

Pemanfaatan *Baamboozle* Untuk Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 01 Srikaton

Nimas Asto Winahyu¹, Siti Annisatur Rofiqoh²

Universitas Muhammadiyah OKU Timur

 Astwnhynimas@gmail.com

Abstract:

The low interest in learning English among elementary school students in rural areas is a problem that requires innovative technology-based solutions. This study aims to describe the process of utilizing *Baamboozle* media in English learning, analyze students' responses and engagement, and examine changes in learning interest among fourth-grade students at SDN 01 Srikaton. The study employed a descriptive qualitative approach with data collection through observation, in-depth interviews, and documentation involving one teacher and 25 students selected using purposive sampling. Data validity was ensured through source and technique triangulation, while data analysis followed the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The results showed that: (1) the utilization of *Baamboozle* took place through three structured stages, namely preparation, implementation, and reflection; (2) students' verbal participation increased significantly from an average of 12 interactions per conventional session to 47-55 interactions per *Baamboozle* session; (3) all four indicators of learning interest, namely enjoyment, attention, activeness, and engagement, showed consistent positive change. This study contributes to enriching empirical studies on the effectiveness of game-based learning in rural elementary schools and provides practical recommendations for teachers in strategically integrating digital media.

Keywords: *Baamboozle*, learning interest, English, Elementary school, *game-based learning*

Abstrak:

Rendahnya minat belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan menjadi permasalahan yang memerlukan solusi inovasi berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pemanfaatan media *Baamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menganalisis respon dan keaktifan siswa, serta mengkaji perubahan minat belajar siswa kelas IV SDN 01 Srikaton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap satu guru dan 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) proses pemanfaatan *Baamboozle* berlangsung melalui tiga tahap terstruktur, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan refleksi; (2) partisipasi verbal siswa meningkat signifikan dari rata-rata 12 interaksi per sesi konvensional menjadi 47-55 interaksi per sesi *Baamboozle*; (3) keempat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, keaktifan, dan keterlibatan, menunjukkan perubahan positif yang konsisten. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian empiris tentang efektivitas *game-based learning* di sekolah dasar pedesaan dan memberikan rekomendasi praktik bagi para guru dalam mengintegrasikan media digital secara strategis.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris telah diakui secara luas sebagai bahasa internasional yang memainkan peran sentral dalam komunikasi lintas budaya, pengembangan ilmu pengetahuan, dan persaingan global. Dalam konteks pendidikan Indonesia, penguasaan Bahasa Inggris tidak lagi dipandang sekadar kebutuhan akademis, melainkan telah berkembang menjadi kompetensi dasar yang menentukan kesiapan generasi muda menghadapi tantangan abad ke-21. Lestari et al. (2022) menegaskan bahwa pengenalan bahasa kedua pada anak-anak usia dasar terbukti lebih efektif secara kontekstual dan berkesinambungan, karena pada usia tersebut otak anak masih berada dalam fase perkembangan optimal untuk menyerap informasi baru. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris sejak jenjang sekolah dasar menjadi langkah strategis yang berdampak jangka panjang terhadap pengembangan kemampuan linguistik siswa.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi kendala yang kompleks, terutama rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor psikologis internal yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena berkaitan langsung dengan tingkat keterlibatan, antusiasme, dan motivasi siswa (Primastami, 2024). Siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung menunjukkan perilaku pasif, mudah teralihkan perhatiannya, dan sulit berkonsentrasi. Helmi (2025) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan siswa untuk memberikan perhatian, merasakan kesenangan, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dewi et al. (2025) mengidentifikasi rendahnya antusiasme, keterbatasan penguasaan kosakata, dan minimnya keterlibatan aktif sebagai faktor-faktor yang secara kumulatif berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kondisi serupa ditemukan di SDN 01 Srikaton, Desa Srikaton, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis. Sebagian besar siswa tampak kurang antusias, kesulitan menjawab pertanyaan dasar, tidak terlibat aktif dalam diskusi, bahkan sebagian memilih berbicara sendiri atau tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini dipengaruhi oleh pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga interaksi dua arah tidak berkembang secara optimal (Qoiriah & Febrianto, 2025). Padahal, Mislawiyadi (2023) menegaskan bahwa pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) menempatkan tujuan utama pembelajaran bahasa pada kemampuan berkomunikasi melalui interaksi nyata, bukan sekadar penguasaan kaidah gramatikal secara pasif.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif turut memperburuk kondisi tersebut. Susanti et al. (2024) membuktikan bahwa metode pengajaran yang monoton berdampak negatif terhadap motivasi dan minat belajar siswa karena tidak memberikan ruang bagi keterlibatan aktif. Bate'e et al. (2023) sebaliknya membuktikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif.

