UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GAME BAAMBOOZLE DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS X PH 5 SMK NEGERI 4 BANGLI

Oleh:
Ni Made Artini[1], I Nengah Sumantra[2], I Nengah Arimbawa[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[123]
Email : nimadeartini924@gmail.com[1], nengahsumantra1945@gmail.com[2], inengaharimbawa@uhnsugriwa.ac.id[3]

Abstract

Learning in Hindu Religious Education and Character Building still faces challenges in improving students' learning motivation due to the limited use of innovative teaching methods. This study aimed to describe the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by the Baamboozle game, identify the challenges encountered, and analyze its implications for students' learning motivation in class X PH 5 at SMK Negeri 4 Bangli. This study employed a qualitative descriptive approach based on constructivism theory and Self-Determination Theory (SDT). Data were collected through interviews, observations, and documentation involving teachers and students. The findings revealed that: (1) the implementation of the GBL model assisted by Baamboozle created a more interactive and enjoyable learning atmosphere; (2) the main challenges included limited facilities, unstable internet connection, and time management; and (3) the model positively influenced students' intrinsic and extrinsic learning motivation, reflected in increased activeness, enthusiasm, cooperation, concentration, and participation during the learning process.

Keywords: *Game-Based Learning, Baamboozle, learning motivation, Hindu Religious Education and Character Building.*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle, mengidentifikasi kendala yang dihadapi, serta menganalisis implikasinya terhadap motivasi belajar siswa kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang berlandaskan teori konstruktivisme dan *Self-Determination Theory* (SDT). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi model pembelajaran GBL berbantuan Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan; (2) kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas, jaringan internet yang kurang stabil, dan pengelolaan waktu pembelajaran; serta (3) penerapan model ini memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

maupun ekstrinsik, yang terlihat dari meningkatnya keaktifan, kerja sama, konsentrasi, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Baamboozle, motivasi belajar, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang terarah dan berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Menurut Abd Rahman dkk. (2022), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sebab motivasi memang merupakan faktor penting bagi tercapainya prestasi belajar (Zurriyati & Mudjiran, 2021). Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berkelanjutan yakni dorongan yang timbul dari diri seseorang dan membangkitkan keinginan untuk mencapai tujuan tertentu (Zurriyati & Mudjiran, 2021). Menurut Dimyati dan Mudjiono (2019), motivasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Muhammad (2017) menjelaskan bahwa motivasi dalam pembelajaran sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa motivasi adalah kunci keberhasilan belajar, sebab tanpa motivasi siswa sulit mencapai prestasi (Djalil et al., 2025), sementara metode pembelajaran yang menarik terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa (Djalil et al., 2025).

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga bertujuan membentuk karakter, sikap spiritual, dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peran penting Pendidikan Agama Hindu dalam membentuk karakter siswa tampak pada dimensi moral, etika, dan spiritual yang ditanamkan melalui pembelajaran agama di sekolah (Purnama, 2024). Widiasanti dan Suardika (2021) menyatakan bahwa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa melalui penanaman nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa cenderung kurang aktif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan berpusat pada guru (teacher centered learning). Temuan serupa juga banyak dilaporkan dalam penelitian lain: metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton membuat interaksi guru dan siswa tidak terbangun dengan baik (Purwaningrum et al., 2024), sedangkan pendekatan teacher centered yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran menimbulkan kebosanan pada peserta didik (Purwaningrum et al., 2024). Susanti, Aminah, dan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Assa'idah (2024) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton dapat memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa karena siswa menjadi cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Akibatnya siswa merasa bosan, kurang mampu berpikir kritis, tidak berani menjawab pertanyaan guru, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran (Purwaningrum et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning. Annuar, Solihatin, dan Khaerudin (2025) menjelaskan bahwa Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain yang menantang dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Secara empiris, siswa yang belajar melalui GBL berbasis teknologi terbukti lebih aktif, antusias, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran (Nisa', 2025), dan faktor interaktif, tantangan, serta penghargaan dalam permainan mampu mendorong keterlibatan emosional siswa sehingga memperkuat motivasi intrinsik mereka (Nisa', 2025). Kajian literatur juga menunjukkan bahwa GBL meningkatkan motivasi intrinsik siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Putri et al., 2025). Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan pada era digital saat ini. Maritsa dkk. (2021) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa inovasi digital berperan sebagai pendorong transformasi pendidikan menuju model yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif (Fitriana & R, 2025).

