



PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF *BAMBOOZLE* UNTUK MAHASISWA SEBAGAI CALON GURU

Diah Dinaloni^{1*}, Henky Muktiadji², Dandi Kurniawan³

^{1,2,3}Universitas PGRI Jombang

Corresponden Email: d14aloni1308@gmail.com¹

Abstract

The development of information and communication technology has changed the way teachers deliver material and the way students receive learning. The learning process is now required to be more interactive, creative, and aligned with the characteristics of the digital generation. One technology that can be utilized in learning is the Bamboozle application. Bamboozle is a game-based learning platform that allows teachers to present material in the form of interactive quizzes. With its simple yet engaging features, Bamboozle can be used to: (1) Test students' understanding directly; (2) Create an enjoyable learning atmosphere; and (3) Develop critical and collaborative thinking skills. Although Bamboozle offers many benefits, the reality is that many students: (1) Are not yet familiar with the use of technology-based interactive media; (2) More often use conventional methods in learning simulations; and (3) Are less trained in integrating digital media with the curriculum and local values. Based on this, training on the interactive learning media Bamboozle becomes important to implement. Training on the interactive learning media Bamboozle for prospective teacher students has had a positive impact on improving technology-based pedagogical competence. This training activity is considered successful because: (1) It equips students with practical knowledge and skills in using Bamboozle as a learning medium; (2) It enhances students' creativity in designing interactive quizzes relevant to the courses and curriculum; (3) It fosters students' motivation and enthusiasm to integrate technology into the learning process; and (4) It prepares students as future teachers who are adaptive to technological developments and the needs of learner in the digital era. Thus, this training contributes significantly to preparing prospective teachers to be professional, innovative, and capable of delivering enjoyable and meaningful learning experiences.

Keyword: Training, Bamboozle Interactive Media, Pre-Service Teacher Students

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara guru menyampaikan materi serta cara peserta didik menerima pembelajaran. Proses pembelajaran kini dituntut untuk lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Bamboozle*. *Bamboozle* adalah platform berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif. Dengan fitur yang sederhana namun menarik, *Bamboozle* dapat digunakan untuk: (1) Menguji pemahaman siswa secara langsung; (2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; dan (3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Meskipun *Bamboozle* menawarkan banyak manfaat, namun kenyataannya masih banyak mahasiswa yang: (1) Belum familiar dengan pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi; (2) Lebih sering menggunakan metode konvensional dalam simulasi pembelajaran; dan (3) Kurang terlatih dalam mengintegrasikan media digital dengan kurikulum dan nilai-nilai lokal. Berdasarkan hal tersebut, maka pelatihan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* menjadi penting untuk dilaksanakan. Pelatihan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* bagi mahasiswa calon guru telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik berbasis teknologi. Kegiatan pelatihan ini dikatakan berhasil karena: (1) Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran; (2) Meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam merancang kuis interaktif yang relevan dengan mata kuliah dan kurikulum, (3) Menumbuhkan motivasi dan antusiasme mahasiswa untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran; dan (4) Menyiapkan mahasiswa sebagai calon guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi nyata dalam mempersiapkan calon guru yang profesional, inovatif, dan mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Interaktif *Bamboozle*, Mahasiswa Calon Guru

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi menghasilkan timbal balik antara peserta didik dengan

pengajar, didalam kelas interaksi yang dibentuk dalam sebuah pembelajaran harus memperhatikan alat, sarana dan media yang akan dipakai. Di dunia pendidikan saat ini, pembelajaran sangat menuntut adanya keterlibatan penggunaan media-media (Putria *et al.*, 2020). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Rusdiana *et al.*, 2021). Penggunaan media pembelajaran tidak harus dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara guru menyampaikan materi serta cara peserta didik menerima pembelajaran. Proses pembelajaran kini dituntut untuk lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin berkembang adalah gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Gamifikasi telah terbukti membantu peserta didik dalam meningkatkan daya ingat, keterampilan berpikir kritis, serta keterampilan kolaborasi. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Bamboozle*. *Bamboozle* adalah platform berbasis berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif. Menurut Sherly Nirwanda Fadila (2025) pembelajaran ini memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif yang dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas yang lebih menarik dan kompetitif. Dengan fitur yang sederhana namun menarik, *Bamboozle* dapat digunakan untuk: (1) Menguji pemahaman siswa secara langsung; (2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; dan (3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Mahasiswa program pendidikan, sebagai mahasiswa calon guru perlu dibekali keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran agar mampu menghadapi tantangan di kelas yang semakin kompleks. Mahasiswa yang dilatih dalam pembuatan media pembelajaran inovatif dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik serta memfasilitasi pemahaman mereka menjadi lebih baik. Selain itu, dengan melatih mahasiswa calon guru dalam membuat media pembelajaran inovatif memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja yang semakin digital. Kemampuan dalam mendesain, membuat, dan mengelola media pembelajaran inovatif dapat menjadi nilai tambah bagi mahasiswa saat mencari pekerjaan di bidang pendidikan atau bidang terkait lainnya (Nurrita, 2018). Meskipun *Bamboozle* menawarkan banyak manfaat, namun kenyataannya masih banyak mahasiswa yang: (1) Belum familiar dengan pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi; (2)

