

IMPLEMENTASI *GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN DASAR-DASAR KULINER SMKN 2 MALANG

Implementation Of Baamboozle Game Based Learning To Increase Student Participation In Basic Culinary Learning Smkn 2 Malang

Citra Diah Permata^{*1}, Laili Hidayati²

^{1,2}Universitas Negeri Malang

^{*}Corresponding author, e-mail: citra.diah.2531567@students.um.ac.id

ABSTRACT

Conventional one-directional instruction tends to reduce student motivation and engagement, particularly in vocational foundational subjects at the secondary level. This study analyzes the implementation of Baamboozle as a game-based learning medium in Grade X Culinary class at SMKN 2 Malang. The research subjects were 35 class X Culinary students and 1 subject teacher, with a focus on learning the Basics of the Expertise Program subject. Data were collected through participatory observation and in-depth interviews, then analyzed qualitatively descriptively which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The findings reveal two key outcomes: first, Baamboozle-based group game activities consistently stimulated active participation and peer collaboration that was absent in conventional instruction; second, students demonstrated measurably improved conceptual understanding, evidenced by faster and more accurate responses during evaluation sessions. Baamboozle is proven effective in creating a learning environment that is engaging, interactive, and responsive to the learning characteristics of Generation Z students. These findings suggest that integrating game-based platforms such as Baamboozle offers a concrete strategy for vocational teachers seeking to foster meaningful, student-centered learning experiences.

Keywords: Game-Based Learning, Baamboozle, Student Participation, Interactive Learning, Vocational Education

ABSTRAK

Pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah cenderung menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di jenjang SMK. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi Baamboozle sebagai media *game-based learning* di kelas X Kuliner SMKN 2 Malang. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas X Kuliner dan 1 guru mata pelajaran, dengan fokus pada pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengungkap dua temuan utama: pertama, aktivitas permainan kelompok berbasis Baamboozle secara konsisten memicu partisipasi aktif dan kerja sama antarsiswa yang tidak ditemukan pada pembelajaran konvensional; kedua, pemahaman konsep siswa meningkat secara signifikan, ditandai dengan respons kognitif yang lebih cepat dan akurat dalam sesi evaluasi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi platform *game-based* seperti Baamboozle dapat menjadi strategi konkret bagi guru SMK untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kontekstual, dan adaptif terhadap karakteristik generasi Z.

Kata kunci: Game-Based Learning, Baamboozle, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Kejuruan

How to Cite: Citra Diah Permata^{1*}, Laili Hidayati². 2026. Implementation Of Baamboozle GameBased Learning To Increase Student Participation In Basic Culinary Learning SMKN 2 MALANG. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 7 (2): pp. 438-446, DOI: 10.24036/jptbt.v7i2.27288



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital abad ke-21 telah mendorong transformasi signifikan dalam berbagai aspek pendidikan. Perubahan digital ini menggeser paradigma pembelajaran dari yang sifatnya konvensional ke arah pembelajaran berbasis teknologi (Riskiani et al., 2025). Dalam pendidikan kejuruan, khususnya pada program keahlian kuliner di SMK, pembelajaran tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga keterampilan praktis serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih sering didominasi oleh metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas X Kuliner SMKN 2 Malang terhadap 35 siswa, ditemukan permasalahan terkait rendahnya minat belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, siswa cenderung tidak bertanya, tidak memperhatikan penjelasan guru, serta saat diskusi hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton khususnya PowerPoint tanpa modifikasi yang membuat siswa menunjukkan sikap tidak kondusif dan kurang antusias terhadap materi yang disampaikan. Permasalahan ini menunjukkan bahwa pendidik belum memanfaatkan sumber daya pembelajaran berbasis teknologi dengan optimal.

Rendahnya partisipasi siswa menjadi perhatian penting karena keterlibatan aktif merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar. Berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) proses belajar berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan teman sebaya maupun guru. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa kemampuan siswa berkembang ketika memperoleh dukungan (*scaffolding*) selama menyelesaikan tugas bersama. Oleh karena itu, aktivitas permainan kelompok pada *Baamboozle* memberikan ruang bagi siswa untuk saling berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman secara kolaboratif. Sementara itu, *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Ryan & Deci (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat terpenuhi. Dalam pembelajaran berbasis permainan seperti *Baamboozle*, siswa memperoleh kesempatan menentukan strategi kelompok, menunjukkan kompetensi melalui penyelesaian soal, serta berinteraksi dengan teman sekelompok. Pemenuhan ketiga kebutuhan tersebut mendorong meningkatnya motivasi dan partisipasi selama pembelajaran.