Perkembangan teknologi pendidikan sesungguhnya membuka peluang besar bagi inovasi pembelajaran yang lebih partisipatif. Pratiwi et al. (2023) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, visual, dan partisipatif. Salah satu platform yang relevan adalah *Baamboozle*, yaitu media pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam format kuis permainan interaktif yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok (Rahayu et al., 2024). Platform ini dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret karena menghadirkan pembelajaran menyenangkan dan penuh interaksi (Saffitri et al., 2024).

Penelitian-penelitian sebelumnya tentang *Baamboozle*, seperti Rahayu et al. (2024) dan Silaban et al. (2025), lebih banyak mengkaji dampaknya terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca di jenjang MI dan SMP dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Saffitri et al. (2024) mengkaji *Baamboozle* pada pembelajaran PPKn di tingkat SMA, sementara Rahmawati dan Adityarani (2026) mengkaji penerapannya pada siswa taman kanak-kanak. Sejauh telaah peneliti, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji proses pemanfaatan *Baamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar pedesaan dengan fokus pada perubahan minat menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang mendalam. Kesenjangan inilah yang melandasi dilaksanakannya penelitian ini. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pemanfaatan media *Baamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV SDN 01 Srikaton; (2) menganalisis respon dan keaktifan siswa terhadap penggunaan media tersebut; (3) mengkaji perubahan minat belajar Bahasa Inggris siswa setelah pemanfaatan *Baamboozle*.

METODE

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam tentang proses pemanfaatan media *Baamboozle* dan dampaknya terhadap minat belajar Bahasa Inggris siswa (Sugiyono, 2022). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasikan fenomena yang terjadi secara alamiah di dalam kelas, bukan untuk menguji hipotesis atau mengukur hubungan antarvariabel secara statistik

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Srikaton, Desa Srikaton, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 selama tiga minggu dengan 3 sesi observasi pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari satu guru Bahasa Inggris kelas IV dan 25 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Untuk keperluan wawancara dipilih enam siswa yang mewakili tiga kategori keaktifan belajar: dua

siswa aktif, dua siswa dengan keaktifan sedang, dan dua siswa dengan keaktifan rendah.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik yang saling melengkapi.

Pertama, observasi partisipatif menggunakan lembar observasi terstruktur yang memuat 10 indikator observasi, yaitu 5 indikator untuk aktivitas guru (persiapan, pembelajaran, penggunaan media, pembimbingan siswa, interaksi pembelajaran, pengelolaan kelas) dan 5 indikator untuk aktivitas siswa (perhatian, antusiasme, keaktifan, interaksi sosial, minat belajar).

Kedua, wawancara semi terstruktur yang memuat 7 pertanyaan pokok untuk guru dan 6 pertanyaan untuk siswa yang dilaksanakan setelah setiap sesi observasi untuk menggali pengalaman dan persepsi subjektif partisipan.

Ketiga, dokumentasi kegiatan.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Untuk membantu proses pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator literasi, numerasi, dan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan dengan mengacu pada model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu:

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi, disederhanakan, dan difokuskan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya terkait permasalahan literasi dan numerasi siswa kelas I.

2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel, dan kutipan hasil wawancara untuk memudahkan pemahaman dan penarikan makna.

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan ditarik berdasarkan pola, hubungan, dan temuan yang muncul dari data yang dianalisis. Kesimpulan bersifat sementara dan terus diverifikasi hingga diperoleh hasil yang valid dan konsisten.

Keabsahan Data

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, serta triangulasi teknik yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari tiga tahap yang berlangsung secara simultan: reduksi data untuk memilih dan memfokuskan data yang relevan, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, dan penarikan kesimpulan yang disertai dengan bukti empiris yang kuat. Penelitian ini dilaksanakan dengan izin kepala sekolah dan persetujuan guru serta pihak yang berkepentingan lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pemanfaatan *Baamboozle* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV SDN 01 Srikaton