Lebih sering menggunakan metode konvensional dalam simulasi pembelajaran; dan (3) Kurang terlatih dalam mengintegrasikan media digital dengan kurikulum dan nilai-nilai lokal.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* menjadi penting karena: (1) Membekali mereka dengan keterampilan praktis dalam merancang dan menggunakan media digital; (2) Meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengelola kelas; dan (3) Menyiapkan calon guru agar mampu menghadirkan pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Melalui pelatihan ini, mahasiswa diharapkan: (1) Mampu menguasai penggunaan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif; (2) Terampil mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual; dan (3) Siap menjadi guru profesional yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pelatihan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* untuk mahasiswa calon guru terbagi menjadi tiga tahap, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan

1. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan dilakukan untuk melakukan koordinasi dengan pihak program studi terkait untuk menentukan peserta. Sasaran pengabdian adalah mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi angkatan 2023. Pemilihan Angkatan 2023 karena angkatan tersebut akan melaksanakan mikro teaching. Setelah memilih peserta pelatihan, selanjutnya adalah menyusun jadwal kegiatan, dan materi pelatihan. Jadwal kegiatan dilaksanakan hari Kamis tanggal 4 Desember 2025, pukul 08.30 s/d selesai. Tahap persiapan selanjutnya adalah menyiapkan sarana dan prasarana, seperti ruang pelatihan, perangkat komputer/laptop, serta jaringan internet.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan pelatihan dibagi dalam beberapa tahap:

a. Tahap Pengenalan

Tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai urgensi media pembelajaran interaktif di era digital serta pengenalan *platform Bamboozle*.

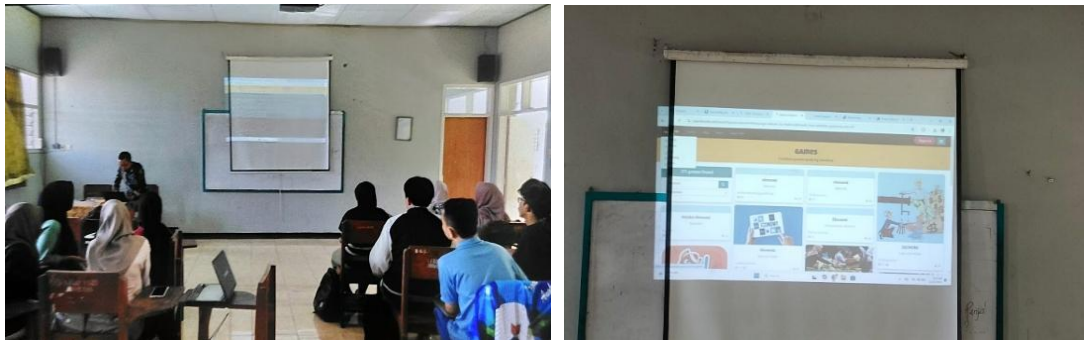
b. Tahap Demonstrasi

Tim pengabdian memperlihatkan cara membuat akun, menyusun kuis, dan mengelola permainan di *Bamboozle* dan peserta pelatihan menyaksikan cara penggunaan *Bamboozle*.

c. Tahap Praktik Mandiri

Mahasiswa mencoba membuat kuis interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang mereka kuasai. Pada tahap ini peserta berhasil membuat kuis interaktif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

d. Tahap Diskusi dan Refleksi: Peserta mendiskusikan pengalaman penggunaan *Bamboozle*, kendala yang dihadapi, serta strategi integrasi dengan kurikulum.



