



Pelatihan Game *Bamboozle* untuk Guru Sekolah Dasar di Desa Spakek

**Wina Sonia¹, Farida Fitriani², Wiwien Kurniawati³, Menik Aryani⁴,
Restu Wibawa⁵, Baiq Desy Arfini⁶, Zinnurain⁷**

^{1-5,7} Universitas Pendidikan Mandalika

⁶STIT NU-AL Mahsuni

Email Corresponding: farida.fitriani@undikma.ac.id

Abstract (English)

Bamboozle game training for elementary school teachers is an activity that aims to improve the skills and knowledge of teachers in the application of educational games, namely bamboozle. This training is carried out in several stages, including the observation stage, preparation stage, implementation stage, and evaluation stage. In this training the participants were given an understanding, related to bamboozle games and how to apply them effectively, and could facilitate teachers in delivering learning materials to make them more interesting.

Abstrak (Indonesia)

Pelatihan game bamboozle untuk guru sekolah dasar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru dalam pengaplikasian game edukasi yaitu bamboozle. Pelatihan ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya tahap observasi, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pelatihan ini bertempat di SD Negeri 2 Spakek Lombok Tengah, yang dihadiri 10 guru maple. Dalam pelatihan ini para peserta diberikan pemahaman, terkait *games bamboozle* dan bagaimana cara pengaplikasiannya secara efektif, serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik.

Article History

Received: 24-05-25

Reviewed: 24-06-25

Published: 30-06-25

Key Words

Educational games,
Learning media,

Sejarah Artikel

Diterima: 24-05-25

Direview: 24-06-25

Disetujui: 30-06-25

Kata Kunci

Games edukasi, Media
pembelajaran,

How to Cite: Wina, S., Fitriani, F., Kurniawati, W., Aryani, M., Wibawa, R., Arfini, B. D., & Zinnurain. (2025). Pelatihan Game Bamboozle untuk Guru Sekolah Dasar di Desa Spakek. *Jurnal Dedikasi Mandalika*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/jdm.v4i1.15859>

Pendahuluan

Desa Sepakek terletak di Kecamatan Pringgarata, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat merupakan sebuah desa yang menawarkan keindahan alam dan kearifan lokal berdasarkan data monografi desa. Desa Sepakek terdiri dari 11 Dusun yaitu Dusun Pidandang, Kelana, Sepakek Utara, Sepakek, Peresak, Nyangget, Taman Bali, Repuk Mur, Pejangka, Selakalas dan Jurang Sate. Total penduduk Desa Sepakek mencapai 7.771 jiwa dengan luas wilayah 417 hektar dan orbitasi jarak dari pusat pemerintahan provinsi yaitu 18 km fasilitas publik di desa ini meliputi kantor Desa Sepakek, 1 Puskesmas, 11 masjid, 20 mushola dan 2 pura sedangkan dalam hal aset pendidikan Desa Sepakek mempunyai 6 SD, 7 TK dan 2 pondok pesantren yang terdiri dari tingkat Madrasah Tsanawiyah, SMA dan MA serta taman pendidikan Al-Qur'an yang tersebar di beberapa dusun. Apabila kita fokus pada tingkat Pendidikan khususnya pada sekolah dasar yang mana terdapat beberapa tenaga pengajar yang kurang terampil dalam penguasaan metode pengajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi yang dilakukan tim pengabdian. Selain itu, para guru masih menggunakan metode lama dalam penyampaian materi yaitu ceramah dan hanya melakukan kegiatan menulis di papan.

Kurangnya tenaga pengajar yang terampil dalam metode pengajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk anak-anak sekolah dasar membuat proses pengajaran menjadi kurang optimal.



Minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris juga masih rendah karena bahasa tersebut dianggap sulit dan asing, hal ini menuntut pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hasil permasalahan di atas penulis menyimpulkan di era teknologi yang semakin berkembang, masih banyak guru Sekolah Dasar di Desa Sepakek yang belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Fasilitas sekolah yang sangat terbatas semakin mempersulit guru untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Mayoritas guru di Sekolah Dasar di Desa Sepakek merupakan guru senior yang sudah mengajar puluhan tahun, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengoperasikan teknologi modern karena minimnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan media pembelajaran. Padahal, siswa Sekolah Dasar yang masih berada dalam tahap berpikir konkret sangat membutuhkan media pembelajaran untuk memahami berbagai konsep dasar.

Akibatnya, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan mencatat di papan tulis yang membuat siswa mudah jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan kesulitan mereka memahami materi-materi abstrak seperti bangun ruang, sistem tata surya, atau organ tubuh manusia yang seharusnya bisa divisualisasikan melalui media yang tepat. Beberapa guru sebenarnya telah berusaha membuat media sederhana dari bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, namun upaya ini belum mampu mengakomodasi seluruh kebutuhan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah strategis dan dukungan konkret dari semua pihak untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, melengkapi fasilitas pendukung, serta memberikan pelatihan berkelanjutan agar kualitas pendidikan di Sekolah Dasar di Desa Sepakek bisa setara dengan sekolah-sekolah di perkotaan.

