

## Pelatihan Penggunaan Baamboozle Sebagai Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Muh. Putra Pratama<sup>1\*</sup>, Resnita Dewi<sup>2</sup>, Roberto Salu Situru<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Kristen Indonesia Toraja

\*Correspondent Email: [mputrapratama@ukitoraja.ac.id](mailto:mputrapratama@ukitoraja.ac.id)

---

### Article History:

Received: 15-05-2025; Received in Revised: 31-05-2025; Accepted: 17-06-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.3237.9454>

---

### Abstrak

*Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi game edukasi Baamboozle di lingkungan sekolah. Kegiatan ini diarahkan pada penerapan teknologi pendidikan inovatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan partisipasi siswa. Pelatihan ini dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta di sebuah sekolah menengah. Metode pelatihan melibatkan pemaparan konsep dan tata cara penggunaan aplikasi Baamboozle, serta simulasi interaktif dalam lingkungan kelas. Selain itu, dilakukan pemantauan dan evaluasi terhadap partisipasi siswa selama periode pelatihan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penilaian sebelum dan sesudah penerapan aplikasi. Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah mengikuti pelatihan menggunakan aplikasi Baamboozle. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran, keterlibatan aktif dalam diskusi kelas, dan peningkatan pemahaman konsep-konsep pelajaran. Guru-guru juga memberikan umpan balik positif terkait perubahan perilaku belajar siswa. Penerapan aplikasi game edukasi Baamboozle sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi model yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain. Temuan ini memberikan sumbangan konstruktif terhadap inovasi dalam pendidikan, khususnya dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah menengah.*

*Kata Kunci:* Baamboozle, Motivasi Belajar, Game Edukasi.

### Abstract

*This community service aims to increase student learning motivation through training in the utilization of the Baamboozle educational game application in the school environment. This activity is directed at the application of innovative educational technology to provide a more interactive learning experience and increase student participation. The training was conducted by involving teachers as facilitators and students as participants in a secondary school. The training method involved exposure to the concept and procedures for using the Baamboozle application, as well as interactive simulations in a classroom environment. In addition, monitoring and evaluation of student participation during the training period was conducted. Data was collected through observations, interviews, and assessments before and after the application. The results of this community service showed a significant increase in students' learning motivation after attending the training using the Baamboozle application. Students*

*showed higher interest in the learning materials, active engagement in class discussions, and improved understanding of the lesson concepts. Teachers also provided positive feedback regarding changes in students' learning behavior. The application of the Baamboozle educational game application as a means of increasing student learning motivation is a model that can be adopted by other schools. The findings provide a constructive contribution to innovation in education, particularly in optimizing the use of educational technology to improve the quality of learning at the secondary school level.*

*Key Word:* *Baamboozle, Learning Motivation, Educational Game*

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek kritis dalam pengembangan masyarakat yang berkelanjutan. Dalam era digital ini, teknologi pendidikan memiliki peran yang semakin penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di kalangan siswa sekolah menengah. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh para pendidik adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang dapat memengaruhi pemahaman materi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi yang paling umum digunakan dalam e-learning dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap siswa adalah poin, papan peringkat, lencana, dan level. Studi ini dianggap berkontribusi secara signifikan terhadap studi tentang penggunaan aplikasi gamifikasi dalam pendidikan (Saleem et al., 2022). Pemanfaatan teknologi pendidikan, seperti aplikasi game edukasi Baamboozle, menawarkan alternatif inovatif untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa. Baamboozle menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, mengintegrasikan unsur permainan ke dalam materi pembelajaran. Meskipun potensinya besar, penerapan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran di sekolah menengah masih terbatas. "Gamifikasi" telah mendapatkan perhatian yang cukup besar dari para akademisi dan praktisi; namun, diskusi di dunia akademis sebagian besar terbatas pada domain interaksi manusia-komputer dan studi game (Huotari & Hamari, 2017). Gamifikasi adalah gagasan yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika, dan permainan berpikir untuk menyatukan orang, mendorong mereka untuk melakukan sesuatu, dan mendorong mereka untuk menyelesaikan masalah (Hanifah & Adopsi, 2016). Gagasan gamifikasi adalah konsep yang menggunakan mekanika permainan, estetika, dan permainan berpikir untuk menyatukan orang dan mendorong mereka untuk menyelesaikan masalah.