Gambar 2. Tahap pengenalan



Gambar 3. Tahap demonstrasi

3. Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan adalah dengan memberikan pendampingan langsung kepada mahasiswa ketika mereka melakukan praktik. Fokusnya adalah memastikan mahasiswa benar-benar memahami dan mampu menjalankan setiap tahapan penggunaan aplikasi *Bamboozle*, kemudian melakukan evaluasi melalui kuis mahasiswa untuk menilai kreativitas, relevansi materi, dan keterampilan teknis. Kemudian selanjutnya adalah memberikan umpan balik konstruktif agar mahasiswa mampu memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik. Pada tahap evaluasi peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam merancang media digital.



Gambar 4. Tahap praktik mandiri

Pembahasan

Pelatihan pembuatan media interaktif *Bamboozle* ini terbukti meningkatkan keterampilan mahasiswa calon guru dalam memanfaatkan media digital. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum mengenal *Bamboozle*. Setelah pelatihan, mereka mampu membuat kuis interaktif yang relevan dengan mata pelajaran. Pada saat pelaksanaan pelatihan, mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi karena media berbasis permainan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori *game-based learning* yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam pembelajaran. Diskusi dan refleksi menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mengaitkan penggunaan *Bamboozle* dengan kurikulum berbasis kompetensi. Mereka menyadari bahwa media ini dapat digunakan tidak hanya untuk evaluasi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Akan tetapi pada saat pelatihan ada beberapa kendala yang muncul antara lain keterbatasan jaringan internet dan kurangnya pengalaman awal peserta. Namun, melalui pendampingan intensif, mahasiswa dapat mengatasi hambatan. Pelatihan ini memberikan bekal penting bagi mahasiswa calon guru agar lebih siap menghadapi tuntutan era digital. Dalam jangka panjang diharapkan dengan keterampilan ini, mahasiswa calon guru mampu menjadi pendidik profesional yang adaptif dan inovatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* bagi mahasiswa calon guru telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik berbasis teknologi. Kegiatan pelatihan ini dikatakan berhasil karena: (1) Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran; (2) Meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam merancang kuis interaktif yang relevan dengan mata kuliah dan kurikulum, (3) Menumbuhkan motivasi dan antusiasme mahasiswa untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran; dan (4) Menyiapkan mahasiswa sebagai calon guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi nyata dalam mempersiapkan calon guru yang profesional, inovatif, dan mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna.

Untuk keberlanjutan dan pengembangan kegiatan serupa, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi Mahasiswa Calon Guru
 - a. Terus mengasah keterampilan menggunakan media interaktif, tidak hanya *Bamboozle* tetapi juga platform lain yang relevan.
 - b. Mengintegrasikan media digital dalam simulasi pembelajaran maupun praktik mengajar agar terbiasa dengan penerapannya di kelas nyata.
2. Bagi Perguruan Tinggi/Program Studi
 - a. Menjadikan pelatihan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari kurikulum atau kegiatan rutin untuk mendukung penguasaan teknologi pendidikan.
 - b. Menyediakan fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer, akses internet, dan forum diskusi untuk pengembangan media digital.
3. Bagi Penyelenggara Pengabdian
 - a. Melakukan pendampingan berkelanjutan melalui workshop lanjutan atau komunitas belajar daring.
 - b. Mengembangkan modul pelatihan yang lebih variatif agar mahasiswa dapat mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Jurnal Didaktika*, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fajriyah, N., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SHES*, Universitas Sebelas Maret.
- Kamila, A. D., Banindra, C., & Suntari, Y. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, Universitas Negeri Jakarta.
- Kartadie, R. (2025). *Jurnal Pengabdian Masyarakat – Teknologi Digital Indonesia*. Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Lutfi, M., Suprianu, A., & Syamsuddin, F. (2025). Penggunaan Media Interaktif Bamboozle untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 7 Palu. *Jurnal Edu Research*, IICLS.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2023). Studi Literatur: Bamboozle sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*. Universitas Garut.
- Rani, A. (2024). *Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)*. Digilib UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Yoto, dkk. (2025). *Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi (JP2T)*. Universitas Negeri Malang.
- Yasirandi, R., Razel, M. A., & Ridho, M. I. P. (2025). *Jurnal Pemanfaatan Teknologi untuk Masyarakat (JAPATUM): Jurnal Pengabdian Masyarakat*. MATRADIPTI.