Dalam penelitian ini, media yang digunakan untuk mendukung model pembelajaran Game Based Learning adalah game Baamboozle. Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis permainan digital yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis interaktif secara kelompok maupun individu. Secara teknis, Baamboozle adalah media berbasis situs daring yang di dalamnya berisi permainan-permainan interaktif dalam bentuk pembelajaran kelompok (Santoso & Turistiani, 2026), dan platform digital ini dapat menciptakan permainan kuis interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena bersifat kompetitif dan menyenangkan (Santoso & Turistiani, 2026). Media ini juga praktis karena mudah digunakan baik melalui komputer maupun ponsel sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Muttaqin et al., 2024). Penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dukungan empiris untuk hal ini cukup tersedia: penerapan Game Based Learning melalui media Baamboozle membuat siswa lebih antusias, lebih cepat menghafal materi baru, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat (Sunardi et al., 2025). Meski demikian, Baamboozle juga memiliki keterbatasan yang perlu diantisipasi guru. Kelebihannya antara lain dapat diakses tanpa harus membuat akun, menyediakan soal yang bermacam-macam, serta bisa digunakan untuk tiap jenjang pendidikan (Tsurayya, 2023), sedangkan kekurangannya adalah fiturnya yang sangat terbatas, permainan hanya bisa dimainkan per tim, dan pada saat menggunakan media ini sangat memungkinkan siswa menjadi pasif (Tsurayya, 2023).

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Jika dikaitkan dengan teori konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi dan pengalaman belajar. Dalam kerangka teori ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung, refleksi, dan diskusi (Salsabila & Muqowim, 2024, p. 819). Dalam penerapan Game Based Learning, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan aktivitas permainan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh Self-Determination Theory yang menjelaskan bahwa motivasi belajar seseorang dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar, seperti kebutuhan akan kemampuan (competence), hubungan sosial (relatedness), dan kebebasan (autonomy). Teori ini menekankan bahwa motivasi intrinsik dapat tumbuh apabila pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan dasar peserta didik, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Nuriza et al., 2025). Badriah dan Surawan (2025) menyatakan bahwa self-determination memiliki peran penting dalam meningkatkan ketekunan dan motivasi belajar peserta didik di era digital. Temuan mereka menunjukkan bahwa motivasi belajar yang bertahan lama berasal dari dalam diri individu dan dipengaruhi oleh terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar tersebut (Badriah & Surawan, 2025). Sejalan dengan itu, untuk mengembangkan motivasi siswa, kebutuhan psikologis dasar akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan harus dipenuhi terlebih dahulu (Atasever et al., 2022) Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan kelompok, serta memperoleh umpan balik secara langsung melalui permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Islam dkk. (2024) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, Fauziah dan Sahlani (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kecenderungan tersebut juga diperkuat oleh temuan bahwa GBL terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, memberikan umpan balik langsung, serta memperkuat penguasaan konsep melalui latihan yang berulang (Kurniasari et al., 2025).