Game-based learning merupakan salah satu model pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Penelitian Salsanila & Faisal (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dari 69% menjadi 82%. Salah satu *platform* yang mendukung model ini adalah *Baamboozle*, yakni media berbasis kuis interaktif yang dilengkapi fitur gamifikasi berupa poin, tantangan, dan kompetisi antarsiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wardani & Kiptiyah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Aulia et al., (2025) menyebutkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi terlihat dari validasi ahli mencapai lebih dari 90% serta mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan setelah penerapan pembelajaran.

Keunggulan *Baamboozle* tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga fleksibilitasnya dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Dasar-Dasar Program Keahlian Kuliner. Fitur-fitur pada *Baamboozle* dapat disesuaikan, guru dapat menciptakan soal-soal interaktif yang mengajak siswa untuk berpikir kritis dan berkompetisi secara sehat dalam kelas. Penelitian mengenai penerapan *Game-Based Learning* (GBL) menggunakan media *Baamboozle* telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil positif terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian oleh Nandhini & Rasyidah (2024) mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* pada materi sistem pencernaan dan menunjukkan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian Adelia et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran ekonomi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan melalui pendekatan eksperimen semu. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis, minat belajar, dan partisipasi siswa dalam berbagai mata pelajaran seperti matematika, bahasa Inggris, dan IPA (Wahyuningsih et al., 2023).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan berfokus pada mata pelajaran umum, sehingga belum mampu menggambarkan secara mendalam bagaimana proses implementasi *Baamboozle* berlangsung di kelas, khususnya dalam konteks

pendidikan vokasi. Pendidikan vokasi terutama bidang kuliner memiliki karakteristik pembelajaran yang sangat kontekstual dan berorientasi praktik, sehingga memerlukan kajian kualitatif yang mampu mengungkap dinamika interaksi, keterlibatan siswa, dan proses pelaksanaan pembelajaran secara utuh. Penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi *game-based learning* menggunakan *Baamboozle* di kelas kuliner SMK melalui pendekatan deskriptif kualitatif belum pernah dilakukan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dominan meneliti peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran umum menggunakan metode eksperimen, penelitian ini menyoroti penggunaan *Baamboozle* sebagai inovasi media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan vokasi kuliner.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi *Baamboozle* sebagai media *game-based learning* pada pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di kelas X Kuliner SMKN 2 Malang serta menganalisis dampaknya terhadap partisipasi dan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi media *game-based learning* *Baamboozle* dalam pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di kelas X Kuliner SMKN 2 Malang serta mengungkap dinamika partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan narasi dalam menjelaskan dan menjabarkan makna dari setiap fenomena dan situasi sosial tertentu (Waruwu, 2023). Dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi sebagai sumber data dalam menginterpretasikan setiap fenomena dan situasi yang ada. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar tentang penerapan *game* edukatif *Baamboozle* sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian 1 Kelas X Kuliner SMKN 2 Malang. Sementara itu, wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan *game* edukatif *Baamboozle* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian 1 Kelas X Kuliner SMKN 2 Malang.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Malang, pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian 1 kelas X Kuliner. Pengambilan data berlangsung selama delapan minggu, dari bulan Maret hingga Mei 2026, mencakup empat sesi observasi pembelajaran dan dua sesi wawancara yang dijadwalkan secara bertahap agar data yang diperoleh mencerminkan pola yang konsisten.

Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas X Kuliner dan 1 guru pengampu mata pelajaran. Seluruh siswa menjadi subjek observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk wawancara, dipilih 8 siswa secara purposif berdasarkan variasi tingkat partisipasi (tinggi, sedang, rendah) yang teridentifikasi selama observasi, serta 1 guru yang diwawancara secara mendalam terkait perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran.

