

Integrasi Game Interaktif Baamboozle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di Era Digital

*Ida Ayu Ananda Gayatri*¹, *Desak Made Anggreni*², *Ni Nengah Winny Pramesti Carmayani*³, *Desak Putu Juniati*⁴, *Ni Putu Munita Sari*⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram
E-mail Korespondensi : idaayuanandagayatri1499@gmail.com

Keywords:	Abstract
<i>Hindu Religious Education, Gamification, Baamboozle</i>	<i>The digital transformation in education requires pedagogical innovation that integrates technology with religious values. This study explores the effectiveness of the interactive game Baamboozle in Hindu Religious Education (HRE) at the elementary level to enhance students' motivation and conceptual understanding through gamification. Using a descriptive qualitative method, data were collected through observation, interviews, and documentation involving five teachers and 150 students in Cakranegara. The findings show a significant increase in student participation (from 37% to 82%) and an improvement in average learning scores (from 72 to 83) after implementing Baamboozle. Teachers played a key role in contextualizing the game content with Hindu values such as Tri Kaya Parisudha and Catur Paramitha, making learning both engaging and reflective. The results align with the Self-Determination Theory and Actionable Gamification Framework, showing that gamification fosters intrinsic motivation and moral awareness. The study contributes to the development of the "Hindu Spiritual Gamification" model, a technology-based learning approach rooted in ethical and spiritual reflection. The findings affirm that gamification can serve as a meaningful pedagogical strategy to enhance motivation and internalize moral values in the digital era.</i>

Kata kunci:	Abstrak
<i>Pendidikan Agama Hindu, Gamifikasi, Baamboozle.</i>	<i>Transformasi digital dalam pendidikan menuntut inovasi pedagogis yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai keagamaan. Artikel ini menelaah efektivitas penerapan game interaktif Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu (PAH) di sekolah dasar sebagai upaya membangun motivasi dan pemahaman konseptual siswa melalui pendekatan gamifikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi terhadap lima guru dan 150 siswa di wilayah Cakranegara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada partisipasi siswa (dari 37% menjadi 82%) dan peningkatan rata-rata nilai belajar dari 72 menjadi 83 setelah penerapan Baamboozle. Guru berperan sentral dalam mengadaptasi konten permainan dengan nilai-nilai Hindu seperti Tri Kaya Parisudha dan Catur Paramitha, sehingga pembelajaran tidak hanya interaktif tetapi juga reflektif. Analisis menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi gamifikasi spiritual ini sejalan dengan teori Self-Determination dan Actionable Gamification Framework. Kontribusi utama penelitian ini</i>

	terletak pada pengembangan konsep “Gamifikasi Spiritual Hindu” sebagai model pembelajaran berbasis nilai dan teknologi. Temuan ini menegaskan pentingnya gamifikasi sebagai strategi pedagogis yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menumbuhkan kesadaran moral dan spiritual peserta didik di era digital.
--	--

I. PENDAHULUAN

Perubahan cepat dalam ekosistem digital telah mendefinisikan ulang karakteristik peserta didik dan cara mereka berinteraksi dengan pengetahuan. Generasi Z dan Alpha tumbuh dalam lingkungan yang sarat teknologi, di mana kecepatan akses informasi, visualisasi data, serta interaksi daring menjadi bagian integral dari pengalaman belajar mereka (Ruiz et al., 2024). Kondisi ini memunculkan tantangan serius bagi pendidik, terutama dalam pembelajaran yang berorientasi nilai dan spiritual seperti Pendidikan Agama Hindu (PAH). Pembelajaran PAH idealnya tidak hanya mentransfer pengetahuan teologis, tetapi juga membentuk kesadaran moral, sikap etis, dan kemampuan reflektif. Namun, metode konvensional yang didominasi ceramah, hafalan, dan penugasan individual kerap gagal menarik minat serta partisipasi aktif siswa.