Namun, penelitian mengenai implementasi model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Baamboozle pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih terbatas. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media game edukasi Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan fokus pada analisis implikasinya terhadap motivasi belajar siswa secara intrinsik dan ekstrinsik. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli yang memiliki karakteristik pembelajaran kejuruan dan religius.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana implementasi model pembelajaran Game Based Learning berbantuan game Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, (2) apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapannya, dan (3) bagaimana implikasi penerapan model pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Baamboozle, mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, serta menganalisis implikasinya terhadap motivasi belajar siswa kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memahami implementasi model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan Baamboozle serta implikasinya terhadap motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Creswell dan Creswell (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna dari permasalahan sosial atau kemanusiaan, sedangkan Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif mengkaji objek dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian dilaksanakan di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli berdasarkan observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa, dengan peneliti terlibat langsung dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sukmadinata (2011) menjelaskan bahwa ketiga teknik tersebut dapat digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh data mendalam sesuai kondisi lapangan. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data secara deskriptif, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian, sedangkan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil analisis selama penelitian. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Menurut Sugiyono (2013), triangulasi digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan membandingkan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

III. PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, implementasi model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan juga memberikan implikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

3.1 Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Baamboozle

Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, serta menyiapkan soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam permainan Baamboozle sesuai dengan materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Tahap ini

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta penjelasan aturan permainan Baamboozle. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti permainan secara kolaboratif. Setiap kelompok diberikan kesempatan secara bergantian untuk memilih dan menjawab soal yang tersedia dalam permainan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan dan memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah. Selain itu, penerapan *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle juga relevan dengan *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, terpenuhi. Dalam penelitian ini, siswa diberikan kebebasan untuk berpartisipasi aktif dalam permainan, memperoleh umpan balik melalui skor permainan, serta membangun interaksi sosial dengan anggota kelompok dan guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

3.2 Kendala dalam Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Baamboozle

Meskipun implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala. Berdasarkan hasil penelitian, kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas pembelajaran, jaringan internet yang kurang stabil, pengelolaan waktu pembelajaran, serta kendala yang berasal dari siswa.

Keterbatasan fasilitas pembelajaran, seperti jumlah LCD proyektor dan perangkat pendukung yang terbatas, menjadi salah satu hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, jaringan internet yang kurang stabil menyebabkan proses penggunaan Baamboozle terkadang mengalami gangguan sehingga menghambat kelancaran permainan. Pengelolaan waktu juga menjadi kendala karena proses permainan, diskusi kelompok, dan penyampaian jawaban membutuhkan waktu yang cukup panjang. Dari sisi siswa, kendala yang dihadapi meliputi kesulitan memahami mekanisme permainan pada tahap awal, keterbatasan dalam menjawab soal secara cepat, serta ketidakmerataan partisipasi dalam kelompok. Beberapa siswa masih terlihat pasif dan bergantung pada teman kelompoknya dalam menjawab pertanyaan. Namun demikian, guru berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, mengatur waktu pembelajaran secara efektif, serta memberikan motivasi agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis permainan tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

juga dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas, kemampuan guru dalam mengelola kelas, serta kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, dukungan sarana dan prasarana pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penerapan *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle.

3.3 Implikasi Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, siswa menunjukkan peningkatan rasa senang, minat belajar, rasa ingin tahu, serta kepuasan dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga merasa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

Secara ekstrinsik, penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, kerja sama, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran berlangsung. Adanya unsur kompetisi dalam permainan, seperti sistem skor dan permainan kelompok, mendorong siswa untuk lebih aktif dan berusaha memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif juga meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa maupun antar siswa dalam kelompok belajar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), penggunaan Baamboozle mampu memenuhi kebutuhan *relatedness* melalui interaksi sosial antar siswa, kebutuhan *competence* melalui keberhasilan menjawab soal, serta kebutuhan *autonomy* melalui keterlibatan aktif siswa dalam permainan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas X PH 5 SMK Negeri 4 Bangli, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan melalui kegiatan orientasi permainan, pengorganisasian peserta didik, pelaksanaan permainan, serta penyajian hasil diskusi kelompok. Penerapan model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Kendala yang dihadapi dalam implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle meliputi keterbatasan fasilitas pembelajaran, jaringan internet yang kurang stabil, pengelolaan waktu pembelajaran, serta adanya beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami mekanisme permainan. Meskipun demikian, guru berupaya mengatasi kendala tersebut melalui pengelolaan kelas yang lebih baik serta memberikan arahan dan pendampingan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan game Baamboozle memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, pembelajaran mampu meningkatkan rasa senang, minat belajar, rasa ingin tahu, dan kepuasan siswa dalam belajar. Sementara itu, secara ekstrinsik pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, kerja sama, interaksi sosial, serta semangat kompetisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan game Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.