Peneliti berperan sebagai *observer partisipan*, yakni turut hadir di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung namun tidak bertindak sebagai pengajar. Peneliti mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan jalannya kegiatan pembelajaran secara langsung. Posisi ini dipilih untuk meminimalkan bias intervensi sekaligus memungkinkan pengamatan yang kaya terhadap interaksi alami antara guru, siswa, dan media *Baamboozle*. Peneliti merupakan mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang melaksanakan penelitian pada lokasi praktik pengalaman lapangan. Posisi tersebut memberikan kemudahan akses terhadap kegiatan pembelajaran, namun juga berpotensi menimbulkan bias. Oleh karena itu, peneliti menerapkan pencatatan reflektif (*reflexive field notes*), melakukan diskusi dengan guru pamong, dan menggunakan triangulasi data untuk menjaga objektivitas interpretasi.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik yaitu 1) Observasi, digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, meliputi aktivitas kelompok, respons siswa, dan pola interaksi selama penggunaan *Baamboozle*, 2) Wawancara semi-terstruktur, digunakan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan refleksi guru serta siswa terpilih terhadap penerapan media pembelajaran, 3) Dokumentasi, berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran (modul ajar, LKPD) yang digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan observasi dan wawancara.

Untuk menjamin kredibilitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member checking*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa. Triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memverifikasi konsistensi temuan. Selanjutnya, *member checking* dilakukan dengan mengonfirmasi kembali hasil interpretasi kepada guru dan siswa terpilih untuk memastikan dan kesesuaian makna yang ditangkap peneliti.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles et al., (2014) yang terdiri atas tiga tahap yang berlangsung secara siklis dan terus-menerus yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dilakukan dengan memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data hasil observasi dan wawancara sesuai tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola, temuan, dan informasi yang diperoleh selama penelitian sehingga dapat memberikan gambaran mengenai penerapan game edukatif *Baamboozle* dalam pembelajaran. Berdasarkan ketiga tahapan tersebut dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus hingga data dinyatakan jenuh. Kejenuhan data (*data saturation*) dinyatakan tercapai apabila data dari observasi dan wawancara lanjutan tidak lagi menghasilkan informasi baru yang mengubah atau menambahkan tema yang telah teridentifikasi kondisi ini pertama kali terdeteksi pada sesi observasi ketiga dan dikonfirmasi pada sesi keempat.

Penelitian ini telah memperoleh izin dari kepala sekolah dan guru mata pelajaran sebelum pelaksanaan penelitian. Seluruh partisipan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, prosedur pengumpulan data, serta hak mereka untuk menolak atau menghentikan keterlibatan kapan saja. Persetujuan (*informed consent*) diperoleh dari guru dan siswa sebelum observasi, wawancara, maupun dokumentasi dilakukan. Seluruh identitas partisipan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal Partisipasi Siswa

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Semakin tinggi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran maka peluang keberhasilan pembelajaran semakin besar (Ni'matuzzuriyah & Ervina, 2025). Hasil pengamatan di kelas X Kuliner di SMKN 2 Malang pada saat pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian 1, siswa cenderung memiliki partisipasi yang rendah saat pembelajaran dengan metode yang tidak bervariasi. Siswa tidak memperhatikan guru dengan seksama, tidak terlihat tertarik dalam mengikuti pembelajaran, ngobrol dengan teman lainnya, dan terkadang ada yang bermain HP sendiri.

Penerapan model *game-based learning* menggunakan media *Baamboozle* di kelas X Kuliner SMKN 2 Malang dilaksanakan melalui tiga tahap utama: persiapan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan tiga tema utama yang mencerminkan dampak penerapan *Baamboozle* terhadap proses pembelajaran: (1) antusiasme dan kompetisi sehat, (2) kerja sama kelompok, serta (3) peningkatan pemahaman materi.



Gambar 1. Tampilan *Game Baamboozle* yang digunakan dalam pembelajaran, menampilkan papan permainan digital beserta pilihan kotak soal bernilai poin berbeda

Source : Dokumentasi Pribadi

2. Implementasi Pembelajaran Menggunakan *Baamboozle*

1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media *Baamboozle*, dan LKPD yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas X Kuliner. Perangkat pembelajaran disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, langkah-langkah kegiatan, dan instrumen asesmen. Materi yang digunakan adalah Dasar-Dasar Program Keahlian 1.

