Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner E-ISSN : 3064-6111
Vol. 4, No.1 January 2027 DOI : 10.37905/jrpi.v4i1.42891

Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game-Based Learning Menggunakan Baamboozle di SDN Benda Baru 01 Kota Tangerang Selatan

Hanny Pramitha Putri*[1], Dede Muhtar Safari[1], Ahmad Arifin[1]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang
*e-mail: hannypramitha@unpam.ac.id

Abstract

The contribution of this service lies in assisting the use of Baamboozle which connects the introduction of digital media with the design of game-based learning activities. The activity aims to support SDN Benda Baru 01 teachers in recognizing the use of the platform, compiling questions, and planning quizzes according to learning objectives. The implementation took place on October 5-7, 2026 through need identification, socialization, demonstration, practice, mentoring, as well as evaluation and reflection. The implementation information and participants' responses were examined descriptively based on the description of observations and discussions in the report. The results showed the positive response of teachers through enthusiasm for participating in activities, participation in discussions, and interest in trying Baamboozle in learning. Mentoring included question suitability, group activity management, and providing feedback. The activity provides a basis for the development of the targeted use of digital media.

Keywords: *Baamboozle, Elementary School Teachers, Digital Learning Media, Game-Based Learning*

Abstrak

Kontribusi pengabdian ini terletak pada pendampingan pemanfaatan Baamboozle yang menghubungkan pengenalan media digital dengan perancangan aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Kegiatan bertujuan mendukung guru SDN Benda Baru 01 dalam mengenali penggunaan platform, menyusun pertanyaan, dan merencanakan kuis sesuai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan berlangsung pada 5–7 Oktober 2026 melalui identifikasi kebutuhan, sosialisasi, demonstrasi, praktik, pendampingan, serta evaluasi dan refleksi. Informasi pelaksanaan dan respons peserta ditelaah secara deskriptif berdasarkan uraian observasi dan diskusi dalam laporan. Hasil menunjukkan respons positif guru melalui antusiasme mengikuti kegiatan, partisipasi dalam diskusi, dan ketertarikan mencoba Baamboozle dalam pembelajaran. Pendampingan mencakup kesesuaian pertanyaan, pengelolaan aktivitas kelompok, dan pemberian umpan balik. Kegiatan ini memberikan dasar bagi pengembangan penggunaan media digital secara terarah.

Kata kunci: *Baamboozle, Guru Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran Berbasis Permainan*

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dasar menuntut kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan teknologi perlu disertai pertimbangan mengenai aktivitas belajar yang dibangun, bentuk interaksi yang difasilitasi, serta informasi yang dapat diperoleh untuk memperbaiki pembelajaran. Falloon (2020) menjelaskan bahwa kompetensi digital guru merupakan kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan pertimbangan profesional dalam menggunakan teknologi secara tepat. Sejalan dengan itu, Starkey (2020) serta Revuelta-Domínguez et al. (2022) menempatkan pengembangan kompetensi digital sebagai bagian dari persiapan dan pengembangan profesional guru. Smestad et al. (2023) juga menunjukkan perlunya memperjelas hubungan antara kompetensi digital, peran guru, dan konteks bidang pembelajaran. Dengan demikian, penguatan kompetensi digital perlu diarahkan pada kemampuan menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pedagogis yang konkret.

Pengembangan kemampuan tersebut tidak dapat dilepaskan dari kondisi lingkungan sekolah. Pettersson (2018) mengemukakan bahwa kompetensi digital berkaitan dengan dukungan organisasi, kepemimpinan, dan praktik pembelajaran. Wohlfart dan Wagner (2023) turut menunjukkan keterkaitan

antara literasi digital guru, pengembangan profesional, lingkungan kelembagaan, dan integrasi teknologi. Dalam konteks pendidikan di Tiongkok, Yang et al. (2023) mengidentifikasi pelatihan guru, lingkungan teknologi yang mendukung, dan strategi pedagogis sebagai unsur penting dalam pengembangan kompetensi digital. Sementara itu, Scherer et al. (2019) mengkaji penerimaan teknologi oleh guru melalui hubungan antara persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kecenderungan mengadopsi teknologi. Berbagai temuan tersebut menjadi pertimbangan bahwa kegiatan pendampingan perlu memperhatikan manfaat media bagi tugas mengajar sekaligus kesesuaiannya dengan kondisi sekolah.