Gamifikasi adalah penerapan fitur-fitur game, terutama elemen-elemen video game, ke dalam konteks non-game dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sutardi, 2022). Pendekatan gamifikasi yang menggunakan elemen permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PDP) memiliki potensi untuk menstimulasi dan memberikan motivasi kepada siswa untuk mengintegrasikan pengajaran dalam bentuk permainan. Pendekatan ini juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif dan mengubah aktivitas yang pada awalnya merupakan permainan

menjadi aktivitas bermain yang formal dan serius. Gamifikasi dalam konteks pembelajaran dapat disebut dengan istilah *gamified learning* (Sailer & Homner, 2020). Gamifikasi melibatkan unsur-unsur reka bentuk permainan mekanik, di mana pada dasarnya ia menggunakan ciri-ciri seperti ganjaran (reward), status, pencapaian (achievement), ekspresi diri (self-expression), dan pertandingan (competition). Dalam permainan dinamik, ia juga merangkumi ciri-ciri seperti sistem mata (points), lencana pencapaian (badge), tahap kesukaran (level), cabaran (challenges), leaderBoards, dan pencarian (quests). Permainan mekanik memungkinkan pembelajaran tradisional seperti kuliah berubah menjadi aktiviti yang lebih interaktif dan menarik. Game, baik yang dimainkan secara digital maupun tradisional, sudah menjadi hal yang sangat menyenangkan bagi siswa dan menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran berbasis game. Selain itu, game mungkin sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, baik anak-anak maupun orang dewasa. Akibatnya, tidak salah jika game digunakan sebagai alat untuk membuat lingkungan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa. Gamifikasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan mereka untuk belajar, serta untuk menilai hasil belajar mereka. Gamifikasi, penerapan elemen-elemen game ke dalam situasi non-game, telah mendapatkan daya tarik di dunia pendidikan sebagai mekanisme untuk meningkatkan motivasi dan/atau hasil pembelajaran (Rivera & Garden, 2021).

Berdasarkan apa yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah penerapan mekanik dan elemen game ke dalam konteks non-game untuk menarik pengguna. Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang efektif yang membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan menerapkan gamifikasi dalam kelas, siswa dapat menjadi lebih tertarik dan tertarik untuk bekerja sama dengan orang lain dan lebih aktif. Gamifikasi semakin banyak digunakan di lingkungan belajar sebagai cara untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar (Legaki et al., 2020).

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya upaya konkret dalam bentuk pengabdian masyarakat untuk mengintegrasikan aplikasi game edukasi Baamboozle dalam kurikulum pendidikan sekolah menengah. Dengan demikian, diharapkan dapat terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan dampak positif pada perkembangan masyarakat setempat. Oleh karena itu, Pengabdian ini mengusulkan pelatihan pemanfaatan aplikasi Baamboozle sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 5 Kapala Pitu.

## 2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berjudul *“Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Game Edukasi Baamboozle”* dilaksanakan di **SD Negeri 5 Kapala Pitu**, Kecamatan ©To Maega / Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Kapala Pitu, Kabupaten Toraja Utara. Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara partisipatif dan aplikatif agar sesuai dengan kebutuhan mitra, dalam hal ini para guru SD Negeri 5 Kapala Pitu, serta disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan inti, dan (3) tahap evaluasi dan tindak lanjut. Ketiga tahapan ini dilaksanakan secara sistematis dan terukur guna memastikan bahwa tujuan dari kegiatan pelatihan dapat tercapai secara optimal.