Media *Baamboozle* dikembangkan dalam bentuk papan permainan digital yang berisi pertanyaan dengan nilai poin yang berbeda. Selama permainan berlangsung, siswa memperoleh poin sesuai jawaban yang diberikan. Permainan memanfaatkan fitur *double points*, *bonus points*, *lose points*, dan

steal. Kegiatan berlangsung hingga seluruh soal selesai atau waktu pembelajaran berakhir, kemudian kelompok dengan poin tertinggi ditetapkan sebagai pemenang.



Gambar 2. Siswa memilih secara acak pertanyaan yang ada pada tampilan tersembunyi di papan permainan

Source : Dokumentasi Pribadi

2) Tahap Implementasi

Secara teknis, pembelajaran berlangsung dengan urutan: (1) guru menyajikan materi melalui *PowerPoint*; (2) siswa dibagi menjadi empat kelompok heterogen, masing-masing beranggotakan 5–6 siswa; (3) setiap kelompok secara bergiliran memilih kotak pada papan permainan untuk menjawab pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan; dan (4) kelompok dengan skor tertinggi mendapatkan penghargaan.



Gambar 3. Siswa menyimak pertanyaan yang muncul di layar dan berdiskusi dalam kelompok sebelum memberikan jawaban kepada guru

Source : Dokumentasi Pribadi

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui kuis isian singkat setelah pembelajaran, refleksi bersama siswa, serta diskusi dengan guru pamong. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor kuis yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya. Guru pamong juga mengamati adanya peningkatan partisipasi siswa, proses pembelajaran yang lebih interaktif, serta tidak ditemukannya kendala teknis yang berarti selama pelaksanaan. Sebagai tindak lanjut, guru

mengusulkan pengembangan berupa variasi soal yang lebih menantang dan penerapan *Baamboozle* pada materi praktik.



Gambar 4. Pemberian *reward* kepada tim pemenang *Game Baamboozle*
Source : Dokumentasi Pribadi

3. Temuan Penelitian

Berikut ini diuraikan tiga tema temuan utama yang diperoleh selama implementasi *Game-based learning Baamboozle* berlangsung.

a) Antusiasme dan Kompetisi Sehat

Selama permainan berlangsung, seluruh kelompok menunjukkan respons yang aktif dan bersemangat, terutama ketika fitur *steal* dan *double points* diaktifkan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif terlihat mulai berani menyuarakan pendapat demi mempertahankan posisi poin kelompoknya. Antusiasme ini dikonfirmasi melalui wawancara dengan siswa.

Salah satu siswa kategori tinggi menyatakan: "*Saya menjadi lebih semangat belajar karena ada tantangannya. Kalau poin kelompok kami diambil kelompok lain, kami langsung berusaha keras supaya bisa mendapat poin lagi.*" (Zilan, wawancara, 30 April 2026).

Sedangkan siswa dari kategori sedang memberikan tanggapan: "*Biasanya saya malu menjawab, tetapi kalau bersama kelompok saya jadi berani karena teman-teman ikut membantu.*" (Ririn, wawancara, 30 April 2026).

Selain itu salah satu siswa dari kategori rendah menyampaikan: "*Awalnya saya hanya melihat teman menjawab. Lama-lama saya ikut memberi pendapat supaya kelompok kami mendapat poin.*" (Viera, wawancara, 30 April 2026).

b) Kerja Sama Kelompok

Pembagian kelompok heterogen mendorong terjadinya diskusi antarsiswa sebelum menjawab setiap pertanyaan. Siswa yang lebih paham materi cenderung membantu anggota kelompoknya, menciptakan pola tutoring sebaya (*peer tutoring*) secara organik. Kondisi ini tidak ditemukan pada sesi pembelajaran konvensional sebelumnya.