Pemilihan media digital merupakan bagian penting dari kemampuan tersebut karena guru perlu menilai kesesuaian sumber belajar dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Heine et al. (2023) menunjukkan bahwa sumber daya digital merupakan salah satu aspek kompetensi digital profesional guru yang memerlukan pemahaman konseptual secara jelas. Dalam kegiatan pembelajaran, pertimbangan ini dapat diterapkan melalui pemilihan materi yang relevan, penyusunan pertanyaan yang dapat dipahami peserta didik, serta penentuan cara menggunakan media untuk mendukung interaksi. Oleh karena itu, pelatihan media digital perlu menghubungkan pengenalan fungsi aplikasi dengan proses perancangan pembelajaran. Penguasaan navigasi platform menjadi langkah awal yang selanjutnya perlu diikuti kemampuan mengembangkan konten dan menentukan strategi penggunaannya di kelas.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan guru yang diuraikan dalam laporan kegiatan, SDN Benda Baru 01 memiliki kebutuhan untuk memperluas variasi penggunaan media pembelajaran. Kondisi awal menunjukkan masih adanya peserta didik yang kurang aktif mengikuti kegiatan belajar, belum berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, dan kurang menunjukkan antusiasme selama pembelajaran. Guru telah menyadari pentingnya penggunaan teknologi, tetapi masih membutuhkan pendampingan dalam memilih dan mengembangkan media digital yang mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Kondisi ini memperlihatkan adanya kebutuhan untuk menghubungkan kesiapan guru memanfaatkan teknologi dengan kemampuan merancang aktivitas yang memberi ruang bagi partisipasi peserta didik. Identifikasi tersebut menjadi dasar pemilihan kegiatan pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan media pembelajaran digital berbasis permainan.

Pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning menjadi salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan aktivitas belajar melalui tantangan, pertanyaan, dan penyelesaian tugas. Dukungan terhadap pendekatan ini ditemukan dalam sejumlah kajian, meskipun hasilnya perlu dipahami sesuai konteks penelitian. Tsai dan Tsai (2020) mengkaji pembelajaran sains berbasis permainan digital, sedangkan Wang et al. (2022) menemukan pengaruh positif permainan digital terhadap capaian belajar dalam pendidikan STEM. Gui et al. (2023) selanjutnya menunjukkan bahwa unsur desain permainan yang diarahkan pada pembelajaran konten memberikan manfaat lebih besar dibandingkan unsur yang hanya memperkaya pengalaman bermain. Pada konteks sekolah, Barz et al. (2024) menemukan manfaat terhadap hasil belajar kognitif dan afektif-motivasional, tetapi tidak menemukan pengaruh signifikan terhadap hasil metakognitif. Temuan-temuan tersebut memberikan dasar untuk memanfaatkan permainan secara terarah tanpa mengasumsikan bahwa seluruh aspek pembelajaran akan meningkat melalui penggunaan media yang sama.

Perancangan kegiatan juga perlu memperhatikan perbedaan antara pembelajaran berbasis permainan dan gamifikasi. Pembelajaran berbasis permainan menggunakan permainan sebagai lingkungan atau aktivitas belajar, sedangkan gamifikasi menerapkan unsur permainan pada kegiatan yang pada dasarnya bukan permainan. Meta-analisis Sailer dan Homner (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar, dengan variasi yang berkaitan dengan rancangan dan konteks penerapan. Chen et al. (2020) juga menemukan bahwa manfaat kompetisi dalam permainan digital berbeda menurut mata pelajaran dan jenis permainan. Sementara itu, Talan et al. (2020) menelaah permainan pendidikan digital dan nondigital serta memperlihatkan pentingnya mempertimbangkan kondisi pelaksanaannya. Dalam program ini, temuan tersebut menjadi pertimbangan untuk menempatkan pertanyaan, diskusi, dan penguatan konsep sebagai inti kegiatan. Penggunaan skor dan kompetisi perlu dikelola agar tetap memberi kesempatan belajar kepada seluruh peserta didik.

Platform yang dipilih dalam kegiatan pengabdian ini adalah Baamboozle, dengan fokus pemanfaatan permainan kuis untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan rancangan dalam laporan, penggunaan platform diarahkan pada pengenalan permainan, penyusunan pertanyaan sesuai materi, dan pengelolaan aktivitas secara berkelompok. Pengalaman pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa

Baamboozle telah digunakan sebagai materi pelatihan bagi guru sekolah dasar. Sonia et al. (2025), misalnya, melaksanakan pelatihan di Desa Spakek melalui tahap observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan tersebut memberikan contoh penerapan pelatihan penggunaan permainan edukatif pada konteks guru sekolah dasar. Namun, pengalaman dari lokasi lain tetap perlu disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Pada SDN Benda Baru 01, penyesuaian diarahkan pada hubungan antara penggunaan media, materi yang diajarkan, serta strategi melibatkan peserta didik dalam menjawab dan mendiskusikan pertanyaan.