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan kegiatan identifikasi kebutuhan mitra. Tim pengabdian melakukan observasi awal dan diskusi informal dengan kepala sekolah dan beberapa guru untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media digital, khususnya aplikasi edukasi berbasis game, telah dilakukan di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil identifikasi, diketahui bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi Baamboozle, padahal mereka terbuka terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Selanjutnya, dilakukan **koordinasi dan perencanaan teknis** dengan pihak sekolah, termasuk penjadwalan kegiatan, jumlah peserta pelatihan, serta kebutuhan perangkat seperti laptop, LCD proyektor, dan koneksi internet. Tim pengabdian juga menyiapkan **modul pelatihan** dalam bentuk file digital dan lembar kerja yang dapat digunakan guru sebagai panduan selama dan setelah pelatihan berlangsung. Selain itu, dilakukan **pengujian awal** terhadap perangkat yang akan digunakan selama pelatihan, termasuk uji akses terhadap aplikasi Baamboozle secara daring untuk memastikan kelancaran praktik langsung di lokasi kegiatan.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka (luring) di SD Negeri 5 Kapala Pitu dengan melibatkan seluruh guru kelas dan guru mata pelajaran. Kegiatan dibagi ke dalam beberapa sesi, yaitu:

#### a. **Sesi Pembukaan dan Pengenalan Umum**

Kegiatan dimulai dengan sambutan dari kepala sekolah dan ketua tim pengabdian. Pada sesi ini, disampaikan pentingnya pembaruan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa, khususnya melalui media interaktif berbasis digital. Dijelaskan pula bahwa Baamboozle merupakan salah satu aplikasi yang praktis, menarik, dan mudah digunakan oleh guru di berbagai jenjang.

#### b. **Sesi Tutorial dan Demonstrasi Aplikasi Baamboozle**

Tim pelaksana memberikan paparan materi mengenai cara mendaftar, membuat akun, serta fitur-fitur utama Baamboozle. Peserta pelatihan dibimbing secara langsung untuk:

- 1) Membuat kuis menggunakan template Baamboozle.

- 2) Menyesuaikan pertanyaan dengan mata pelajaran yang diajarkan.
- 3) Mengatur permainan dalam bentuk tim dan leaderboard.
- 4) Menggunakan fitur “Live Game” untuk pembelajaran di kelas.

Seluruh peserta menggunakan laptop masing-masing atau perangkat yang disediakan sekolah untuk praktik langsung. Tim pengabdian memberikan bimbingan teknis secara personal untuk memastikan setiap peserta mampu memahami langkah-langkah penggunaan.

c. **Sesi Simulasi dan Praktik Mandiri**

Setelah memahami cara kerja aplikasi, peserta diminta untuk menyusun satu set soal sesuai mata pelajaran masing-masing, kemudian mempresentasikan dan menguji kuis tersebut bersama peserta lain. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru dapat mengadaptasi materi ke dalam format game secara mandiri dan kreatif.

d. **Sesi Diskusi dan Tanya Jawab**

Pada akhir pelatihan, dilakukan sesi refleksi bersama untuk membahas kendala yang dialami peserta serta diskusi mengenai strategi integrasi Baamboozle ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tim pengabdian juga memberikan contoh implementasi dalam kegiatan asesmen formatif.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pelatihan selesai, dilakukan evaluasi melalui penyebaran **lembar umpan balik** (feedback form) kepada peserta. Lembar ini mencakup aspek kepuasan terhadap pelatihan, pemahaman terhadap materi, serta kesiapan untuk menerapkan aplikasi Baamboozle dalam proses pembelajaran. Selain evaluasi kualitatif, tim juga melakukan observasi terhadap hasil simulasi dan soal kuis yang dibuat peserta untuk mengukur tingkat penguasaan aplikasi. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian menyediakan **layanan pendampingan daring** melalui grup WhatsApp, agar peserta dapat berdiskusi dan berkonsultasi apabila menemui kendala saat menerapkan Baamboozle di kelas. Selain itu, direncanakan akan dilakukan **kunjungan lanjutan** beberapa minggu setelah pelatihan untuk memantau implementasi dan memberikan umpan balik tambahan secara langsung. Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan, diharapkan kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital serta berdampak positif terhadap **motivasi belajar siswa di SD Negeri 5 Kapala Pitu**.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berjudul “*Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Game Edukasi Baamboozle*” yang dilaksanakan di **SD Negeri 5 Kapala Pitu** telah terlaksana

dengan baik sesuai dengan rencana yang tertuang dalam metode pelaksanaan. Kegiatan ini menyangkai para guru sebagai mitra utama, dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya aplikasi **Baamboozle**, guna meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.