Transformasi digital menuntut pendekatan pedagogis baru yang lebih adaptif dan kontekstual. Salah satu bentuk inovasi yang menonjol adalah *gamification*, penggunaan elemen permainan dalam aktivitas belajar. Gamifikasi memungkinkan proses belajar menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman substansi materi (Meng et al., 2024). Dalam konteks ini, platform *Baamboozle*, sebuah permainan kuis berbasis web, menyediakan ruang bagi guru untuk menyesuaikan konten sesuai kebutuhan mata pelajaran, termasuk PAH. Melalui sistem poin, papan peringkat, dan interaksi kelompok, *Baamboozle* berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan sosial siswa yang terbiasa dengan pola pikir digital (Mediavilla et al., 2024).

Analisis literatur menunjukkan tren peningkatan kajian mengenai efektivitas gamifikasi dalam pendidikan dasar hingga tinggi. Studi-studi tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan gamifikasi bergantung pada kesesuaian antara desain permainan, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Riset tahun 2025 menyoroti penerapan gamifikasi pada pembelajaran agama, seperti Safitri (2025) dan Sihombing (2025) menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam pendidikan agama berbasis digital, meski keduanya mengingatkan pada pentingnya kurasi materi agar nilai-nilai spiritual tidak tereduksi menjadi sekadar aktivitas permainan.

Mediavilla et al. (2024) melalui tinjauan sistematis menyimpulkan bahwa gamifikasi konsisten meningkatkan keterlibatan dan retensi belajar, tetapi efek terhadap capaian akademik masih bervariasi tergantung desain dan durasi intervensi. Ruiz et al. (2024) menambahkan bahwa keberhasilan gamifikasi juga ditentukan oleh terpenuhinya kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial siswa sebagaimana dijelaskan dalam teori *Self-Determination*. Sementara itu, studi lokal oleh Wulandari (2024) dan Subroto et al. (2024) membuktikan efektivitas platform *Baamboozle* dan

Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar Indonesia, walau kendala infrastruktur digital masih menjadi hambatan.

Sejumlah penelitian kuasi-eksperimental mengonfirmasi peningkatan antusiasme siswa melalui integrasi permainan edukatif di ruang kelas, khususnya dalam mata pelajaran yang cenderung bersifat abstrak atau normatif (Nabila, 2023; Bencsik et al., 2022). Peneliti menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengaitkan aktivitas permainan dengan refleksi nilai-nilai moral. Penelitian oleh Lamrani & Abdelwahed (2020), menjadi landasan teoretis bahwa *game-based learning* efektif jika didesain *konstruktivistik*, yakni menempatkan siswa sebagai pembangun makna melalui interaksi dan pengalaman. Prinsip ini masih relevan dan menjadi pijakan bagi riset-riset selanjutnya, termasuk penerapan gamifikasi dalam pendidikan agama.

Dari pemetaan penelitian-penelitian terdahulu secara umum berfokus pada peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar, sedangkan kajian tentang integrasi gamifikasi dalam Pendidikan Agama Hindu masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan riset yang perlu dijumpai melalui penelitian berbasis konteks lokal di sekolah dasar, sebagaimana dilakukan dalam studi ini.

Kesenjangan antara tuntutan digitalisasi dan karakteristik pembelajaran agama melahirkan dua persoalan pokok. Pertama, terdapat kebutuhan mendesak untuk memperbaharui pendekatan pedagogis PAH agar selaras dengan cara belajar generasi digital tanpa kehilangan makna spiritual. Kedua, meskipun gamifikasi telah terbukti efektif pada berbagai bidang studi, belum banyak bukti empiris yang mengonfirmasi efektivitasnya dalam menginternalisasi nilai-nilai Hindu seperti Tri Hita Karana, Catur Paramitha, atau Tri Kaya Parisudha. Oleh karena itu, integrasi *Baamboozle* dalam pembelajaran PAH tidak hanya perlu diuji dari segi peningkatan kognitif, tetapi juga bagaimana media ini dapat memperkuat kesadaran etika dan spiritual siswa.