Menurut Rahayu et al. (2024), efektivitas *Baamboozle* sebagai media pembelajaran sangat bergantung pada kualitas persiapan konten yang dilakukan guru, bukan semata-mata pada fitur teknis platform itu sendiri. Pendapat ini relevan dengan temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa proses pemanfaatan *Baamboozle* di kelas IV SDN 01 Srikaton berlangsung melalui tiga tahapan yang saling berkaitan secara sistematis, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi-refleksi. Pada tahap persiapan, guru secara konsisten menyesuaikan konten kuis dengan materi ajar yang sedang berjalan, misalnya kosakata bertema "parts of the body" dan "daily activities", yang dipersiapkan sehari sebelum pembelajaran berlangsung. Proses penyesuaian ini bukan sekadar rutinitas administratif, melainkan mencerminkan pemahaman guru bahwa *Baamboozle* hanyalah wadah kosong yang nilai pedagogisnya sepenuhnya ditentukan oleh bagaimana wadah itu diisi. Ketika konten permainan diselaraskan secara cermat dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai, *Baamboozle* bertransformasi dari sekadar hiburan digital menjadi instrumen pembelajaran yang benar-benar terarah, di mana setiap pertanyaan dalam kuis memiliki fungsi kurikuler yang jelas dan bukan sekadar pengisi waktu.

Menurut Apipudin dan Saputra (2023), implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya di daerah terpencil, kerap terhambat oleh infrastruktur yang tidak merata. Kenyataan ini juga ditemukan pada tahap persiapan dalam penelitian ini, yang mengungkap satu hambatan struktural yang tidak dapat diabaikan, yaitu keterbatasan koneksi internet yang kerap tidak stabil di lingkungan sekolah. Hambatan ini tidak dapat dipandang sekadar persoalan teknis yang bersifat insidental, melainkan mencerminkan kesenjangan digital yang jauh lebih mendalam antara sekolah-sekolah di wilayah perkotaan dan pedesaan Indonesia. Guru pada penelitian ini bahkan harus mengembangkan strategi mitigasi tersendiri, seperti menyiapkan cadangan materi non-digital untuk mengantisipasi apabila koneksi terputus di tengah sesi, sebuah adaptasi yang menambah beban kerja guru namun jarang diperhitungkan dalam kajian-kajian mengenai efektivitas *game-based learning* secara umum.

Pendapat Qoiriah dan Febriyanto (2025) mengenai pentingnya paradigma *student-centered learning*, yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam konstruksi pengetahuannya sendiri, tampak terkonfirmasi secara nyata pada tahap pelaksanaan penelitian ini. Pergeseran pola interaksi kelas dari yang semula bersifat satu arah menjadi multiarah merupakan temuan yang paling menonjol dan memiliki implikasi pedagogis yang luas. Dalam sesi *Baamboozle*, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan bergeser menjadi fasilitator yang mengelola dinamika permainan sekaligus menjaga agar fokus pembelajaran tidak tergerus oleh semangat kompetisi semata. Pergeseran peran ini tampak nyata dari cara guru lebih banyak melontarkan pertanyaan pancingan dibandingkan memberikan jawaban langsung, serta membiarkan diskusi antarsiswa berlangsung lebih lama sebelum melakukan intervensi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, pergeseran ini menjadi sangat krusial karena kemampuan berbahasa pada dasarnya hanya dapat berkembang melalui praktik komunikasi yang aktif dan berulang, bukan melalui penerimaan informasi secara pasif. Format kuis interaktif berbasis tim dalam *Baamboozle* secara struktural memaksa siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks yang bermakna, baik ketika berdiskusi menentukan jawaban maupun ketika merespons pertanyaan yang muncul di layar, sehingga bahasa yang dipelajari tidak lagi berhenti sebagai pengetahuan pasif melainkan benar-benar dipraktikkan.

Menurut teori *flow* yang dikemukakan Csikszentmihalyi, keterlibatan optimal seseorang terhadap suatu aktivitas terjadi ketika tingkat tantangan yang dihadapi seimbang dengan tingkat kemampuan yang dimiliki individu tersebut. Prinsip ini tercermin secara jelas dalam hasil observasi lapangan, yang mencatat bahwa penggunaan sistem poin dan *leaderboard real-time* dalam