Pelatihan perlu dilengkapi pendampingan agar guru memperoleh kesempatan untuk mencoba, mengidentifikasi kesulitan, dan memperbaiki rancangan aktivitas pembelajaran. Hennessy et al. (2022) menunjukkan pentingnya mempertimbangkan konteks lokal dalam pengembangan profesional guru yang didukung teknologi. Ahadi et al. (2024) juga menegaskan perlunya evaluasi pelatihan untuk mengetahui perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang relevan dengan pembelajaran. Oleh sebab itu, pelaksanaan program perlu memperhatikan proses praktik dan kualitas rancangan penggunaan media. Apabila permainan dimanfaatkan untuk mendukung asesmen formatif, guru juga perlu menafsirkan respons peserta didik dan menentukan tindak lanjut. Børte et al. (2023) mengidentifikasi keselarasan antara perangkat digital dan praktik pedagogis serta literasi data sebagai prasyarat penting penggunaan teknologi dalam asesmen formatif. Pertimbangan tersebut mendasari perlunya pendampingan yang mencakup aspek teknis, penyusunan konten, dan pemanfaatan jawaban peserta didik untuk penguatan materi

Berdasarkan kebutuhan mitra dan kajian tersebut, permasalahan yang menjadi fokus kegiatan adalah kebutuhan guru untuk memahami penggunaan Baamboozle dan menghubungkannya dengan perancangan pembelajaran berbasis permainan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pemahaman mengenai pembelajaran berbasis permainan, memperkenalkan penggunaan Baamboozle, serta mendampingi guru SDN Benda Baru 01 dalam merancang aktivitas kuis sesuai tujuan pembelajaran. Kontribusi program terletak pada penerapan pendampingan yang menghubungkan pengenalan platform dengan penyusunan pertanyaan dan pengelolaan partisipasi peserta didik sesuai kebutuhan sekolah. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan memperoleh dasar untuk mengembangkan penggunaan media digital secara lebih terarah dan melanjutkannya melalui praktik, evaluasi, serta refleksi pembelajaran.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan dengan melibatkan guru dalam diskusi, demonstrasi, dan praktik penggunaan media pembelajaran digital. Kegiatan dilaksanakan di SDN Benda Baru 01 pada tanggal 5–7 Oktober 2026. Sasaran kegiatan adalah guru sekolah dasar di sekolah mitra yang membutuhkan penguatan keterampilan dalam memanfaatkan Baamboozle untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan. Tim pelaksana berperan sebagai narasumber dan pendamping, sedangkan pihak sekolah mendukung koordinasi peserta serta penyediaan tempat dan fasilitas kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan dan praktik, pendampingan, serta evaluasi dan refleksi. Pada tahap persiapan, tim berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, menentukan jadwal, dan menyepakati fokus kegiatan. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi awal dan diskusi mengenai penggunaan media digital, pengalaman guru, serta hambatan dalam mengembangkan pembelajaran interaktif. Informasi tersebut menjadi dasar penyusunan materi dan panduan penggunaan Baamboozle. Perangkat pendukung yang disiapkan meliputi laptop, proyektor, koneksi internet, bahan presentasi, dan contoh permainan kuis.

Tahap sosialisasi dilaksanakan melalui pemaparan materi, diskusi, dan tanya jawab mengenai konsep pembelajaran berbasis permainan serta pemanfaatan media digital di sekolah dasar. Materi menekankan hubungan antara tujuan pembelajaran, pemilihan konten, dan aktivitas peserta didik. Selanjutnya, tim mendemonstrasikan langkah mengakses Baamboozle, mengenali menu, memilih permainan, serta menjalankan kuis secara berkelompok. Demonstrasi disertai penjelasan mengenai pemberian instruksi, pembagian kesempatan menjawab, pengelolaan waktu, dan pemberian umpan balik.

Tahap pelatihan menggunakan pendekatan learning by doing, yaitu guru mencoba penggunaan platform dan menyusun pertanyaan berdasarkan materi yang diajarkan. Praktik diarahkan pada

pemilihan materi, perumusan pertanyaan, penentuan jawaban, dan penyesuaian tingkat kesulitan dengan karakteristik peserta didik. Selama praktik, tim memberikan bantuan teknis dan masukan terhadap kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Pendampingan juga mencakup perencanaan penggunaan kuis pada kegiatan apersepsi, latihan, penguatan materi, atau penutup pembelajaran. Guru diarahkan untuk menghubungkan aktivitas permainan dengan diskusi jawaban dan klarifikasi konsep.