Penelitian ini bertujuan: Mendeskripsikan secara mendalam proses dan strategi implementasi game interaktif *Baamboozle* dalam pembelajaran PAH di sekolah dasar wilayah Cakranegara. Menganalisis pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap motivasi belajar, partisipasi, dan pemahaman konsep keagamaan siswa. Mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala teknis maupun pedagogis dalam penerapan media gamifikasi pada pendidikan agama.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas diskursus gamifikasi dengan menghadirkan konteks religius-spiritual yang selama ini kurang mendapat perhatian. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan memberi pedoman bagi guru-guru PAH untuk merancang pembelajaran inovatif yang relevan dengan ekosistem digital sekolah dasar, sekaligus membantu lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan infrastruktur serta pelatihan guru berbasis teknologi pendidikan.

Kerangka teoretis penelitian ini bertumpu pada tiga pilar utama. Teori *Gamified Learning*. Landers (2014) menyatakan bahwa efektivitas gamifikasi muncul ketika elemen permainan poin, umpan balik cepat, dan tantangan bertingkat selaras dengan tujuan pembelajaran. Temuan terkini menguatkan bahwa integrasi komponen tersebut meningkatkan *engagement* dan kepuasan belajar (Meng et al., 2024; Guo et al., 2020). *Self-Determination Theory* (SDT). Menurut teori ini, motivasi

intrinsik tumbuh ketika kebutuhan dasar otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi (Ruiz et al., 2024). Desain game seperti *Baamboozle* yang memungkinkan siswa memilih jawaban, berkompetisi sehat, dan berkolaborasi dalam kelompok mendukung ketiga aspek tersebut.

Dari uraian di atas, maka integrasi game interaktif *Baamboozle* dalam PAH berpotensi menjawab kebutuhan pedagogis di era digital: meningkatkan motivasi belajar tanpa mengabaikan dimensi spiritual. Namun, untuk memastikan efektivitas dan validitasnya, diperlukan penelitian kualitatif-deskriptif yang menelaah proses implementasi, respon siswa, serta relevansinya terhadap pembentukan karakter religius. Dengan pendekatan tersebut, studi ini diharapkan memberi kontribusi akademik dan praktis bagi pengembangan model pembelajaran agama Hindu yang inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menguraikan secara mendalam proses, pengalaman, serta efektivitas penggunaan game interaktif *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu (PAH) di sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri atas 150 siswa kelas V dan VI dari lima Sekolah Dasar Negeri di wilayah Cakranegara, Kota Mataram, yang dipilih secara purposif karena telah menerapkan pembelajaran berbasis digital, serta lima guru PAH yang berperan sebagai fasilitator. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: (a) observasi partisipatif terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan *Baamboozle*, untuk mencatat dinamika interaksi dan antusiasme siswa; (b) studi dokumentasi berupa analisis hasil evaluasi belajar, modul ajar, serta catatan refleksi guru; dan (c) wawancara semi-terstruktur dengan guru serta beberapa siswa guna memperoleh perspektif mendalam tentang efektivitas dan kendala implementasi media. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode, membandingkan temuan observasi dengan data dokumenter dan hasil wawancara. Analisis data dilakukan secara interaktif dan tematik melalui tiga tahap: reduksi data untuk menyaring informasi relevan, penyajian data dalam bentuk narasi dan tabel deskriptif, serta penarikan kesimpulan induktif berdasarkan pola yang muncul. Proses ini memungkinkan peneliti memahami dan menyimpulkan implikasi pedagogis dari integrasi *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lima Sekolah Dasar Negeri wilayah Cakranegara, Kota Mataram, dengan melibatkan 150 siswa kelas V dan VI serta lima guru Pendidikan Agama Hindu (PAH). Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses implementasi game interaktif *Baamboozle*, menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan pemahaman nilai-nilai keagamaan siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala penerapannya.