Agar pembelajaran berlangsung efektif, yaitu perlunya ditunjang dengan pelatihan media pembelajaran untuk para guru sekolah dasar. Salah satu metode pembelajaran yang ditawarkan tim yaitu *bamboozle*. Pemilihan pelatihan game edukasi Bamboozle sebagai media pembelajaran didasarkan pada hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh tim pada sekolah dasar di Desa Spakek, karena media pembelajaran *bamboozle* dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, baik computer maupun perangkat mobile. *Bamboozle* merupakan salah satu jenis media edukasi yang menekankan pada edugames atau permainan pembelajaran (Zakiyatunisa, 2024). Media ini mirip dengan kuis, namun dengan *bamboozle* pembelajaran dilakukan secara online dan siswa tidak perlu membuat akun terlebih dahulu. Program ini berokus pada upaya transformasi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi (Sanjaya, et al., 2025). Aeni et al., (2023) berpendapat bahwa dengan adanya games yang memanfaatkan teknologi dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk berinovasi. Hal ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru dalam menggunakan digital dan juga mendorong perubahan dalam mengajar yang sesuai dengan zamannya. Melalui program ini diharapkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.



Metode Pengabdian

Adapun metode yang penulis lakukan yaitu, metode observasi, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Metode Observasi

Metode observasi ini merupakan aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya. Observasi adalah kegiatan pengamatan langsung di lokasi untuk mengamati perilaku dan aktivitas dari orang, kelompok ataupun peristiwa yang diteliti dengan tujuan untuk mendapatkan informasi. Setelah observasi selanjutnya penulis meminta izin kepada pihak Sekolah Dasar Negeri 2 Sepakek untuk bisa mengadakan pelatihan tentang game *baamboozle* untuk guru.

2. Metode Perencanaan

Penulis menganalisis kebutuhan untuk memahami tujuan pelatihan serta tingkat keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Setelah itu penulis melakukan desain program pelatihan yang mencakup materi tentang cara menggunakan game *baamboozle* sebagai alat pembelajaran yang interaktif, serta tim pengabdian memberikan arahan kepada guru bagaimana strategi penerapannya dalam berbagai mata pelajaran.

3. Metode Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang dilakukan penulis dimulai dengan pembukaan mencakup pengenalan, tujuan pelatihan dan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Setelah itu pada tahap pengenalan platform *baamboozle*, tim memberikan penjelasan kepada guru tentang cara mengakses dan mendaftar menggunakan E-mail, cara kerja menggunakan *baamboozle*, serta fitur-fitur yang tersedia, seperti pemilihan materi dan pembuatan kuis interaktif.

4. Metode Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas pelatihan dan memastikan guru dapat mengimplementasikan pembelajaran yang telah didapat. Pertama, evaluasi pemahaman guru dilakukan melalui kuis atau diskusi untuk menilai sejauh mana guru memahami konsep dasar penggunaan *baamboozle* dalam pembelajaran. Selanjutnya penilaian keterampilan praktis dilakukan dengan penulis meminta guru membuat dan mempresentasikan game *baamboozle* yang relevan dengan materi pembelajaran yang mereka ajarkan. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam menggunakan game *baamboozle* secara langsung.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada bulan Desember tahun 2024 merupakan salah satu upaya dalam memberikan solusi terbaik untuk para guru dalam pelatihan media pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta dapat meningkatkan motivasi para siswa dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dihadiri 10 guru kelas. Pelatihan game *baamboozle* dilaksanakan di ruang guru pada SDN 2 Spakek dengan beberapa tahapan, yaitu tahap observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Observasi

Pada tahap ini tim perlu mengetahui kondisi lingkungan sekolah dasar di Desa Spakek. Observasi ini membantu tim untuk memahami kondisi sekolah dan sekaligus dapat mengidentifikasi solusi yang tepat.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan tim memulai dengan mempersiapkan bahan atau materi kemudian pembuatan absensi dan kuisisioner menggunakan google form yang diberikan kepada para peserta di akhir pelatihan, guna untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta. Pada kegiatan ini diikuti oleh 10 peserta guru yang diwajibkan membawa perangkat pendukung seperti handpne atau laptop agar mempermudah praktik langsung dengan *game bamboozle*.