Baamboozle memunculkan ketegangan yang bersifat produktif (*productive tension*) alih-alih tekanan yang kontraproduktif. Keseimbangan ini terlihat nyata dari cara guru menyesuaikan tingkat kesulitan soal dari sesi ke sesi berdasarkan respons kelas sebelumnya: soal yang terlalu mudah cenderung dilewati dengan cepat tanpa memicu diskusi berarti, sementara soal yang dirancang sedikit di atas kemampuan rata-rata siswa justru memunculkan perdebatan tim yang lebih intens sebelum jawaban akhirnya disepakati. Mekanisme inilah yang menjelaskan mengapa sistem leaderboard tidak berubah menjadi sumber tekanan yang kontraproduktif: karena posisi pada leaderboard bersifat dinamis dan dapat berubah kapan saja sepanjang permainan berlangsung, siswa yang tertinggal tetap terdorong untuk berusaha lebih keras alih-alih menyerah, sementara siswa yang memimpin tetap terpacu untuk mempertahankan performanya hingga sesi berakhir. Pendapat Prastiasa et al. (2025) memperkuat temuan ini, yang melaporkan bahwa elemen tantangan terukur dalam game edukatif digital secara konsisten menghasilkan peningkatan keterlibatan kognitif dan emosional siswa sekolah dasar, sebuah pola yang juga teramati secara konsisten di sepanjang sesi observasi pada penelitian ini.

Menurut Mayer (2021), pemrosesan informasi secara mendalam hanya terjadi ketika siswa aktif merefleksikan dan mengorganisasikan informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya, bukan sekadar mengalaminya secara pasif. Pendapat ini relevan dengan temuan pada tahap evaluasi-refleksi, yang mengidentifikasi sebuah praktik pedagogis penting namun sering diabaikan dalam implementasi media berbasis permainan, yaitu fase *debriefing* pasca-permainan. Di akhir setiap sesi, guru secara konsisten meluangkan waktu untuk membahas kembali pertanyaan-pertanyaan yang banyak dijawab keliru, mengoreksi miskonsepsi yang muncul selama permainan, dan menghubungkan pengalaman bermain dengan tujuan pembelajaran yang lebih besar. Praktik ini sangat penting karena tanpa *debriefing* yang terstruktur, pengalaman bermain berpotensi berhenti pada tataran hiburan semata tanpa meninggalkan jejak kognitif yang bermakna; siswa mungkin menikmati permainannya tetapi gagal mengubah pengalaman tersebut menjadi pengetahuan yang benar-benar terinternalisasi. Dengan demikian, fase refleksi pasca-*Baamboozle* bukan sekadar pelengkap seremonial di penghujung sesi, melainkan komponen esensial yang menentukan apakah pengalaman bermain benar-benar bertransformasi menjadi pembelajaran yang bermakna atau justru berhenti sebagai hiburan yang menyenangkan namun kosong secara kognitif.

B. Respon dan Keaktifan Siswa terhadap Penggunaan *Baamboozle*

Menurut Aldya et al. (2025), asosiasi afektif positif merupakan fondasi psikologis yang penting bagi terbentuknya minat belajar yang berkelanjutan, karena otak manusia secara neurologis

cenderung mendekati stimulus yang sebelumnya dikaitkan dengan pengalaman menyenangkan dan menjauhi stimulus yang berkaitan dengan pengalaman negatif. Pandangan ini sangat relevan dengan temuan mengenai respon dan keaktifan siswa dalam penelitian ini, yang mengungkap perubahan yang bersifat multidimensional, mencakup dimensi afektif, kognitif, dan perilaku secara simultan. Dari dimensi afektif, respons antusias yang muncul secara spontan sejak pengumuman penggunaan *Baamboozle* mengindikasikan bahwa siswa telah membentuk asosiasi positif antara media tersebut dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, sebuah asosiasi yang tampaknya terbentuk relatif cepat mengingat penelitian ini hanya berlangsung selama tiga sesi observasi. Kecepatan pembentukan asosiasi ini mengindikasikan bahwa unsur permainan dan kompetisi yang melekat pada *Baamboozle* memiliki daya tarik intrinsik yang tidak memerlukan waktu pembiasaan panjang untuk mulai memengaruhi sikap siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris.