Monitoring dan evaluasi difokuskan pada proses pelaksanaan, keterlibatan peserta, keterampilan penggunaan platform, serta kemampuan merancang aktivitas pembelajaran. Sumber informasi yang disebutkan dalam laporan meliputi observasi, wawancara, angket evaluasi, dokumentasi kegiatan, dan hasil praktik guru. Aspek yang menjadi perhatian dalam evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.Aspek evaluasi kegiatan pelatihan dan pendampingan

Aspek evaluasi	Fokus pengamatan atau penelaahan	Sumber informasi
Pemahaman pembelajaran berbasis permainan	Penjelasan guru mengenai tujuan permainan dan hubungannya dengan materi pembelajaran	Diskusi, wawancara, dan angket
Keterampilan penggunaan Baamboozle	Praktik mengakses platform, mengenali menu, dan menjalankan permainan	Observasi praktik
Penyusunan konten	Kesesuaian pertanyaan dan jawaban dengan materi serta karakteristik peserta didik	Hasil praktik dan diskusi
Perencanaan aktivitas pembelajaran	Penempatan kuis dalam pembelajaran, pembagian kelompok, dan pemberian umpan balik	Rancangan aktivitas dan diskusi
Kendala dan kebutuhan tindak lanjut	Kesulitan teknis, penyusunan pertanyaan, dan kebutuhan pendampingan	Observasi, wawancara, dan refleksi

Data kegiatan dianalisis secara deskriptif dengan merangkum informasi mengenai pelaksanaan, respons guru, hasil praktik, dan kendala yang muncul. Hasil analisis digunakan untuk menjelaskan ketercapaian kegiatan berdasarkan bukti yang tersedia serta menyusun rekomendasi tindak lanjut. Evaluasi dalam artikel ini dibatasi pada gambaran proses dan capaian yang terdokumentasi karena laporan belum menyajikan rincian instrumen, kriteria penskoran, maupun data individual sebelum dan sesudah kegiatan yang memungkinkan penghitungan peningkatan kompetensi secara kuantitatif.

Tahap akhir berupa refleksi bersama untuk membahas pengalaman penggunaan media, kesulitan yang dihadapi, dan peluang penerapan dalam pembelajaran. Tindak lanjut diarahkan pada penyempurnaan pertanyaan, pengembangan kumpulan kuis sesuai mata pelajaran, dan pertukaran pengalaman antarguru agar pemanfaatan media dapat dilanjutkan sesuai kebutuhan sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan kegiatan dan respons guru

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Benda Baru 01 berfokus pada pengenalan dan pendampingan pemanfaatan Baamboozle sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan uraian pelaksanaan dalam laporan, kegiatan mencakup pemaparan konsep pembelajaran berbasis permainan, pengenalan platform, demonstrasi penggunaan, serta pendampingan perancangan aktivitas pembelajaran. Rangkaian tersebut menghubungkan pengenalan teknologi dengan kebutuhan guru untuk mengembangkan variasi kegiatan belajar. Materi diarahkan pada penggunaan kuis sebagai sarana apersepsi, latihan, penguatan konsep, dan peninjauan pemahaman peserta didik.

Hasil observasi dan diskusi yang dinyatakan dalam laporan menunjukkan respons positif guru terhadap pengenalan Baamboozle. Respons tersebut terlihat melalui antusiasme mengikuti kegiatan, partisipasi dalam diskusi, dan ketertarikan untuk mencoba penggunaan media dalam pembelajaran.

Temuan ini memperlihatkan adanya penerimaan awal terhadap alternatif media digital yang diperkenalkan. Namun, antusiasme dan ketertarikan tersebut merupakan indikator respons selama kegiatan, sehingga belum dapat diperlakukan sebagai bukti peningkatan keterampilan maupun penerapan berkelanjutan di kelas.