3. Pelaksanaan

Untuk pelaksanaan pelatihan tentunya melakukan pengenalan, memberikan tujuan pelatihan dan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Setelah itu tim memberikan materi kepada peserta pelatihan tentang pengenalan platform *baamboozle*, tim memberikan penjelasan kepada guru tentang cara mengakses dan mendaftar menggunakan E-mail, cara kerja menggunakan *baamboozle*, serta fitur-fitur yang tersedia, seperti pemilihan materi dan pembuatan kuis interaktif. Selama pelaksanaan, guru juga mempraktikkan secara langsung bagaimana melaksanakan pembuatan kuis atau latihan soal lainnya. Pada pelatihan ini juga diperkenalkan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi yaitu, game, kuis, diskusi dan survey. Pada fitur *game bamboozle* dapat dibuat pertanyaan serta menentukan jawabannya. Selain itu, pelatihan ini juga terdapat diskusi-diskusi antar tim pengabdian dengan para guru tentang cara penilaiannya dan pengunduhannya sehingga guru dapat langsung memperoleh nilai secara otomatis.



Gambar 1. Pelaksanaan diskusi *game baamboozle*

4. Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas pelatihan dan memastikan guru dapat mengimplementasikan pembelajaran yang telah didapat. Pada tahap ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman guru dilakukan melalui *google form* dengan mengisi kuisisioner yang terdiri 4 pertanyaan, dengan hasil sebagai berikut: 1) ketertarikan dan minat guru untuk menggunakan *game bamboozle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tergolong sangat tertarik, hal tersebut dapat dilihat dari 60% respons guru; 2) *games bamboozle* dapat



digunakan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar mendapat respons sangat setuju dengan 55%; 3) *game bamboozle* sangat mudah digunakan dan menarik serta menyenangkan dapat dilihat dengan respons guru cukup mudah dengan persentasi 70%; 4) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah sesuai dengan kebutuhan bapak/ibu guru dalam pemilihan metode pembelajaran di kelas dengan respon 40% sangat setuju dan 60% cukup setuju.

Pelatihan game *baamboozle* untuk guru Sekolah Dasar di Desa Sepakek berhasil mencapai sejumlah hasil positif. Para guru kini lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam menggunakan game *baamboozle* untuk membuat kuis interaktif yang menyenangkan dan mendidik. Demikian juga dikatakan oleh Sa'diyah et al., (2021) Dengan adanya kuis dan game *baamboozle* guru mendapatkan pengetahuan yang memadai terhadap edugames dan *bamboozle* serta sangat baik dan dapat diterapkan kepada siswa saat pembelajaran daring. game *bamboozle* adalah game yang memanfaatkan platform digital guna menciptakan pembelajaran yang dinamis dan partisipatif (Nugroho et al., 2025).

Dengan adanya pelatihan ini, keterlibatan siswa dalam proses belajar akan meningkat, karena mereka dapat belajar melalui permainan yang menarik dan kompetitif. Selain itu kreativitas para guru dalam menyusun materi pelajaran juga berkembang, memungkinkan mereka untuk lebih variatif dalam menyampaikan materi. Pelatihan ini juga memperkuat kolaborasi antar guru, yang saling berbagi ide dan penerapan *bamboozle* dikelas mereka. Secara keseluruhan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan evaluasi pembelajaran melalui kuis yang dinamis, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan Gultom et al., (2023) bahwa dengan adanya media games *baamboozle* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kesimpulan

Pelatihan games *baamboozle* pada guru dapat menambah refrensi media pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan menggunakan alat bantu seperti aplikasi internet, guru juga dapat memanfaatkan teknologi informasi, aplikasi pembelajaran dan media sosial lainnya bisa menjadi pilihan yang efektif. Dengan bertambahnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran diharapkan meningkatnya minat dan motivasi belajar, meningkatnya pemahaman, dan mempercepat proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa juga lebih mudah menguasai materi, terlibat secara aktif dalam proses belajar dan terutama merasa termotivasi.

Saran

Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan melibatkan pihak sekolah lainnya, untuk memperluas cakupan dan dampak program lanjutan. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan games *bamboozle* diharapkan penulis lainnya dapat mengembangkan dan memperkenalkan media-media pembelajaran baru yang dapat menambah pengetahuan para guru.



Daftar Pustaka

- Aeni, N., Rayhana, R. S., & Wijayanti, T. (2023). Integrasi (Bamboozle: Web-Based Game) Dalam Proses Belajar Mengajar Di Smp Kartika Xx-2 Makassar (Integration of Web-Based Games (Bamboozle) for Teachers and Students At Smp Kartika Xx-2 Makassar). *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 957–964.
- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>
- Nugroho, K. S., Aprilita, Damayanti, N. E., & Novera. (2025). Peningkatan Kapasitas SDM Guru Melalui Pelatihan Penggunaan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(1), 47–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.70609/icom.10.70609/icom.v5i1.5935>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI melalui Pelatihan Media pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Zakiyatunisa, Z. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Baamboozle pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMP Sunan Giri 1. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*