Menurut Santrock (2023), *curiosity-driven learning* merupakan dorongan belajar yang muncul dari kebutuhan internal siswa untuk mengetahui dan memahami sesuatu, bukan karena instruksi eksternal dari guru. Konsep ini tampak jelas dalam temuan pada dimensi kognitif penelitian ini, di mana salah satu temuan paling signifikan adalah munculnya perilaku belajar mandiri yang didorong oleh motivasi kompetisi. Beberapa siswa secara spontan mengajukan pertanyaan mengenai kosakata di luar apa yang secara eksplisit diajarkan pada sesi tersebut, misalnya menanyakan perbedaan makna antara dua kata yang tampak serupa namun memiliki nuansa berbeda. Pertanyaan semacam ini tidak muncul karena diminta atau ditugaskan oleh guru, melainkan lahir dari kebutuhan siswa sendiri untuk menang dalam permainan, sebuah dorongan yang justru menuntun mereka menggali kosakata melampaui cakupan materi formal. Dalam konteks ini, *Baamboozle* berfungsi sebagai katalis yang memicu rasa ingin tahu kognitif siswa, mendorong mereka untuk secara proaktif mencari informasi yang mereka butuhkan demi performa yang lebih baik dalam permainan. Ini merupakan pergeseran motivasional yang sangat penting, dari belajar karena diperintahkan menjadi belajar karena ingin tahu dan ingin berhasil, sebuah pergeseran yang secara pedagogis jauh lebih bernilai dibandingkan sekadar peningkatan skor tes semata. Pendapat Alfiah dan Sholihah (2025) selaras dengan temuan ini, yang mendokumentasikan bahwa *game-based learning* di sekolah dasar Indonesia secara konsisten memunculkan perilaku eksploratif mandiri yang melampaui batas-batas materi yang secara formal ditargetkan dalam sesi pembelajaran.

Pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) yang dikemukakan Mislawiyadi (2023) menegaskan bahwa pembelajaran bahasa yang efektif harus memberikan siswa kesempatan sebanyak-banyaknya untuk menggunakan bahasa dalam situasi komunikasi nyata, bukan sekadar

latihan tata bahasa yang terisolasi dari konteks penggunaannya. Prinsip ini sangat relevan dengan temuan pada dimensi perilaku penelitian ini, yaitu peningkatan frekuensi partisipasi verbal yang sangat signifikan, dari rata-rata 12 interaksi verbal per sesi konvensional menjadi 47-55 interaksi verbal per sesi *Baamboozle*. Peningkatan hampir empat kali lipat ini tidak sekadar mencerminkan peningkatan aktivitas fisik atau kebisingan kelas, tetapi lebih dalam mencerminkan meningkatnya kepercayaan diri siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks komunikasi yang nyata, meskipun dalam skala kelas dan dengan kosakata yang masih terbatas. Yang menarik, peningkatan ini tidak terjadi secara seragam pada seluruh siswa; siswa yang sebelumnya cenderung diam justru menunjukkan lonjakan partisipasi paling tajam, sebuah pola yang mengindikasikan bahwa format permainan tim berhasil menurunkan hambatan psikologis yang selama ini menahan mereka untuk berbicara. Dengan kata lain, setiap momen diskusi tim dalam *Baamboozle*, sekecil apa pun, sejatinya merupakan praktik komunikasi bahasa yang bermakna dan kondusif bagi perkembangan kompetensi berbahasa siswa, karena bahasa yang digunakan bukan bahasa hafalan melainkan bahasa yang benar-benar dibutuhkan untuk mencapai tujuan komunikatif dalam permainan.

Menurut konsep *reduced affective filter* dalam teori pemerolehan bahasa yang dikemukakan Krashen, kecemasan, rasa malu, dan rendahnya kepercayaan diri merupakan filter afektif yang menghambat masuknya input bahasa ke dalam pemrosesan kognitif siswa. Konsep ini sangat relevan untuk menjelaskan perubahan yang terjadi secara spesifik pada kelompok siswa dengan tingkat keaktifan rendah, yang dalam penelitian ini justru menunjukkan perubahan lebih drastis dibandingkan siswa yang sudah aktif sejak awal. Format permainan tim dalam *Baamboozle* secara afektif menurunkan filter afektif tersebut karena kesalahan tidak lagi dirasakan sebagai kegagalan personal yang memalukan, melainkan sebagai bagian wajar dari dinamika permainan yang ditanggung bersama oleh seluruh anggota tim. Ketika filter afektif menurun, siswa yang sebelumnya terhalang oleh kecemasan dan rasa malu pun dapat berpartisipasi lebih bebas dan menyerap materi dengan lebih baik, sebuah kondisi yang sulit dicapai melalui metode pembelajaran konvensional yang menempatkan siswa dalam sorotan individual ketika diminta menjawab. Pendapat Garcia et al. (2025) memperkuat temuan ini, yang membuktikan bahwa *game-based learning* secara signifikan menurunkan *language anxiety* pada siswa sekolah dasar dan meningkatkan kesediaan mereka untuk mengambil risiko berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, meskipun berisiko melakukan kesalahan tata bahasa maupun pelafalan.

