* dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah siswa	14 siswa
2	Nilai rata-rata kelas	78
3	Jumlah siswa tuntas	11 siswa
4	Jumlah siswa belum tuntas	3 siswa
5	Persentase ketuntasan klasikal	78,6%



Grafik 4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan tahap pra-siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 75 menjadi 78. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 8 siswa menjadi 11 siswa. Persentase

ketuntasan klasikal juga meningkat dari 57,1% menjadi 78,6%.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Ketika siswa aktif mengikuti pembelajaran, mereka menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih fokus memperhatikan pembelajaran sehingga mereka lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game* interaktif *Bamboozle* mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas II B SDN 14/I Sungai Baung. Setelah media diterapkan, siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, dan memperhatikan pembelajaran dibandingkan sebelum tindakan dilakukan yang masih berpusat pada guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses belajar (Anita & Ariani, 2024).

Peningkatan keaktifan siswa terjadi karena pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Unsur permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi membuat siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama proses belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darmawan & Khoiroh, 2026) yang menyatakan bahwa *game based learning* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Penggunaan *game* interaktif *Bamboozle* juga meningkatkan interaksi sosial antarsiswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, saling membantu, serta lebih berani menyampaikan pendapat ketika bekerja dalam kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keaktifan individu, tetapi juga

kemampuan kerja sama dan komunikasi siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Platform *Bamboozle* ini memfasilitasi diskusi kelompok dan pembelajaran kolaboratif, memungkinkan siswa untuk menegosiasikan makna dan berbagi ide secara efektif (Mulyana et al., 2025).

Meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran turut memengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih fokus, mudah memahami materi, dan tidak cepat bosan. Walaupun masih terdapat kendala seperti suasana kelas yang cukup ramai dan beberapa siswa yang kurang percaya diri, penggunaan *game* interaktif *Bamboozle* tetap efektif sebagai inovasi pembelajaran untuk

meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas II B SDN 14/I Sungai Baung, dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* interaktif *Bamboozle* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi keaktifan siswa yang mengalami peningkatan dari 40,02% pada tahap pra-siklus menjadi 74,3% pada Siklus I dengan kategori aktif. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator keaktifan siswa, seperti keberanian menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, memperhatikan penjelasan guru, serta kerja sama dalam kelompok.

Selain meningkatkan keaktifan siswa, penerapan *game* interaktif *Bamboozle* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan klasikal yang meningkat dari 57,1% pada tahap pra-siklus menjadi 78,6% pada Siklus I. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan

membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, *game* interaktif *Bamboozle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan materi, jenjang kelas, atau variabel yang berbeda sehingga dapat memperkaya inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Bamboozle* Terhadap Minat Belajar Siswa di Madrasah Aliyah AL-Muthohhar Kelas X . 3. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(3), 94–100.
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(4), 2298–2305.

- <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 21–26. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>
- Darmawan, D., & Khoiroh, Z. (2026). PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKATIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SD. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 47–60. <https://doi.org/10.36456/inventa.10.1.a11241>
- Mulyana, A. T., Fajarsari, D. D., & Dourahu, M. (2025). Bamboozle as a Learning Media to Improve Extragenesis-Based Speaking Skills. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 9(2), 196–204. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v9i2.3216>
- Mutia, N., Sismia, T. N. Z., Ramadhani, K. R., & Suryapusita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2514–2520. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1800>
- Pratama, A. F., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). STUDI LITERATUR MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 754–763. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28531>
- Ramadani, M. F., Syafira, N., Inayah, N., Faznur, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 100–113. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39548>
- Rohmah, N. W., & Hermawan, D. (2025). Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 4(1), 159–173. <https://doi.org/10.58192/insdun.v4i1.2894>
- Setyawan, S. B., Walid, & Susilo, B. E. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 87–97. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i2.1645>
- Yuningsih, R., & Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi melalui Media Bergambar dan Permainan terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar (Suatu Pendekatan Studi Literature Review). *Hearty*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.32832/hearty.v10i1.4786>