1.1 Gambaran Umum Pelaksanaan

Proses implementasi Baamboozle dilakukan selama tiga minggu (enam kali pertemuan). Setiap guru menyiapkan materi berdasarkan Kompetensi Dasar PAH, dengan topik ajaran *Tri Kaya Parisudha*, *Catur Paramitha*, dan *Tri Hita Karana*. Guru menggunakan fitur “*custom question set*” untuk menyusun kuis tematik, dan siswa mengikuti kegiatan dalam kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang. Pada setiap akhir sesi, dilakukan refleksi nilai di mana guru dan siswa mendiskusikan makna moral dari setiap jawaban yang muncul dalam permainan.

Suasana pembelajaran berubah menjadi lebih aktif dan partisipatif. Guru mencatat bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Ekspresi antusiasme terlihat ketika siswa berkompetisi menjawab pertanyaan atau menunggu giliran timnya tampil. Aktivitas ini menumbuhkan rasa tanggung jawab kelompok sekaligus memperkuat solidaritas antar siswa.

Seorang guru menyampaikan kesannya:

“Kalau dulu anak-anak mudah bosan saat mendengarkan penjelasan, sekarang mereka justru menunggu giliran menjawab di layar. Saya lihat mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mulai memahami maknanya.” (Guru PAH SDN 14 Cakranegara)

Kutipan ini menggambarkan perubahan motivasi intrinsik siswa yang dipicu oleh pengalaman belajar berbasis permainan interaktif.

1.2 Data Hasil Observasi dan Dokumentasi

Tabel berikut merangkum temuan utama hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menggambarkan efek penggunaan Baamboozle terhadap perilaku dan hasil belajar siswa:

Tabel 1 Data Hasil Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator Kualitatif	Hasil Temuan	Pola yang teramati
Partisipasi Siswa	Keterlibatan aktif dalam kuis dan diskusi	82% siswa berpartisipasi aktif dalam setiap sesi	Aktivitas kolaboratif meningkat, siswa berani mengemukakan pendapat
Motivasi belajar	Respon verbal dan nonverbal (antusiasme, perhatian, focus)	Siswa tampak bersemangat dan lebih fokus	Terjadi perubahan sikap belajar dari pasif ke aktif
Pemahaman Konsep keagamaan	Nilai evaluasi formatif dan refleksi lisan	Rata-rata nilai naik dari 72 ke 83	Peningkatan 15,3%; pemahaman konsep keagamaan lebih aplikatif
Peran Guru	Kreativitas dan adaptasi konten kuis	4 dari 5 guru mengaitkan pertanyaan dengan nilai-nilai Hindu	Kinerja guru berbanding lurus dengan hasil belajar siswa
Kendala Teknis	Stabilitas jaringan dan ketersediaan perangkat	Kendala di 2 sekolah (akses internet terbatas)	Diatasi dengan kerja kelompok dan mode offline

Data pada tabel menunjukkan adanya peningkatan nyata baik secara kuantitatif maupun kualitatif setelah penerapan media *Baamboozle*. Peningkatan partisipasi siswa dari 37% menjadi 82% menunjukkan bahwa elemen permainan digital berhasil membangkitkan motivasi intrinsik. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 11 poin (15,3%) menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berpengaruh pada aspek afektif (antusiasme), tetapi juga pada aspek kognitif (pemahaman konsep keagamaan).