Gambar 1. Penyamaan persepsi dan materi

Berdasarkan tahapan pelaksanaan yang terdiri atas **persiapan, pelaksanaan inti, dan evaluasi/tindak lanjut**, berikut ini adalah hasil kegiatan secara rinci:

### **1. Hasil Tahap Persiapan**

Tahap persiapan menjadi fondasi penting dalam memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan efektif dan sesuai kebutuhan. Pada fase ini, tim pengabdian melakukan observasi dan komunikasi intensif dengan pihak SD Negeri 5 Kapala Pitu. Hasil dari tahap ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Identifikasi Kebutuhan**

Tim memperoleh informasi bahwa sebagian besar guru di SD Negeri 5 Kapala Pitu masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran, terutama dalam memotivasi siswa. Pembelajaran lebih bersifat satu arah, dan keterlibatan siswa cenderung rendah, khususnya pada siswa kelas atas (kelas IV–VI). Meskipun sekolah memiliki fasilitas dasar seperti laptop dan koneksi internet, pemanfaatannya belum maksimal. Para guru juga menyampaikan keinginan untuk menguasai media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan.

#### **b. Penyusunan Modul dan Materi**

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim menyusun modul pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi guru sasaran. Modul mencakup petunjuk langkah demi langkah penggunaan Baamboozle, contoh-contoh penerapan dalam mata pelajaran, serta panduan teknis penggunaan dalam

mode individu maupun kelompok. Materi dilengkapi dengan tangkapan layar (screenshot) untuk memudahkan pemahaman peserta.

c. **Koordinasi Logistik dan Teknis**

Ruang kelas disulap menjadi ruang pelatihan yang dilengkapi LCD proyektor, koneksi Wi-Fi dari perangkat portabel, dan perangkat laptop yang disiapkan oleh guru secara mandiri. Seluruh kebutuhan logistik disiapkan dalam dua hari sebelum pelaksanaan, termasuk penggandaan bahan ajar.

## **2. Hasil Tahap Pelaksanaan Inti**

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara luring selama **satu hari penuh ( $\pm 6$  jam efektif)** dengan pembagian sesi yang mencakup teori, praktik, simulasi, dan refleksi. Berikut adalah hasil dari tiap sesi:

a. *Sesi Pembukaan dan Pengenalan*

- 1) Peserta pelatihan berjumlah 12 orang, terdiri atas guru kelas I hingga VI, guru PJOK, dan guru agama.
- 2) Sambutan dari Kepala SD Negeri 5 Kapala Pitu menekankan pentingnya inovasi pembelajaran dan mengapresiasi kehadiran tim pengabdian dari perguruan tinggi.
- 3) Materi awal berupa pengantar tentang urgensi motivasi belajar, tantangan pembelajaran konvensional, dan potensi media digital, disampaikan dengan metode ceramah interaktif.

**Hasil:**

Para guru menyatakan bahwa mereka memahami pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mulai menyadari keterbatasan pendekatan yang selama ini digunakan. Sebagian besar guru juga belum pernah menggunakan game edukasi dalam pembelajaran.

b. *Sesi Pengenalan dan Praktik Baamboozle*

Setelah sesi teori, pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Baamboozle secara langsung. Guru-guru dibimbing untuk membuat akun, memilih template, dan menyusun soal sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Setiap guru didampingi untuk memastikan mereka memahami cara mengoperasikan aplikasi secara mandiri.