Guru pengampu mata pelajaran mengungkapkan hal ini dalam wawancara: "*Yang saya amati, anak-anak yang biasanya diam justru aktif bicara dalam kelompok. Mereka tidak mau kelompoknya kalah, jadi mau tidak mau siswa harus ikut berpikir. Ini yang tidak saya temukan kalau memakai metode ceramah biasa.*" (Triyuli, wawancara, 30 April 2026).

c) Peningkatan Pemahaman Materi

Hasil observasi menunjukkan bahwa respons siswa terhadap pertanyaan semakin akurat dan cepat pada pertengahan hingga akhir permainan, mengindikasikan adanya penguatan pemahaman (*reinforcement*) yang terjadi secara berulang melalui mekanisme kuis. Hal ini berbeda dengan sesi konvensional di mana guru tidak mendapatkan umpan balik langsung mengenai pemahaman siswa. Seorang siswa mengungkapkan pengalamannya: "*Jika belajar biasa saya sering lupa materinya. Tapi waktu bermain Baamboozle, karena ada soal yang diulang-ulang dan kita harus jawab cepat, jadi lebih ingat.*" (Rizka, wawancara, 30 April 2026).

1. *Baamboozle* Meningkatkan Partisipasi Siswa Melalui Motivasi Intrinsik

Penggunaan model pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Semakin tinggi partisipasi siswa, semakin besar pula peluang tercapainya tujuan pembelajaran (Ni'matuzzuriyah & Ervina, 2025). Kondisi awal di kelas X Kuliner menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa cenderung pasif, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemilihan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran didasarkan pada karakteristiknya sebagai platform game-based learning berbasis kuis interaktif yang mampu menyajikan materi sekaligus evaluasi dalam bentuk permainan digital (Salsanila & Faisal, 2025). Kehadiran fitur seperti *double points*, *bonus points*, *lose points*, dan *steal* mampu menciptakan suasana kompetitif yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* berhasil meningkatkan antusiasme belajar siswa. Munculnya kompetisi antarkelompok mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani menyampaikan pendapat dan terlibat dalam diskusi. Kondisi ini dapat dijelaskan menggunakan *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh (Ryan & Deci, 2020). Menurut teori tersebut, motivasi intrinsik tumbuh ketika kebutuhan akan autonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Murti et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Selain meningkatkan antusiasme, pembelajaran berbasis permainan juga memperkuat kerja sama antarsiswa.

2. *Peer Tutoring* Memperkuat Teori Vygotsky

Diskusi dalam kelompok heterogen memungkinkan siswa yang memiliki pemahaman lebih baik membantu teman kelompoknya sehingga terjadi proses *peer tutoring* secara alami. Temuan ini sesuai dengan teori sosial Vygotsky melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menjelaskan bahwa kemampuan siswa berkembang lebih optimal ketika memperoleh bantuan dari teman sebaya yang lebih kompeten (Vygotsky, 1978). Siswa yang memiliki pemahaman lebih baik berperan sebagai *more knowledgeable peers*, membantu anggota kelompok lain memahami konsep sebelum menjawab pertanyaan. Peningkatan partisipasi siswa tidak semata-mata dipengaruhi media digital, tetapi juga interaksi sosial yang tercipta selama permainan.

3. Efektivitas *Baamboozle* Pada Pendidikan Vokasi Kuliner

Pembelajaran kuliner berbeda dengan mata pelajaran umum karena menekankan keterampilan prosedural, ketepatan pengambilan keputusan, komunikasi tim, dan pemecahan masalah yang akan diterapkan di dapur praktik. Dalam konteks pendidikan vokasi kuliner, kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki calon tenaga kerja di industri jasa boga.

Peningkatan pemahaman materi yang ditunjukkan melalui jawaban yang semakin cepat dan akurat mengindikasikan bahwa mekanisme pengulangan soal dalam permainan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap materi yang dipelajari. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah, *Baamboozle* memberikan umpan balik secara langsung sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Adelia et al., (2025) yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan *Baamboozle*. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Rizal & Rosiyanti (2024), yang melaporkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 75,6 menjadi 83,8 setelah penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran.