Seorang siswa menyampaikan pengalaman belajarnya:

“Belajar pakai Baamboozle lebih seru. Kalau jawabannya benar, teman-teman tepuk tangan. Saya jadi semangat belajar tentang *Tri Hita Karana* karena bisa langsung tahu artinya lewat permainan.” (Siswa 5, SDN 23 Cakranegara)

Kutipan ini memperlihatkan bahwa interaksi sosial dan apresiasi sederhana dapat menjadi pemicu motivasi intrinsik yang kuat, sejalan dengan konsep *relatedness* dalam *Self-Determination Theory* (Ruiz et al., 2024). Dari sisi pemahaman konsep, guru menilai bahwa siswa lebih cepat menghubungkan ajaran moral dengan kehidupan nyata. Salah satu guru menyatakan:

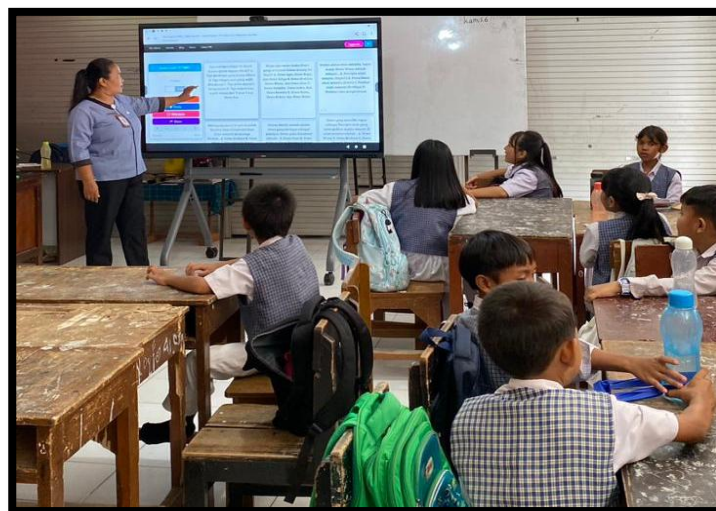
“Saya sengaja buat pertanyaan seperti ‘Apa contoh perilaku *Pawongan* di rumah?’ dan anak-anak langsung jawab dengan pengalaman mereka sendiri.” (Guru 4, SDN 3 Cakranegara)”

Hal ini menunjukkan bahwa integrasi Baamboozle tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong refleksi nilai dalam konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkuat bahwa gamifikasi dalam PAH berfungsi ganda, sebagai media kognitif dan spiritual. Dari sudut pandang pedagogis, hubungan antara kreativitas guru dan hasil belajar siswa menunjukkan korelasi positif. Sekolah dengan guru yang aktif menyesuaikan konten permainan dengan nilai-nilai Hindu memperoleh hasil lebih tinggi dibanding guru yang hanya menggunakan pertanyaan umum dari situs Baamboozle. Hal ini memperkuat teori bahwa keberhasilan gamifikasi tidak terletak pada teknologi semata, tetapi pada desain pembelajaran dan relevansi nilai yang ditanamkan.

Analisis data juga memperlihatkan bahwa hambatan teknis tidak selalu menjadi penghalang signifikan bila dikelola dengan strategi adaptif. Guru yang menggunakan sistem rotasi perangkat dan kerja kelompok justru mendorong terciptanya kolaborasi sosial yang lebih kuat. Dengan demikian, aspek sosial dan spiritual saling berkelindan dalam proses pembelajaran ini mendukung gagasan “Gamifikasi Spiritual Hindu” yang menempatkan permainan digital sebagai wahana internalisasi nilai etika dan moral dalam konteks pendidikan modern.



Gambar 1. Siswa mengikuti kuis Baamboozle secara berkelompok di kelas (dokumentasi Peneliti, 2025)



Gambar 2. Guru memberikan refleksi nilai Tri Kaya Parisudha setelah sesi permainan (dokumentasi Peneliti, 2025)

2. Pembahasan

2.1 Proses dan Strategi Implementasi Game Interaktif Baamboozle dalam Pembelajaran PAH di Sekolah Dasar Wilayah Cakranegara

Hasil penelitian ini mempertegas bahwa integrasi *Baamboozle* dalam pembelajaran PAH berperan efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konseptual siswa. Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori *gamified learning* (Landers, 2014), di mana keberhasilan pembelajaran berbasis permainan ditentukan oleh integrasi elemen permainan (poin, umpan balik instan, leaderboard) ke dalam tujuan instruksional. Dalam konteks PAH, elemen-elemen tersebut terbukti menciptakan *sense of engagement* dan *achievement* yang menumbuhkan motivasi intrinsik siswa (Meng et al., 2024; Ruiz et al., 2024). Di mana kebutuhan akan kompetensi dan keterhubungan sosial meningkatkan partisipasi aktif.