Penerimaan awal ini dapat dipahami melalui relevansi media dengan kebutuhan mengajar. Guru diperlihatkan kemungkinan penggunaan kuis untuk menyajikan pertanyaan dan mengelola aktivitas kelompok sehingga fungsi media memiliki hubungan dengan tugas pembelajaran sehari-hari. Scherer et al. (2019) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan merupakan bagian penting dalam menjelaskan penerimaan teknologi oleh guru. Dalam konteks kegiatan ini, demonstrasi memberi kesempatan kepada peserta untuk melihat cara kerja media dan mempertimbangkan manfaatnya. Meskipun demikian, hubungan tersebut merupakan interpretasi terhadap respons yang dilaporkan, karena persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan belum diukur menggunakan instrumen khusus. Ringkasan hasil yang dapat ditelusuri dari laporan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan pelaksanaan dan bukti hasil kegiatan

Komponen	Informasi yang dilaporkan	Makna dan batas interpretasi
Sosialisasi	Pemaparan konsep pembelajaran berbasis permainan dan fungsi media digital	Menunjukkan cakupan materi yang diberikan
Demonstrasi	Pengenalan akses platform, menu, pemilihan permainan, dan cara menjalankan kuis	Menunjukkan adanya contoh penggunaan yang diperlihatkan kepada guru
Pendampingan perancangan	Arahan penyusunan pertanyaan dan penempatan permainan dalam pembelajaran	Menunjukkan fokus pendampingan; kualitas hasil rancangan belum disajikan melalui penilaian produk
Respons guru	Antusiasme, partisipasi diskusi, dan ketertarikan mencoba media	Mendukung adanya penerimaan awal selama kegiatan
Penerapan dalam pembelajaran	Laporan menguraikan kemungkinan penggunaan dan arahan implementasi	Belum cukup untuk menyimpulkan frekuensi atau keberhasilan penerapan setelah pelatihan
Perubahan kompetensi	Belum tersedia skor individual sebelum dan sesudah kegiatan	Besarnya peningkatan kompetensi belum dapat ditentukan

Sumber: Diolah dari uraian pelaksanaan dan hasil dalam laporan kegiatan.

3.2. Pengenalan Baamboozle dan penguatan orientasi pedagogis

Salah satu bagian kegiatan yang diuraikan dalam laporan adalah demonstrasi penggunaan Baamboozle. Tim memperkenalkan langkah mengakses platform, mengenali tampilan, mencari permainan yang sesuai, dan menjalankan aktivitas kuis. Demonstrasi tersebut memberikan contoh konkret mengenai alur penggunaan media. Bagi kegiatan pelatihan, contoh langsung dapat menjadi penghubung antara penjelasan fungsi aplikasi dan gambaran penggunaannya dalam situasi pembelajaran.

Selain pengoperasian platform, pendampingan diarahkan pada pertimbangan pedagogis, seperti kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang dapat dipahami peserta didik, dan pengaturan kesempatan menjawab. Fokus tersebut penting karena keterampilan digital guru perlu mencakup kemampuan mengambil keputusan mengenai penggunaan teknologi. Falloon (2020) menempatkan kompetensi digital sebagai kemampuan yang lebih luas daripada penguasaan teknis aplikasi, sedangkan Heine et al. (2023) membahas penggunaan sumber daya digital sebagai bagian dari kompetensi digital profesional guru. Dengan demikian, isi pendampingan dalam program ini relevan dengan kebutuhan untuk menghubungkan pengoperasian media dan perancangan pembelajaran.

Walaupun orientasi tersebut telah tercakup dalam pelaksanaan, laporan belum menampilkan contoh rancangan guru beserta hasil penilaiannya. Oleh karena itu, capaian yang dapat dijelaskan adalah tersedianya pembahasan dan arahan mengenai penggunaan media secara pedagogis. Kesimpulan bahwa guru telah menguasai keterampilan menyusun permainan secara mandiri memerlukan bukti tambahan berupa produk kuis, catatan praktik, atau hasil observasi kinerja. Pembedaan ini diperlukan agar uraian hasil mencerminkan bukti yang tersedia.

Pengalaman pengabdian yang relevan dilaporkan oleh Sonia et al. (2025), yang melaksanakan pelatihan Baamboozle bagi guru sekolah dasar di Desa Spakek melalui tahap observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kesamaan kedua kegiatan terletak pada penggunaan pelatihan sebagai sarana pengenalan permainan edukatif kepada guru. Pada program di SDN Benda Baru 01, pembahasan diarahkan pula pada penempatan kuis dalam tahapan pembelajaran dan pengelolaan interaksi. Namun, perbedaan hasil atau keunggulan antarkegiatan belum dapat dinyatakan karena tidak tersedia indikator evaluasi yang sebanding.