4. Keterbatasan Implementasi *Baamboozle*

Walaupun *Baamboozle* memberikan dampak positif, beberapa keterbatasan masih ditemukan selama penelitian. Pertama, beberapa siswa dengan kemampuan akademik tinggi cenderung lebih mendominasi diskusi sehingga guru perlu mengatur pembagian peran agar seluruh anggota kelompok berpartisipasi secara seimbang. Kedua, sistem kompetisi berpotensi menimbulkan kecemasan pada sebagian siswa apabila guru terlalu menekankan perolehan poin dibandingkan proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu menyeimbangkan unsur kompetisi dengan pemberian umpan balik dan refleksi agar tujuan pembelajaran tetap menjadi fokus utama. Ketiga, penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke seluruh konteks pendidikan vokasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Baamboozle* efektif menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif, karakteristik yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi kuliner. Pendidikan vokasi tidak hanya menuntut penguasaan teori, tetapi juga kemampuan berpikir cepat, kerja sama tim, dan pemecahan masalah secara kontekstual (Wardani & Kiptiyah, 2024). Selain itu, efektivitas *Baamboozle* juga dapat dijelaskan melalui karakteristik generasi digital (*digital natives*), yaitu generasi yang tumbuh bersama perkembangan teknologi dan cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Penggunaan *Baamboozle* mampu mengakomodasi karakteristik tersebut sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis yang menjadi tuntutan dunia kerja pada industri kuliner modern.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Baamboozle* sebagai media *game-based learning* pada pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di kelas X Kuliner SMKN 2 Malang mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Mekanisme kompetisi, umpan balik langsung, dan *peer tutoring* mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta memperkuat pemahaman konsep. Temuan ini menjawab tujuan penelitian sekaligus memberikan kontribusi teoretis bahwa penerapan *game-based learning* dalam pendidikan vokasi mendukung teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky dan *Self-Determination Theory* melalui penguatan interaksi sosial, motivasi, dan kolaborasi sebagai kompetensi esensial di bidang kuliner.

Berdasarkan temuan tersebut, diajukan dua rekomendasi operasional. Pertama, bagi guru dan pengembang kurikulum SMK kuliner, *Baamboozle* sebaiknya diintegrasikan secara terencana dalam pembelajaran: misalnya selama 10 menit di awal sebagai *pre-test* untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa dan 10–15 menit di akhir sebagai *review* sebelum praktik, dengan bank soal yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian lanjutan menggunakan desain *mixed methods* longitudinal selama satu semester untuk menguji keberlanjutan peningkatan partisipasi setelah efek kebaruan (*novelty effect*) berkurang serta memperluas penerapannya pada konteks pendidikan vokasi yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMKN 2 Malang yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, serta kepada Ibu Triyuli selaku guru mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian sekaligus guru pamong yang telah memberikan akses, pendampingan, dan fasilitasi selama proses pengambilan data di kelas X Kuliner. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas X Kuliner SMKN 2 Malang yang telah berpartisipasi secara aktif dalam penelitian ini. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh tim Program Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pendanaan, baik pemerintah, swasta, maupun organisasi lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Adelia, I., Astuti, R. P. F., & Puspananda, D. R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Sman 1 Kalitidu. *Dharmas Education Journal*, 6(1), 187–194. https://doi.org/10.56667/de_journal.v6i1.1819
- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 11–21. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683
- Miles, Matthew. B., Huberman, A. Michael., & Saldana, Johny. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12, 132–141. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13026>
- Nandhini, S., & Rasyidah. (2024). Development of Learning Instruments Based on Game-Based Learning Assisted by Baamboozle Educational Game on Digestive System Material to Improve Students ' Learning Outcomes. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 12(3), 589–600. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v12i3.12229>
- Ni'matuzzuriyah, & Ervina. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 0–5. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p28-33>
- Riskiani, G., Annas, A. N., & Kobandaha, F. (2025). Inovasi Pembelajaran Digital : Tinjauan Literatur Tentang Model. *EDUCAZIONE: Jurnal Multidisiplin*, 120–128. <https://doi.org/10.37985/educazione.v2i1.41>
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozle. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMI*, 1373–1381.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective : Definitions , theory , practices , and future directions*. 61(April), 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Salsanila, & Faisal, E. El. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2021), 5046–5052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>

-
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuningsih, E., Hidayati, F. H., Muflih, G. Z., & Fersellia. (2023). Problem-based learning with baamboozle edugame : Enhancing critical thinking skills and learning interest. *Journal of Advanced Sciences and Mathematics Education*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.58524/jasme.v4i2.477>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141> Game-Based
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2896–2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>