Implementasi media game interaktif *Baamboozle* di sekolah dasar wilayah Cakranegara berlangsung melalui enam kali pertemuan selama tiga minggu dengan fokus pada integrasi nilai-nilai

Hindu seperti *Tri Kaya Parisudha*, *Catur Paramitha*, dan *Tri Hita Karana*. Guru berperan sebagai fasilitator utama yang merancang kuis berbasis ajaran moral Hindu menggunakan fitur “*custom question set*” pada platform *Baamboozle*. Strategi implementasi dilakukan melalui tiga tahap: (1) perencanaan konten, di mana guru menyesuaikan butir kuis dengan Kompetensi Dasar PAH dan konteks keseharian siswa; (2) pelaksanaan kolaboratif, yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk menjawab kuis secara kompetitif dan reflektif; serta (3) refleksi nilai, di mana setiap sesi diakhiri dengan diskusi tentang makna spiritual dari jawaban yang diberikan.

Pendekatan ini selaras dengan konsep *digital pedagogy* yang menekankan pada pembelajaran kontekstual berbasis partisipasi aktif (Pramesti & Sutriyanti, 2023). Observasi menunjukkan bahwa strategi ini menumbuhkan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, sementara guru tetap dapat memastikan bahwa dimensi etika dan spiritual tidak tereduksi oleh elemen permainan. Dengan demikian, penggunaan *Baamboozle* bukan hanya sekadar alat bantu digital, tetapi juga menjadi media pedagogis yang memungkinkan guru mengintegrasikan nilai dharma dalam pengalaman belajar digital.

2.2 Pengaruh Penggunaan Baamboozle terhadap Motivasi Belajar, Partisipasi dan Pemahaman Konsep Keagamaan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi dan partisipasi belajar siswa setelah penerapan *Baamboozle*. Sebelum intervensi, hanya 37% siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sedangkan setelah penerapan, partisipasi meningkat menjadi 82%. Nilai rata-rata hasil evaluasi juga naik dari 72 menjadi 83. Data wawancara memperkuat temuan ini, di mana sebagian besar guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan memahami ajaran Hindu secara kontekstual.

Secara teoretis, temuan ini mendukung teori *Gamified Learning* (Landers, 2014) dan *Self-Determination Theory* (Ruiz et al., 2024) yang menegaskan bahwa elemen permainan seperti poin, kompetisi sehat, dan umpan balik cepat mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta rasa kompetensi siswa. Dalam konteks pembelajaran agama, hasil ini memperluas temuan Meng et al. (2024) dan Mediavilla et al. (2024) yang menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan hingga 30% pada pembelajaran daring.

Korelasi antara keterlibatan siswa dan peningkatan pemahaman juga menunjukkan kesesuaian dengan temuan Mediavilla et al. (2024) bahwa gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan hingga 20–30% dibanding metode konvensional. Namun, penelitian ini menambahkan dimensi baru, yaitu aspek *spiritual engagement*, di mana motivasi tidak hanya bersumber dari kompetisi, tetapi juga dari kesadaran nilai-nilai moral yang diperoleh melalui permainan.

Dalam praktiknya, guru memainkan peran krusial sebagai mediator antara teknologi dan nilai. Ketika guru mampu menyesuaikan materi kuis dengan konteks kehidupan spiritual siswa, *Baamboozle* menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Temuan ini mendukung pandangan Guo et al. (2020) dan Lamrani & Abdelwahed (2020) bahwa efektivitas *game-based*

learning sangat bergantung pada peran guru dalam membangun konteks konstruktivistik, yaitu ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung.