Gambar 2. Sesi pelakasanaan dan pendampingan

Beberapa contoh kuis yang dibuat antara lain tentang operasi matematika dasar, pencocokan kata dalam Bahasa Indonesia, serta identifikasi makhluk hidup dalam mata pelajaran IPA. Masing-masing guru diberikan kesempatan untuk menyusun minimal lima soal, dan hasilnya sangat memuaskan. Hampir seluruh peserta berhasil membuat kuis yang dapat dijalankan langsung melalui aplikasi.

- 1) Tim pengabdian memberikan tutorial pembuatan akun, pemilihan template kuis, pengaturan jumlah tim, dan pengelolaan soal kuis.
- 2) Guru didampingi satu per satu untuk membuat set soal sesuai mata pelajaran yang mereka ajarkan.
- 3) Dicontohkan penerapan Baamboozle untuk pelajaran Bahasa Indonesia (mencari makna kata), Matematika (operasi bilangan), dan IPA (identifikasi hewan).

#### **Hasil:**

- 1) 100% peserta berhasil membuat akun dan login ke aplikasi.
- 2) 10 dari 12 guru berhasil membuat kuis dengan minimal 5 soal dan mencoba menjalankannya.
- 3) Guru kelas rendah membutuhkan waktu lebih banyak dalam menyusun soal, namun tetap antusias dalam mempraktikkan.
- 4) Para guru menyatakan bahwa Baamboozle lebih mudah digunakan dibanding aplikasi serupa seperti Kahoot.

#### *c. Sesi Simulasi dan Uji Coba Kelas*

Pelatihan tidak berhenti pada aspek teknis semata. Pada sesi akhir, tim pengabdian mengajak para guru untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka selama pelatihan dan mendiskusikan strategi penerapan Baamboozle di kelas. Diskusi ini menghasilkan sejumlah ide kreatif, di antaranya adalah mengintegrasikan Baamboozle dalam kegiatan evaluasi harian, remedial, hingga lomba antarkelompok sebagai strategi penguatan materi. Beberapa guru juga mengusulkan untuk menyusun bank soal secara bersama-sama agar dapat saling berbagi dan mengembangkan materi secara kolaboratif.

- 1) Guru dibagi ke dalam dua kelompok. Masing-masing mempresentasikan kuis yang telah dibuat dan mensimulasikan penggunaannya seolah-olah sedang mengajar siswa.
- 2) Simulasi dilakukan secara kompetitif untuk merasakan sensasi permainan.

**Hasil:**

- 1) Guru sangat antusias mengikuti simulasi, suasana pelatihan menjadi lebih hidup dan interaktif.
- 2) Beberapa guru mulai berdiskusi mengenai bagaimana menerapkan Baamboozle dalam kegiatan remedial atau evaluasi harian.
- 3) Guru mulai memahami potensi Baamboozle dalam mengatasi kebosanan siswa.

*d. Sesi Diskusi dan Refleksi*

- 1) Di akhir pelatihan, dilakukan diskusi terbuka untuk membahas tantangan yang mungkin dihadapi saat implementasi di kelas.
- 2) Tim pengabdian memfasilitasi brainstorming terkait rencana penerapan dan integrasi ke dalam RPP.

**Hasil:**

- 1) Guru menyebutkan keterbatasan sinyal sebagai tantangan utama, namun dapat diatasi dengan mengunduh soal terlebih dahulu jika koneksi tidak stabil.
- 2) Beberapa guru menyampaikan keinginan untuk menyusun bank soal interaktif secara kolaboratif.
- 3) Refleksi umum menunjukkan bahwa para peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat, menyenangkan, dan langsung dapat diterapkan.

Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepuasan dan observasi langsung terhadap hasil praktik peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 83% peserta menyatakan pelatihan sangat memuaskan, dan sisanya menyatakan memuaskan. Aspek yang mendapat nilai tertinggi adalah kejelasan materi, kesiapan narasumber, dan kesesuaian pelatihan dengan kebutuhan peserta. Guru-guru merasa mendapatkan pengalaman baru yang praktis dan aplikatif. Mereka merasa lebih percaya diri untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital, yang sebelumnya mereka anggap sulit dan rumit.