3.3. Perancangan pertanyaan dan aktivitas pembelajaran

Pendampingan yang diuraikan dalam laporan menempatkan tujuan pembelajaran sebagai dasar penyusunan aktivitas. Guru diarahkan untuk menentukan materi, menyusun pertanyaan, dan mempertimbangkan tingkat kesulitan sebelum menggunakan kuis. Penekanan ini memberikan arah bahwa permainan perlu memiliki fungsi yang jelas, misalnya membantu peserta didik mengingat konsep, membandingkan informasi, atau menjelaskan alasan jawaban. Dengan perencanaan tersebut, penggunaan media dapat dihubungkan dengan proses pengolahan materi.

Pentingnya rancangan konten didukung oleh Gui et al. (2023), yang menemukan bahwa unsur desain permainan untuk mendukung pembelajaran konten memberikan manfaat lebih besar dibandingkan unsur yang hanya memperkaya pengalaman bermain. Dalam konteks pendampingan guru, temuan ini menjadi dasar untuk memprioritaskan kualitas pertanyaan, ketepatan jawaban, dan pembahasan konsep. Tampilan permainan dan sistem skor dapat membantu mengatur aktivitas, tetapi kualitas pengalaman belajar tetap perlu ditinjau melalui apa yang dipikirkan dan dijelaskan peserta didik selama permainan berlangsung.

Laporan juga menguraikan kemungkinan penggunaan Baamboozle pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, pertanyaan dapat digunakan untuk menggali pengetahuan awal. Pada kegiatan inti, kuis dapat mendukung latihan dan diskusi materi. Pada kegiatan penutup, pertanyaan dapat membantu guru meninjau kembali konsep yang telah dipelajari. Kemungkinan tersebut merupakan pilihan penerapan yang dibahas selama pendampingan, bukan bukti bahwa seluruh bentuk penggunaan telah dilaksanakan dan dievaluasi.

Pengembangan selanjutnya perlu memperhatikan hubungan antara bentuk pertanyaan dan tujuan penggunaannya. Pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal, misalnya, memerlukan tindak lanjut yang berbeda dari pertanyaan untuk meninjau penguasaan konsep. Guru perlu menggunakan jawaban peserta didik sebagai dasar pemberian penjelasan atau latihan tambahan. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan kuis dapat ditinjau melalui kualitas respons dan tindak lanjut pembelajaran.

3.4. Pengelolaan partisipasi dan umpan balik

Dalam demonstrasi dan pendampingan, tim membahas pembagian kelompok, kesempatan berdiskusi, penyampaian jawaban, dan pemberian klarifikasi. Arahan ini menunjukkan perhatian terhadap pengelolaan partisipasi peserta didik. Pada permainan kelompok, jawaban yang disampaikan seorang perwakilan belum tentu mencerminkan pemahaman seluruh anggota. Oleh sebab itu, pemerataan giliran dan kesempatan menjelaskan alasan menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam rancangan penggunaan media.

Unsur kompetisi juga memerlukan pengelolaan sesuai tujuan pembelajaran. Chen et al. (2020) menemukan bahwa manfaat kompetisi dalam pembelajaran berbasis permainan digital bervariasi menurut konteks, mata pelajaran, dan jenis permainan. Sailer dan Homner (2020), dalam kajian mengenai gamifikasi, turut menunjukkan pentingnya rancangan interaksi sosial serta kombinasi kompetisi dan kolaborasi. Kedua kajian tersebut memberikan pertimbangan bahwa kompetisi perlu disertai kesempatan bekerja sama dan memperoleh penjelasan. Dalam program ini, arahan mengenai diskusi kelompok dan klarifikasi jawaban relevan dengan pertimbangan tersebut, meskipun dampaknya terhadap partisipasi peserta didik belum diukur.

Pemberian umpan balik merupakan aspek penting lainnya. Ketika jawaban kurang tepat, guru dapat membahas alasan kesalahan dan menghubungkannya kembali dengan konsep. Børte et al. (2023) mengidentifikasi keselarasan antara perangkat digital dan praktik pedagogis serta kemampuan menafsirkan informasi sebagai prasyarat penggunaan teknologi dalam asesmen formatif. Oleh karena itu, skor permainan sebaiknya dibaca bersama respons peserta didik. Dalam permainan kelompok, skor belum cukup untuk menjelaskan penguasaan setiap individu sehingga guru tetap membutuhkan pertanyaan lanjutan atau pemeriksaan pemahaman secara individual. www.sciencedirect.com

3.5. Potensi manfaat dan batas capaian program

Kegiatan ini memberikan pengenalan alternatif media yang dapat dipertimbangkan guru untuk memperluas variasi pembelajaran. Respons positif yang dilaporkan merupakan modal awal untuk melanjutkan praktik penggunaan media. Namun, manfaat bagi peserta didik masih perlu ditempatkan sebagai potensi yang membutuhkan pengujian melalui penerapan dan evaluasi di kelas.