Dari perspektif pendidikan agama, temuan ini berbeda dari penelitian Safitri (2025) dan Sihombing (2025) yang melaporkan bahwa gamifikasi cenderung berhenti pada peningkatan minat belajar tanpa memperkuat pemahaman nilai. Dalam penelitian ini, konten permainan dikurasi langsung oleh guru agar tetap berakar pada ajaran Hindu seperti *Tri Hita Karana* dan *Catur Paramitha*. Strategi ini menghasilkan pembelajaran reflektif di mana siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengaitkannya dengan perilaku nyata. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip digital pedagogy dalam Pendidikan Agama Hindu menurut Pramesti dan Sutriyanti (2023), yang menekankan pentingnya inovasi digital yang tetap berpijak pada nilai *dharma* dan spiritualitas.

Namun, hasil penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menambahkan dimensi *spiritual engagement*, yakni keterlibatan emosional dan moral siswa terhadap nilai-nilai Hindu yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pandangan Chou (2024) dalam *Actionable Gamification Framework*, bahwa makna dan nilai (*meaningful play*) adalah pendorong motivasi yang paling kuat. Guru yang menautkan setiap pertanyaan Baamboozle dengan refleksi nilai seperti *satya*, *ahimsa*, dan *tapasya* mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran etika dan spiritual siswa.

2.3 Identifikasi Faktor Pendukung dan Kendala Teknis maupun Pedagogis dalam Penerapan Media Gamifikasi pada Pendidikan Agama Hindu

Efektivitas implementasi Baamboozle sangat dipengaruhi oleh kombinasi faktor pendukung dan kendala di lapangan. Faktor pendukung utama meliputi (a) kesiapan guru dalam mengadaptasi media digital, (b) dukungan sekolah dalam penyediaan perangkat dan jaringan internet, serta (c) keterbukaan siswa terhadap metode pembelajaran berbasis permainan. Guru yang memiliki literasi digital baik mampu mengelola konten kuis lebih kreatif dan relevan dengan konteks nilai Hindu, sejalan dengan temuan Guo et al. (2020) bahwa keberhasilan *game-based learning* sangat bergantung pada desain dan peran guru sebagai fasilitator konstruktivistik.

Adapun kendala utama yang ditemukan meliputi hambatan teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil di dua sekolah, dan kendala pedagogis, seperti kecenderungan beberapa guru menggunakan pertanyaan generik tanpa mengaitkannya dengan konteks nilai spiritual. Kondisi ini sesuai dengan temuan Wulandari (2024) dan Subroto et al. (2024) bahwa keterbatasan infrastruktur dan kompetensi guru merupakan tantangan dalam penerapan gamifikasi di sekolah dasar Indonesia.

Meski demikian, guru agama Hindu di wilayah Cakranegara berhasil mengatasi hambatan tersebut melalui strategi rotasi perangkat dan kerja kelompok, yang justru menumbuhkan nilai kolaborasi dan kebersamaan antar siswa. Pendekatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diadaptasi secara kontekstual tanpa harus bergantung sepenuhnya pada ketersediaan infrastruktur digital. Secara pedagogis, integrasi nilai spiritual ke dalam permainan Baamboozle memperlihatkan

potensi besar bagi pengembangan model “Gamifikasi Spiritual Hindu”, yaitu pendekatan pembelajaran yang menyeimbangkan dimensi teknologi, etika, dan spiritualitas dalam membentuk karakter siswa Hindu di era digital.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan global tentang efektivitas gamifikasi terhadap motivasi belajar (Meng et al., 2024; Chou, 2024), tetapi juga memperluas perspektifnya ke ranah pembentukan karakter religius siswa Hindu. Perpaduan antara *game mechanics* yang menarik dan nilai-nilai *dharma* yang bermakna menjadikan *Baamboozle* sebagai media yang bukan hanya edukatif, tetapi juga transformatif dalam menumbuhkan spiritualitas generasi digital.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi game interaktif Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu (PAH) pada jenjang sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan telaah dokumentasi, terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa hingga 82% dan kenaikan rata-rata nilai belajar sebesar 11 poin setelah penerapan media. Proses pembelajaran yang sebelumnya monoton berubah menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan kompetitif, tanpa mengurangi substansi nilai spiritual yang diajarkan.