Pendapat Slavin (2021) mengenai pembelajaran kooperatif yang terstruktur, yang menyatakan bahwa pendekatan ini secara konsisten menghasilkan peningkatan prestasi akademik dan motivasi

belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran kompetitif individual, tercermin secara nyata dalam dinamika tim yang teramati sepanjang penelitian ini. Observasi lapangan menunjukkan bahwa dalam setiap tim, secara alami muncul proses *peer tutoring*, di mana siswa yang lebih memahami materi membantu rekan setimnya yang mengalami kesulitan menjawab, tanpa perlu diarahkan secara eksplisit oleh guru. Proses ini tidak hanya menguntungkan siswa yang dibantu, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa yang membantu melalui mekanisme *learning by teaching*, karena upaya menjelaskan sesuatu kepada orang lain menuntut penataan ulang pengetahuan secara lebih sistematis dan justru memperdalam pemahaman siswa yang menjelaskan itu sendiri. Format tim dalam *Baamboozle* pada dasarnya merupakan esensi dari pembelajaran kooperatif tersebut, karena keberhasilan mencapai skor tinggi bergantung pada kontribusi seluruh anggota, sehingga secara alami menciptakan kondisi saling ketergantungan positif yang mendorong siswa untuk saling membantu alih-alih bersaing secara individual di dalam kelompoknya sendiri.

C. Perubahan Minat Belajar Siswa Berdasarkan Empat Indikator

1. Perasaan Senang

Perubahan pada indikator perasaan senang terhadap pembelajaran merupakan perubahan yang paling mendasar dan menentukan dalam penelitian ini, karena tanpa fondasi afektif yang positif, perubahan pada indikator-indikator minat belajar lainnya sulit untuk bersifat berkelanjutan. Temuan penelitian ini menunjukkan terjadinya transformasi persepsi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris, dari pembelajaran yang semula dianggap sulit, menakutkan, dan membosankan, menjadi sesuatu yang dinantikan, menyenangkan, dan mengundang rasa penasaran. Transformasi semacam ini, dalam literatur psikologi pendidikan, dikenal sebagai perubahan dari *negative academic emotion* menuju *positive academic emotion*, sebuah pergeseran yang tidak hanya memengaruhi suasana hati sesaat siswa selama pembelajaran berlangsung, tetapi berpotensi membentuk sikap jangka panjang mereka terhadap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 21 dari 25 siswa menunjukkan ekspresi antusias ketika guru mengumumkan penggunaan *Baamboozle*. Pada pertemuan kedua sesi penggunaan *Baamboozle*, beberapa siswa bahkan secara spontan bertanya di awal pembelajaran apakah mereka akan bermain *Baamboozle* lagi hari itu, sebuah pertanyaan yang muncul sebelum guru sempat menyampaikan rencana pembelajaran. Antusiasme siswa ini juga berimbas pada meningkatnya semangat mengajar guru itu sendiri, sebuah temuan yang menunjukkan bahwa penularan emosi (*emotional contagion*) di kelas *Baamboozle* bukan efek satu arah dari media ke siswa, melainkan siklus afektif yang saling

menguatkan: ketika guru semakin bersemangat, penyampaian materi menjadi lebih hidup dan variatif, dan hal ini pada gilirannya memperkuat kembali keterlibatan siswa pada sesi-sesi berikutnya.

Menurut Helmi (2025), minat belajar Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh pengalaman emosional awal mereka dengan mata pelajaran tersebut. Pendapat ini selaras dengan perubahan pada indikator perasaan senang yang ditemukan dalam penelitian ini. Jika pengalaman awal terwarnai oleh rasa takut, frustrasi, atau kebosanan, maka hambatan afektif yang terbentuk cenderung sangat sulit diatasi di kemudian hari, bahkan dapat bertahan hingga siswa memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika pengalaman awal diwarnai oleh kesenangan dan kesuksesan-kesuksesan kecil, maka fondasi minat belajar yang kokoh akan mulai terbentuk sejak dini. Dalam konteks ini, *Baamboozle* berfungsi sebagai instrumen reframing referensi siswa tentang apa artinya belajar Bahasa Inggris, dari sesuatu yang semula penuh beban menjadi sesuatu yang penuh kesenangan dan dinanti-nantikan.