Atasever, A. N., Çelik, L., & Eroğlu, Y. (2022). Mediating effect of digital addiction on the relationship between academic motivation and life satisfaction in university students. Participatory Educational Research, 10(1), 17–41. https://doi.org/10.17275/per.23.2.10.1

Badriah, S., & Surawan, S. (2025). Peran self-determination dalam meningkatkan ketekunan belajar mahasiswa di era digital. Observasi Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi, 3(3), 409–423. https://doi.org/10.61132/observasi.v3i3.1506

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.

Dimyati, & Mudjiono. (2019). Belajar dan pembelajaran. Rineka Cipta.

Djalil, D. A., Hafid, R., Mahmud, M., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran debat aktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Bonepantai. Dewantara Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 4(1), 293–303. https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4004

Fitriana, D. N., & R, E. N. (2025). Peran inovasi digital dalam pengembangan teknologi pendidikan di era transformasi pembelajaran. Indonesian Journal of Education Learning and Evaluation, 1(1), 41–48. https://doi.org/10.63199/idjele.v1i1.63

Islam, K. R., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. Jurnal IDEAS, 10(3).

Kurniasari, D., Puspitasari, S. O., Ramadhan, R., Ayu, S. S., Sihombing, Y. J., & Susilowati, N. (2025). The influence of Gimkit game implementation on students' analytical skills, engagement, and satisfaction levels. Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 6(3), 393–403. https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.981

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91–100.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-05-2026
Revised : 26-10-2026
Accepted : 29-10-2026

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Muttaqin, A. Khaeril, Nurwahida, N., & Irmayanti, I. (2024). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Baamboozle pada tenaga pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. Mosaic, 63–72. https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.509

Nisa', S. K. (2025). Pengaruh penggunaan game based learning berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Education and Development, 13(3), 486–487. https://doi.org/10.37081/ed.v13i3.7587

Nuriza, I. A., Fahmi, M., & Mas'ud, A. (2025). Penggunaan media digital berbasis video animasi dalam memotivasi peserta didik di SMP Negeri 5 Surabaya. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 246–260. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34088

Purnama, S. P. G. C. (2024). Peranan pendidikan agama Hindu dalam penguatan karakter di SMP Negeri 1 Bangli. Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin, 4(1), 156–167. https://doi.org/10.37329/metta.v4i1.2995

Purwaningrum, S., Khoiroh, L., & Fani'mah, S. (2024). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 3(1), 36–48. https://doi.org/10.30762/allimna.v3i01.2709

Putri, M. R., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2025). The influence of game based learning on student motivation in the digital era: Literature review. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 10(1), 122. https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814

Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (PBL). LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 813–827. https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185

Santoso, R., & Turistiani, T. D. (2026). Efektivitas model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) berbasis Baamboozle dalam pembelajaran struktur teks surat resmi kelas 7 SMPN 53 Surabaya. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 11(1), 514–522. https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4469

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Sunardi, N. R., Surahmat, Z., Anirah, A., & Rahmaniar, R. (2025). Penerapan metode game based learning melalui media Baamboozle untuk meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris. Al-Irsyad: Journal of Education Science, 4(1), 49–60. https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.153

Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan media interaktif Baamboozle pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dinamika, 6(2), 81. https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343

Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap keterlibatan siswa dalam belajar (student engagement) di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1555–1563. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889