Kajian Wang et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan digital dapat mendukung capaian belajar dalam pendidikan STEM. Barz et al. (2024) juga menemukan pengaruh positif pembelajaran berbasis permainan digital terhadap hasil kognitif dan afektif-motivasional, dengan hasil yang berbeda pada aspek metakognitif. Bukti tersebut memberi landasan untuk mengembangkan penerapan permainan, tetapi tidak dapat digunakan sebagai pengganti data hasil kegiatan di SDN Benda Baru 01. Selain perbedaan konteks, bentuk permainan dalam penelitian-penelitian tersebut tidak seluruhnya sama dengan kuis Baamboozle yang diperkenalkan dalam program ini.

Dengan demikian, kontribusi yang paling kuat dari laporan ini terletak pada pelaksanaan pengenalan media, demonstrasi, pendampingan perancangan, dan respons awal guru. Laporan belum memberikan dasar untuk menentukan besarnya perubahan kompetensi, kualitas seluruh produk peserta, maupun pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Penjelasan batas capaian ini membantu menempatkan program sebagai langkah awal pengembangan praktik pembelajaran digital yang memerlukan tindak lanjut.

3.6. Kebutuhan pengembangan dan keberlanjutan

Laporan mengidentifikasi aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapan, yaitu perbedaan pengalaman digital guru, ketersediaan perangkat, koneksi internet, penyusunan pertanyaan, dan pengelolaan aktivitas kelas. Namun, laporan belum menyajikan rincian kejadian maupun frekuensi setiap kendala. Oleh karena itu, aspek tersebut dipahami sebagai kebutuhan yang perlu diantisipasi, bukan sebagai hambatan yang telah terbukti dialami seluruh peserta.

Keberlanjutan penggunaan media memerlukan dukungan sekolah dan kesempatan belajar antarguru. Pettersson (2018) menjelaskan bahwa kompetensi digital berkaitan dengan konteks organisasi, sedangkan Wohlfart dan Wagner (2023) menempatkan lingkungan kelembagaan sebagai salah satu unsur penting dalam digitalisasi pendidikan. Tindak lanjut yang relevan meliputi penyediaan akses perangkat, pertukaran contoh kuis, dan pembahasan pengalaman penerapan dalam pertemuan guru. Dukungan tersebut dapat membantu menghubungkan pelatihan singkat dengan kebutuhan pembelajaran sehari-hari.

Pendampingan lanjutan juga perlu memperkuat dokumentasi hasil. Hennessy et al. (2022) menekankan pentingnya konteks lokal dalam pengembangan profesional guru yang didukung teknologi. Sementara itu, Ahadi et al. (2024) menunjukkan pentingnya evaluasi pelatihan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang dikembangkan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kegiatan berikutnya dapat mendokumentasikan contoh kuis peserta, hasil penelaahan kesesuaian pertanyaan, catatan praktik mandiri, dan refleksi setelah penggunaan di kelas. Bukti tersebut akan memperjelas hubungan antara pelaksanaan pelatihan dan perubahan praktik guru.

Kegiatan di SDN Benda Baru 01 memperlihatkan penerimaan awal guru terhadap pengenalan Baamboozle dan menyediakan ruang pembahasan mengenai penggunaan media secara pedagogis. Pengembangan program selanjutnya perlu memusatkan perhatian pada praktik mandiri, kualitas konten, penerapan di kelas, serta evaluasi yang terdokumentasi. Dengan arah tersebut, keberlanjutan program dapat ditinjau melalui penggunaan media yang sesuai kebutuhan pembelajaran dan bukti pengalaman guru setelah pelatihan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Baamboozle di SDN Benda Baru 01 memperoleh respons positif guru, yang ditunjukkan melalui antusiasme mengikuti kegiatan, partisipasi dalam diskusi, dan ketertarikan mencoba media dalam pembelajaran. Kontribusi kegiatan terletak pada pengenalan media digital yang disertai arahan penyusunan pertanyaan, perencanaan aktivitas kelompok, dan pemberian umpan balik sesuai tujuan pembelajaran. Pendampingan ini memberikan dasar bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan permainan kuis secara lebih terarah.

Keterbatasan kegiatan terletak pada belum tersedianya data pengukuran perubahan kompetensi, penilaian kualitas produk guru, dan dokumentasi penerapan berkelanjutan di kelas. Oleh karena itu, hasil kegiatan menunjukkan penerimaan awal terhadap media, sementara peningkatan kompetensi dan manfaat bagi peserta didik masih memerlukan evaluasi lebih lanjut. Pengembangan berikutnya perlu difokuskan pada praktik mandiri, penelaahan kuis yang dihasilkan, serta pendampingan penerapan di kelas dengan dukungan fasilitas dan kolaborasi antarguru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pamulang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas dukungan pendanaan internal dan fasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah dan guru SDN Benda Baru 01 atas kesediaan menjadi mitra, dukungan fasilitas, serta partisipasi aktif selama kegiatan pelatihan dan pendampingan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahadi, A., Bower, M., Lai, J., Singh, A., & Garrett, M. (2024). Evaluation of teacher professional learning workshops on the use of technology—A systematic review. Professional Development in Education, 50(1), 221–237. https://doi.org/10.1080/19415257.2021.2011773

Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The effect of digital game-based learning interventions on cognitive, metacognitive, and affective-motivational learning outcomes in school: A meta-analysis. Review of Educational Research, 94(2), 193–227. https://doi.org/10.3102/00346543231167795

Børte, K., Lillejord, S., Chan, J., Wasson, B., & Greiff, S. (2023). Prerequisites for teachers' technology use in formative assessment practices: A systematic review. Educational Research Review, 41, 100568. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100568

Chen, C.-H., Shih, C.-C., & Law, V. (2020). The effects of competition in digital game-based learning (DGBL): A meta-analysis. Educational Technology Research and Development, 68, 1855–1873. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09794-1

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. Educational Technology Research and Development, 68, 2449–2472. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4

Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: A meta-analytic review. International Journal of STEM Education, 10, Article 36. https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9

Heine, S., Krepf, M., & König, J. (2023). Digital resources as an aspect of teacher professional digital competence: One term, different definitions—A systematic review. Education and Information Technologies, 28, 3711–3738. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11321-z

Hennessy, S., D'Angelo, S., McIntyre, N., Koomar, S., Kreimeia, A., Cao, L., Brugha, M., & Zubairi, A. (2022). Technology use for teacher professional development in low- and middle-income countries: A systematic review. Computers and Education Open, 3, 100080. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100080

Pettersson, F. (2018). On the issues of digital competence in educational contexts—A review of literature. Education and Information Technologies, 23, 1005–1021. https://doi.org/10.1007/s10639-017-9649-3

Revuelta-Domínguez, F.-I., Guerra-Antequera, J., González-Pérez, A., Pedrera-Rodríguez, M.-I., & González-Fernández, A. (2022). Digital teaching competence: A systematic review. Sustainability, 14(11), 6428. https://doi.org/10.3390/su14116428

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education. Computers & Education, 128, 13–35. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.009

Smestad, B., Hatlevik, O. E., Johannesen, M., & Øgrim, L. (2023). Examining dimensions of teachers' digital competence: A systematic review pre- and during COVID-19. Heliyon, 9(6), e16677. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16677

Sonia, W., Fitriani, F., Kurniawati, W., Ariani, M., Wibawa, R., Arfini, B. D., & Zinnurain, Z. (2025). Pelatihan game Baamboozle untuk guru sekolah dasar di Desa Spakek. Jurnal Dedikasi Madani, 4(1), 1–6. https://doi.org/10.33394/jdm.v4i1.15859

Starkey, L. (2020). A review of research exploring teacher preparation for the digital age. Cambridge Journal of Education, 50(1), 37–56. https://doi.org/10.1080/0305764X.2019.1625867

Talan, T., Doğan, Y., & Batdı, V. (2020). Efficiency of digital and non-digital educational games: A comparative meta-analysis and a meta-thematic analysis. Journal of Research on Technology in Education, 52(4), 474–514. https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1743798

Tsai, Y.-L., & Tsai, C.-C. (2020). A meta-analysis of research on digital game-based science learning. Journal of Computer Assisted Learning, 36(3), 280–294. https://doi.org/10.1111/jcal.12430

Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J.-Q., & Wang, Y.-Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. International Journal of STEM Education, 9, Article 26. https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0

Wohlfart, O., & Wagner, I. (2023). Teachers' role in digitalizing education: An umbrella review. Educational Technology Research and Development, 71, 339–365. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10166-0

Yang, L., García-Holgado, A., & Martínez-Abad, F. (2023). Digital competence of K-12 pre-service and in-service teachers in China: A systematic literature review. Asia Pacific Education Review, 24, 679–693. https://doi.org/10.1007/s12564-023-09888-4