2. Perhatian dan Konsentrasi

Selama observasi, sebagian besar siswa tetap memusatkan perhatiannya hingga akhir pembelajaran; tercatat 23 dari 25 siswa tetap memperhatikan layar dan mengikuti jalannya permainan sampai sesi selesai. Pola perhatian yang teramati selama sesi *Baamboozle* ini cukup menarik karena berbeda dengan pola umum pembelajaran konvensional, di mana konsentrasi siswa cenderung menurun menjelang akhir sesi akibat kelelahan atau kebosanan. Pada sesi *Baamboozle*, konsentrasi siswa justru meningkat atau setidaknya bertahan stabil pada bagian akhir sesi, sebuah fenomena neurokognitif yang menarik untuk dikaji lebih jauh karena erat kaitannya dengan cara otak memproses informasi dalam konteks yang memiliki muatan emosional tinggi. Ketika sebuah momen permainan mendekati titik krusial, misalnya saat skor antartim hampir seimbang menjelang akhir sesi, tingkat keterlibatan emosional siswa yang tinggi tampak justru mengoptimalkan kapasitas perhatian mereka, bukan mengurasnya.

Fenomena ini oleh Mayer (2021) disebut sebagai *desirable difficulty*. Prinsip ini tampak konkret dalam kalibrasi soal *Baamboozle* di kelas ini: pertanyaan yang terlalu mudah membuat siswa cepat kehilangan fokus, sementara pertanyaan yang terlalu sulit memicu kebingungan dan mendorong siswa menarik diri dari permainan. Titik keseimbangan yang berhasil ditemukan guru, yaitu soal yang menuntut upaya mengingat dan mendiskusikan jawaban namun tetap terjangkau oleh sebagian besar siswa, menjadi faktor penentu yang menjaga perhatian siswa tetap bertahan hingga akhir sesi, alih-alih menurun seperti pola umum pada pembelajaran konvensional. Pendapat Saffitri et

al. (2024) melaporkan temuan serupa mengenai peningkatan perhatian siswa saat menggunakan *Baamboozle* dalam pembelajaran PPKn di tingkat SMA, dan temuan pada penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas hasil tersebut ke konteks yang berbeda, yaitu sekolah dasar di wilayah pedesaan dengan karakteristik siswa dan keterbatasan infrastruktur yang jauh berbeda dari konteks penelitian sebelumnya.

3. Keaktifan dalam Bertanya dan Menjawab

Perubahan paling mencolok dalam penelitian ini terlihat pada peningkatan partisipasi verbal siswa. Pada pembelajaran konvensional, interaksi verbal yang muncul rata-rata hanya 12 kali per sesi. Setelah penggunaan *Baamboozle*, jumlah interaksi meningkat tajam menjadi 47-55 kali dalam satu pertemuan, sebuah lonjakan yang jauh melampaui ekspektasi awal peneliti. Beberapa bentuk interaksi yang muncul antara lain siswa bertanya mengenai kosakata yang belum mereka pahami, siswa mendiskusikan jawaban bersama anggota tim, siswa mengoreksi jawaban kelompok lain yang dianggap keliru, serta siswa memberikan alasan atau argumen atas jawaban yang mereka pilih sebelum jawaban tersebut disampaikan kepada guru. Karakteristik interaksi semacam ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan sekadar keributan atau keramaian tanpa makna, melainkan diskusi yang mengandung substansi linguistik dan kognitif yang nyata, karena setiap ujaran yang dilontarkan siswa umumnya terkait langsung dengan upaya memahami atau memproduksi materi Bahasa Inggris yang sedang dipelajari.

Teori *comprehensible output* menyatakan bahwa kemampuan berbahasa tidak hanya berkembang melalui penerimaan *input* yang dipahami, tetapi juga, dan bahkan mungkin lebih signifikan, melalui upaya produktif menghasilkan *output* bahasa yang dapat dipahami oleh orang lain. Mekanisme inilah yang menjelaskan mengapa peningkatan interaksi verbal dalam penelitian ini berkontribusi langsung pada perkembangan kompetensi berbahasa Inggris siswa, bukan sekadar menjadi indikator keramaian kelas semata. Setiap kali siswa berupaya mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris, mendiskusikan jawaban dengan rekan timnya, atau bertanya tentang kosakata tertentu, mereka sesungguhnya sedang berlatih memproduksi output bahasa dalam kondisi yang menuntut kejelasan dan ketepatan, karena rekan timnya perlu memahami apa yang mereka maksud agar tim dapat menjawab dengan benar. Dengan demikian, peningkatan keaktifan verbal dalam sesi *Baamboozle* bukan hanya berfungsi sebagai indikator minat belajar, tetapi sekaligus merupakan mekanisme pembelajaran itu sendiri, di mana proses berbicara dan proses belajar berlangsung secara bersamaan dan saling memperkuat.