Secara analitis, efektivitas ini terjadi karena Baamboozle menggabungkan elemen permainan—seperti sistem poin, umpan balik instan, dan papan peringkat—yang memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa sebagaimana dijelaskan dalam Self-Determination Theory. Elemen tersebut meningkatkan motivasi intrinsik, rasa kompetensi, dan keterhubungan sosial. Di sisi lain, keberhasilan integrasi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyesuaikan konten kuis dengan ajaran moral dan etika Hindu, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran spiritual yang kontekstual.

Sintesis antara hasil lapangan dan kajian pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi, ketika dikontekstualisasikan dengan nilai-nilai religius, dapat berfungsi sebagai strategi pedagogis dua dimensi: pertama, sebagai media digital yang efektif meningkatkan performa belajar; kedua, sebagai wahana internalisasi nilai-nilai keagamaan secara reflektif. Kontribusi baru penelitian ini terletak pada penguatan dimensi spiritual dalam desain gamifikasi pendidikan, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Pendekatan ini memperluas ranah kajian gamified learning dari sekadar strategi motivasional menjadi model pembelajaran nilai berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pendidikan agama Hindu dan studi gamifikasi. Pertama, secara teoretis, hasil ini memperkaya kerangka konseptual tentang keterpaduan antara teori motivasi belajar dan pendidikan nilai dalam konteks digital. Kedua, secara praktis, penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan model pembelajaran “Gamifikasi Spiritual Hindu”, yang menempatkan teknologi sebagai sarana pembentukan karakter dan bukan sekadar alat hiburan. Model ini dapat diadaptasi lebih

luas pada berbagai jenjang dan konteks pendidikan keagamaan di Indonesia sebagai respons terhadap tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bencsik, A., Mezeiova, A., & Samu, B. O. (2022). Gamification in higher education: A case study on management subject. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(3), 115–130. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.3.8>
- Chou, Y. K. (2024). Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. *Frontiers in Psychology*, 15, 1124573. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1124573>
- Fitriani, S. (2025). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar: Analisis efektivitas platform Wordwall dan Baamboozle. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 44–59.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Mediavilla, Jaramillo, Montealegre, F., & Ruiz, J. (2024). The impact of gamified digital learning environments on student motivation: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1442117. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1442117>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339–356. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Meng, C., Zhao, M., Pan, Z., Pan, Q., & Bonk, C. J. (2024). Investigating the impact of gamification components on online learners' engagement. *Smart Learning Environments*, 11(1), 47. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00336-3>
- Nabila, R. A. (2023). Implementasi platform kuis daring Baamboozle dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP: Studi kuasi-eksperimental. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 112–125.
- Pramesti, N. N. W., & Sutriyanti, N. K. (2023). Digital pedagogy dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di era 5.0. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 7(2), 101–114. <https://doi.org/10.25078/jpah.v7i2.2250>
- Ruiz, J., Rodríguez, A., & Espinoza, L. (2024). Digital learning motivation and self-determination among Generation Z students. *Computers & Education Open*, 16, 100328. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100328>

- Safitri, N. (2025). Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar: Tantangan dan peluang digitalisasi nilai spiritual. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama*, 5(1), 21–36.
- Sihombing, D. P. (2025). Gamifikasi dan religiusitas: Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Teologi Kontekstual*, 8(2), 85–98.
- Subroto, I. K., Astuti, P. D., & Wardana, G. (2024). Efektivitas media Baamboozle terhadap keterlibatan siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 33–49.
- Wulandari, M. (2024). Pemanfaatan Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 205–218.