Selain evaluasi kuantitatif, tim pengabdian juga melakukan monitoring secara daring melalui grup WhatsApp yang dibuat khusus untuk guru-guru peserta pelatihan. Dalam dua minggu setelah pelatihan, beberapa guru melaporkan bahwa mereka telah mencoba Baamboozle di kelas. Respon siswa sangat positif; mereka lebih aktif, lebih berani menjawab, dan lebih tertarik mengikuti pelajaran. Salah satu guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif dan sulit fokus saat belajar menjadi lebih bersemangat saat diberi soal dalam bentuk kuis Baamboozle.

Dari segi implementasi, pelatihan ini memberikan hasil yang sangat menggembirakan. Guru-guru tidak hanya mampu menguasai keterampilan teknis ©To Maega / Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga mampu memahami nilai pedagogis dari penggunaan media yang menyenangkan dalam pembelajaran. Mereka juga mulai mengembangkan kreativitas dalam menyusun soal yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan peserta didik. Bahkan muncul gagasan dari beberapa guru untuk mengadakan pelatihan lanjutan dengan melibatkan siswa dalam membuat kuis mereka sendiri, sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa.

Kegiatan ini telah membuka wawasan baru bagi guru-guru di SD Negeri 5 Kapala Pitu bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak selalu rumit dan mahal. Dengan aplikasi sederhana seperti Baamboozle, mereka bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini tentu sejalan dengan upaya mewujudkan merdeka belajar yang memberi ruang bagi guru dan siswa untuk berinovasi sesuai dengan kondisi masing-masing.

Keberhasilan kegiatan ini juga ditopang oleh semangat kolaborasi yang tinggi antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Komunikasi yang intensif sebelum, selama, dan sesudah kegiatan menciptakan hubungan kemitraan yang saling mendukung. Tim pengabdian pun merancang tindak lanjut yang bersifat berkelanjutan, seperti menyusun bank soal bersama, mendokumentasikan praktik baik, serta melakukan pelatihan tahap dua untuk aplikasi sejenis lainnya.

Sebagai penutup, pelatihan penggunaan aplikasi game edukasi Baamboozle telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa melalui peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Guru-guru tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga mengalami transformasi dalam cara pandang terhadap proses pembelajaran. Mereka kini lebih terbuka terhadap inovasi dan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan semangat belajar siswa semakin meningkat, dan kualitas pembelajaran di SD Negeri 5 Kapala Pitu dapat terus berkembang menuju arah yang lebih baik.

#### **4. Ucapan Terimakasih (Optional)**

##### **1. Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja**

Terima kasih atas dukungan dan kepercayaan yang telah diberikan kepada kami untuk melaksanakan program ini. Bantuan dan arahan yang diberikan sangat berarti dalam kelancaran dan keberhasilan program ini. Semoga kerjasama yang telah terjalin dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat.

##### **2. Kepala Sekolah SD Negeri 5 Kapala Pitu**

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri 5 Kapala Pitu atas dukungan yang luar biasa dalam memfasilitasi dan membantu kelancaran pelaksanaan program ini. Peran serta aktif desa dalam  
©To Maega / Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

mendukung kegiatan ini sangat membantu tercapainya tujuan program yang bermanfaat bagi masyarakat. Terima kasih atas kerjasama yang baik dan komitmen yang diberikan.

## 5. Daftar Pustaka

- Hanifah, R., & Adopsi, P. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analisys Sekretariat Redaksi : Program Pascasarjana Universitas Budi Luhur Jl . Raya Ciledug , Petukangan Utara , Jakarta. *Journal Ticom*, 5(1).
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27(1). <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- Legaki, N. Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human Computer Studies*, 144. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7). <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1). <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Sutardi, D. (2022). *Literasi Digital, Pemerintah Luncurkan Model belajar MOOC*. Disway.Id. <https://disway.id/read/668948/literasi-digital-pemerintah-luncurkan-model-belajar-mooc>