4. Keterlibatan dalam Kegiatan Pembelajaran

Indikator keterlibatan perilaku tercermin dari postur tubuh yang aktif, orientasi visual yang terus tertuju ke layar, dan frekuensi partisipasi verbal yang tinggi sepanjang sesi berlangsung. Keterlibatan kognitif tercermin dari diskusi tim yang substantif, pertanyaan-pertanyaan inisiatif yang diajukan siswa sebelum dan selama permainan, serta kemampuan sebagian siswa untuk secara spontan mengaitkan kosakata baru dengan konteks yang sudah mereka kenal sebelumnya. Sementara itu, keterlibatan emosional tercermin dari ekspresi antusias ketika permainan dimulai, ekspresi kecewa ketika menjawab keliru yang kemudian justru memotivasi upaya lebih keras pada giliran berikutnya, serta ekspresi puas dan lega ketika tim berhasil menjawab dengan benar. Ketiga dimensi keterlibatan ini tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling terkait dan saling memperkuat sepanjang sesi pembelajaran berlangsung.

Pendapat Rahmawati dan Adityarani (2026) mengenai efektivitas *Baamboozle* dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar pada siswa usia dini turut diperkuat oleh temuan penelitian ini. Temuan pada keempat indikator di atas secara kolektif mengonfirmasi dan bahkan memperluas hasil tersebut, karena efektivitas yang serupa teridentifikasi pada siswa kelas IV sekolah dasar di lingkungan pedesaan dengan keterbatasan infrastruktur yang jauh berbeda dari konteks taman kanak-kanak perkotaan. Kesamaan pola keterlibatan yang muncul pada dua jenjang usia dan dua konteks geografis yang berbeda ini menunjukkan bahwa potensi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran lintas konteks cukup robust dan tidak mudah dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti keterbatasan fasilitas maupun perbedaan tahap perkembangan kognitif siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan tiga temuan utama yang menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pertama, proses pemanfaatan *Baamboozle* di kelas IV SDN 01 Srikaton berlangsung melalui tiga tahap terstruktur, yaitu persiapan konten kuis yang diselaraskan dengan materi ajar, pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tim yang interaktif, serta evaluasi dan refleksi pasca-permainan yang mengaitkan pengalaman bermain dengan tujuan pembelajaran substantif. Kedua, respon siswa terhadap penggunaan *Baamboozle* sangat positif, ditandai dengan peningkatan partisipasi verbal yang signifikan dari rata-rata 12 interaksi per sesi konvensional menjadi 47-55 interaksi per sesi *Baamboozle*.

Peningkatan ini bersifat inklusif karena terjadi secara merata pada seluruh kelompok siswa, termasuk siswa yang sebelumnya pasif. Format permainan tim terbukti efektif menurunkan hambatan

psikologis berupa kecemasan dan rasa malu, sehingga mendorong partisipasi yang merata dan demokratis. Temuan ketiga, keempat indikator minat belajar yaitu perasaan senang terhadap pembelajaran, perhatian dan konsentrasi, keaktifan bertanya dan menjawab, serta keterlibatan menyeluruh dalam pembelajaran, menunjukkan perubahan positif yang konsisten dan saling menguatkan setelah pemanfaatan *Baamboozle*.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan *Baamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN 01 Srikaton, beberapa saran dapat dikemukakan. Bagi guru, *Baamboozle* sebaiknya diintegrasikan secara terjadwal dan terencana minimal satu kali per dua pertemuan, namun tetap digunakan sebagai salah satu komponen dari pendekatan yang lebih komprehensif. Bagi pihak sekolah, dapat memfasilitasi pelatihan dan pengembangan kompetensi digital bagi para guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Amalia, S. R., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Problem Based Learning. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 7–13.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2020). *Defining Twenty-First Century Skills*. Springer.
- Cheung, A., & Slavin, R. (2017). Effective Reading Programs for Elementary Students: A Best-Evidence Synthesis. *Reading Research Quarterly*, 52(4), 403–441.
- Fitriani, R. (2021). Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 678–690.
- Kemendikbud. (2020). *Strategi Nasional Literasi dan Numerasi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lestari, P. (2019). Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 6–7 Tahun Berdasarkan Teori Piaget dalam Konteks Pembelajaran SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 90–103.
- Nurjanah, S. (2020). Implementasi Metode Shared Reading untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 12–21.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing.