

Inovasi Pembelajaran Abad ke-21 melalui Media Baamboozle: Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaboratif pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Akhmad Dalil Rohman¹, Tri Noor Khaliza²

^{1,2}Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia

Article Info

Article history:

Submitted Oct 31, 2025

Accepted Nov 5, 2025

Published Dec 30, 2025

Keywords:

Baamboozle,
21st-century learning,
critical thinking,
collaboration

ABSTRACT

This study employs a library research method to explore the innovation of 21st-century learning through the use of Baamboozle, a digital game-based learning platform, as an effort to enhance critical thinking and collaborative skills among elementary school students. The study analyses various theoretical and empirical sources to identify how digital learning media can support the development of 21st-century competencies. The findings reveal that Baamboozle serves as an effective instructional innovation that encourages active participation, student engagement, and meaningful learning experiences. By integrating game-based activities, Baamboozle stimulates students' critical thinking through problem-solving tasks and promotes collaboration through teamwork and interaction. Furthermore, it reflects the shift of teachers' roles from knowledge transmitters to facilitators in student-centred learning. The use of Baamboozle aligns with the Merdeka Curriculum framework and supports the strengthening of the Pancasila Student Profile, making it a relevant media tool for modern elementary education.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Akhmad Dalil Rohman

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia

Email: akhmaddalilrohman@mhs.uingusdur.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan (Rosyid & Mubin, 2024). Pendidikan di era modern tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana mentransfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik, tetapi juga sebagai wahana pengembangan potensi manusia yang adaptif, kreatif, dan inovatif (Rahayu et al., 2022b). Kemajuan digital menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi yang lebih kompleks, tidak sekadar menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi secara efektif, serta memiliki kreativitas dalam memecahkan permasalahan (Dwi Laksana, 2021). Dengan demikian, paradigma pendidikan abad ke-21 harus bertransformasi dari model pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Sejalan dengan itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan menarik bagi peserta didik. Guru tidak lagi

hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang bermakna (Nursakinah et al., 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik generasi digital atau yang sering disebut generasi alpha. Inovasi tersebut dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang kini mulai banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran abad ke-21 adalah Baamboozle. Baamboozle merupakan *platform* permainan edukatif berbasis daring yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, tantangan, dan aktivitas belajar dalam format yang menyenangkan (May et al., 2024). Media ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital, sehingga mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Kelebihan utama Baamboozle terletak pada kemampuannya menciptakan atmosfer belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif, di mana peserta didik terdorong untuk berpikir cepat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar (Rezki Sunardi et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif menjadi dua aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Keterampilan berpikir kritis membantu peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara rasional berdasarkan data dan fakta yang ada. Sementara itu, keterampilan kolaboratif melatih mereka untuk mampu bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta mencapai hasil terbaik melalui kerja tim. Kedua keterampilan tersebut termasuk dalam *4C skills* (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity*) yang menjadi inti dari pembelajaran abad ke-21 (Maulidah, 2021).

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan yang bersifat satu arah. Guru seringkali menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik, menurunnya motivasi belajar, dan terbatasnya kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis serta kolaboratif. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif. Pemanfaatan Baamboozle sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan solusi atas permasalahan tersebut. Melalui fitur permainan yang kompetitif dan kolaboratif, peserta didik terdorong untuk berpikir cepat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan belajar dari kesalahan dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri (Dalil Rohman et al., 2022).

Selain itu, penggunaan Baamboozle juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan Indonesia yang menekankan pentingnya penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan profil pelajar Pancasila (May et al., 2024). Dengan mengintegrasikan Baamboozle dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini, sekaligus menumbuhkan karakter kolaboratif, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis. Media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran abad ke-21 melalui media Baamboozle memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana penerapan media Baamboozle dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Fokus penelitian diarahkan pada upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik sebagai bagian dari penguatan kompetensi abad ke-21 di lingkungan sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian yang relevan guna mengkaji konsep pembelajaran abad ke-21 pada siswa sekolah dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka. Studi kepustakaan merupakan metode penelitian yang memanfaatkan sumber tertulis untuk memperkuat analisis dan mendukung kesimpulan penelitian (Rohmah, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Milya (2020) menyatakan bahwa penelitian kepustakaan dilakukan secara sistematis melalui proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dari berbagai referensi ilmiah. Metode ini dipilih karena efisien dari segi waktu dan biaya, memberikan akses informasi yang luas, serta membantu peneliti mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Pembelajaran Abad ke-21

Pembelajaran abad ke-21 merupakan paradigma baru dalam dunia pendidikan yang menekankan pentingnya integrasi antara teknologi, kolaborasi, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagai respons terhadap tantangan era digital. Fokus pendidikan saat ini tidak lagi sebatas pada transfer pengetahuan, melainkan diarahkan pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik agar mampu beradaptasi dengan dinamika perubahan zaman. Pergeseran masyarakat menuju era informatif dan digital mendorong dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dalam kurikulum, media, serta strategi pembelajaran guna menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang pesat. Dalam hal ini, guru dan peserta didik dituntut memiliki literasi digital yang baik serta mampu memanfaatkan teknologi informasi secara kreatif dan produktif (Rahayu et al., 2022).

Abad ke-21 disebut sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri 4.0, dan sebagainya. Pada abad ini, terjadi perubahan yang sangat cepat dan sulit diprediksi dalam segala aspek kehidupan baik bidang ekonomi, transportasi, teknologi, komunikasi, informasi, dan lain-lain. Perubahan yang berlangsung sangat cepat ini dapat memberikan peluang jika dapat dimanfaatkan dengan baik, tetapi juga dapat menjadi bencana jika tidak diantisipasi secara sistematis, terstruktur, dan terukur. Salah satu contoh dari perubahan yang sangat cepat ini dalam bidang teknologi (Sudarisman 2015). Pembelajaran abad ke-21 menekankan pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat. Perubahan ini mendorong transformasi dari pembelajaran konvensional berbasis kertas menuju pembelajaran digital. Penerapan teknologi dalam pendidikan bertujuan membekali peserta didik dengan kecakapan hidup abad ke-21 agar mampu menghadapi tuntutan era milenial dan revolusi industri 4.0. Guru berperan penting dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah (Rosnaeni, 2021).

Penerapan keterampilan abad ke-21 memungkinkan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak hanya bergantung pada guru sebagai pusat pembelajaran, karena pembelajaran disesuaikan dengan preferensi peserta didik dan mencakup berbagai gaya belajar seperti auditori, visual, dan kinestetik dengan proporsi yang seimbang. Kurikulum merdeka sangat sesuai dengan konsep keterampilan abad ke-21 yang diterapkan di sekolah karena pembelajarannya berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*)

dengan penekanan pada empat aspek penting yaitu 4C yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Partono, 2021).

Pendapat ini didukung oleh Lestari (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir reflektif, rasa ingin tahu yang tinggi, serta tanggung jawab sosial yang kuat. Proses pendidikan perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan karakter dan nilai-nilai kemanusiaan melalui pembelajaran yang interaktif, komunikatif, serta berbasis pada pengalaman nyata. Dengan demikian, keseimbangan antara aspek pengetahuan, keterampilan, dan nilai moral menjadi karakteristik utama pembelajaran abad ke-21 (Lestari et al., 2023).

Tujuan utama dari pembelajaran abad ke-21 adalah membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir reflektif, literasi digital, dan kepekaan sosial. Keberhasilan pembelajaran tidak lagi diukur melalui kemampuan menghafal, tetapi melalui kemampuan menginterpretasikan, mengelola, serta memanfaatkan informasi untuk pengambilan keputusan yang tepat. Pembelajaran juga perlu memberi ruang bagi peserta didik untuk menumbuhkan daya imajinasi dan kemampuan beradaptasi, yang menjadi bekal penting dalam menghadapi perubahan sosial dan teknologi. Salah satu implementasi nyata dari prinsip tersebut tercermin dalam Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk memberikan kebebasan belajar melalui pendekatan berbasis proyek guna mengembangkan karakter dan kompetensi peserta didik secara holistik (Inayati, 2022).

Lebih lanjut, Fahri (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 harus bersifat inovatif dan berkelanjutan agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Orientasi pembelajaran tidak hanya berfokus pada capaian akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran diri peserta didik. Pendidikan yang bermakna adalah pendidikan yang mampu menumbuhkan karakter pembelajar sepanjang hayat, memiliki kemampuan adaptif, serta berkontribusi positif terhadap lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, pembelajaran abad ke-21 perlu mengintegrasikan dimensi moral, sosial, dan intelektual agar peserta didik mampu menghadapi tantangan global tanpa kehilangan nilai-nilai kemanusiaan (Fahri, 2025).

Secara keseluruhan, pembelajaran abad ke-21 merupakan transformasi pendidikan yang menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan tuntutan global. Fokusnya tidak hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta pembentukan karakter yang adaptif terhadap perubahan zaman. Melalui penerapan Kurikulum Merdeka, peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri, reflektif, dan berbasis proyek dengan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran abad ke-21 berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan, serta nilai sosial agar peserta didik menjadi individu yang cerdas, produktif, adaptif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 (Gunartha et al., 2024).

3.2 Keterampilan Abad ke-21: Berpikir Kritis dan Kolaboratif

Keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif merupakan dua aspek penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Keduanya menjadi fondasi utama bagi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan global yang kompleks dan dinamis. Menurut Saavedra dan Opfer (2012), kemampuan berpikir kritis menuntut peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan informasi secara mendalam sebelum mengambil keputusan. Berpikir kritis memungkinkan siswa

untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menilai validitas, relevansi, dan manfaatnya dalam konteks kehidupan nyata.

Selain berpikir kritis, kemampuan berpikir kolaboratif juga menjadi ciri utama pembelajaran modern. Kolaboratif pada pembelajaran menekankan kerja sama antar peserta didik, guru, dan lingkungan belajar. Melalui kegiatan kolaboratif, siswa belajar untuk saling bertukar gagasan, menghargai perbedaan pendapat, serta membangun solusi bersama terhadap suatu permasalahan. Kolaborasi ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi yang efektif, yang semuanya sangat dibutuhkan di dunia kerja dan masyarakat global (Halimah, 2024)

Pada peserta didik sekolah dasar, penerapan pembelajaran pada berpikir kolaboratif dapat dilakukan melalui proyek kelompok, diskusi interaktif, maupun permainan edukatif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama. Penelitian Dewi dan Putra (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Hakkarainen et al. dalam Halimah yang menyebutkan bahwa kolaborasi berbasis teknologi mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif dan reflektif (Halimah, 2024).

Keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif juga menjadi inti dari implementasi Kurikulum Merdeka, yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menggali pengetahuan secara mandiri dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah kontekstual. Melalui kegiatan proyek berbasis masalah (*project-based learning*), peserta didik tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga belajar berkomunikasi, bernegosiasi, dan mengambil keputusan secara kolaboratif.

Dengan demikian, penguasaan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif merupakan tuntutan esensial dalam pembelajaran abad ke-21. Kedua keterampilan ini tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik agar mampu berpikir reflektif, adaptif, dan berkontribusi positif di lingkungan sosialnya. Pembelajaran yang mengintegrasikan kedua keterampilan ini secara seimbang akan menciptakan generasi yang cerdas secara intelektual, matang secara emosional, dan siap menghadapi tantangan global secara kreatif dan kolaboratif.

3.3 Implementasi Media Baamboozle sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaboratif Peserta Didik

Implementasi media Baamboozle dalam pembelajaran merupakan langkah inovatif untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik di era Kurikulum Merdeka (Saffitri et al., 2024). Baamboozle sebagai platform permainan edukatif berbasis digital dirancang untuk mengubah proses belajar menjadi aktivitas yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna (May et al., 2024). Melalui pendekatan *game-based learning*, guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi pengalaman belajar yang mendorong siswa berpikir reflektif, analitis, serta mampu bekerja sama secara efektif dengan rekan sebayanya (Rahayu et al., 2022b).

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menentukan capaian pembelajaran, tujuan kegiatan, serta keterampilan abad ke-21 yang ingin ditingkatkan, khususnya berpikir kritis dan kolaboratif. Guru kemudian merancang aktivitas pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik materi dan kebutuhan

siswa. Soal-soal yang diunggah ke dalam Baamboozle disusun berdasarkan indikator berpikir kritis, seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan logis, serta indikator kolaborasi, seperti kemampuan berbagi peran, menyampaikan ide, dan menghargai pendapat anggota kelompok.

Guru juga membentuk kelompok belajar secara heterogen agar setiap tim memiliki anggota dengan kemampuan yang beragam. Pengaturan waktu, peran dalam kelompok, dan sistem penilaian poin pada permainan disiapkan agar seluruh siswa terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Dalam tahap ini guru juga memastikan kesiapan sarana pembelajaran, seperti koneksi internet, perangkat digital, dan akun akses permainan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan orientasi dan penyampaian tujuan belajar. Guru memperkenalkan Baamboozle kepada peserta didik serta menjelaskan aturan permainan, sistem skor, dan cara berpartisipasi. Selanjutnya, siswa bergabung dalam kelompok yang telah ditentukan, kemudian masing-masing tim bergiliran memilih kotak permainan di papan digital yang telah disusun oleh guru.

Pertanyaan dalam Baamboozle dirancang dalam bentuk situasi kontekstual yang menuntut pemikiran tingkat tinggi. Setiap pertanyaan mendorong siswa untuk berdiskusi, mengajukan alasan logis, serta mencapai keputusan bersama sebelum menjawab. Aktivitas ini menjadi sarana langsung bagi peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritis melalui proses analisis dan argumentasi, serta keterampilan kolaboratif melalui kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama dalam kelompok.

Guru berperan sebagai fasilitator dengan memantau jalannya diskusi dan memberikan bimbingan seperlunya agar interaksi antaranggota tetap terarah. Ketika permainan berlangsung, setiap kelompok mendapatkan giliran menjawab pertanyaan dengan waktu terbatas, sehingga menuntut kecepatan berpikir sekaligus koordinasi yang baik. Interaksi dalam permainan berlangsung dinamis karena sistem skor dan tantangan yang berubah setiap giliran menjaga antusiasme siswa.

c. Tahap Observasi dan Refleksi

Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan observasi terhadap indikator keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Aspek yang diamati meliputi keaktifan dalam mengajukan pendapat, kemampuan menanggapi argumen kelompok lain, kemampuan mengaitkan konsep dengan konteks permasalahan, serta efektivitas komunikasi dalam kerja tim. Setiap hasil observasi dicatat sebagai bahan refleksi untuk pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

Pada akhir sesi, guru mengajak seluruh kelompok melakukan refleksi bersama terhadap proses yang telah dijalani. Siswa diminta mengemukakan pengalaman berpikir dan bekerja sama selama kegiatan, mengidentifikasi strategi kelompok yang efektif, serta menyimpulkan nilai-nilai kolaboratif yang muncul selama permainan. Kegiatan refleksi ini menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, karena memungkinkan peserta didik meninjau kembali cara berpikir dan bekerja mereka secara mandiri dan kritis.

d. Integrasi dalam Proses Pembelajaran

Implementasi Baamboozle dapat diterapkan pada berbagai model pembelajaran kolaboratif, seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dan MARS yang menggabungkan unsur pemecahan masalah dan aktivitas berbasis permainan. Melalui integrasi ini, Baamboozle tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi,

tetapi juga sebagai bagian dari tahapan eksplorasi dan elaborasi pembelajaran. Guru dapat menggunakan permainan ini pada tahap penanaman konsep, latihan soal, atau penguatan pemahaman.

Dengan pelaksanaan yang terencana, sistematis, dan berorientasi pada aktivitas kolaboratif, implementasi media Baamboozle menjadi strategi konkret dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik. Proses ini sekaligus mencerminkan transformasi pembelajaran menuju pendekatan yang lebih adaptif terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21.

3.4 Dampak Implementasi Media Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran

Implementasi media Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap dinamika belajar di kelas, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial peserta didik. Baamboozle sebagai platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Suasana tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif, terlibat dalam proses berpikir, dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar secara keseluruhan.

Dari sisi kognitif, penggunaan Baamboozle membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui penyajian pertanyaan yang bersifat analitis dan kontekstual. Setiap sesi permainan menuntut siswa untuk memproses informasi dengan cepat, menganalisis alternatif jawaban, dan mengambil keputusan berdasarkan logika serta pemahaman konsep (Fridanianti et al., 2018). Proses ini memperkuat kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), sebagaimana ditekankan oleh Nisvia & Pratiwi (2024), bahwa integrasi media digital berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan problem solving dan daya analisis siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berfokus pada hafalan, melainkan pada proses penalaran dan pengambilan keputusan ilmiah yang relevan dengan konteks nyata kehidupan siswa.

Dari aspek afektif, Baamboozle berperan dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Format permainan yang kompetitif namun menyenangkan menumbuhkan semangat belajar tanpa tekanan, menjadikan siswa lebih berani berpartisipasi dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat (Arif et al., 2021). Temuan Toineno et al. (2025) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis Baamboozle mendorong siswa untuk lebih fokus, tekun, dan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Siswa tidak lagi memandang pembelajaran sebagai rutinitas pasif, tetapi sebagai pengalaman belajar yang menghibur sekaligus bermakna. Dampak emosional positif ini berpengaruh langsung terhadap peningkatan konsentrasi dan retensi pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Dari segi sosial dan kolaboratif, implementasi Baamboozle menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kerja sama dan interaksi antarindividu (Alfida & Febriani, 2025). Aktivitas dalam permainan mendorong siswa untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan menghargai kontribusi teman satu tim. Hal ini sejalan dengan temuan Rahma Hanifa Izzaturrahman et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab bersama dalam kelompok. Kolaborasi ini tidak hanya berdampak pada

efektivitas belajar, tetapi juga membentuk nilai-nilai karakter seperti toleransi, sportivitas, dan saling menghargai.

Selain itu, dampak implementasi Baamboozle juga terlihat pada transformasi peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru beralih dari posisi sebagai pusat informasi menjadi fasilitator yang memandu, memotivasi, dan mengarahkan proses belajar secara dinamis. Sementara itu, siswa berperan aktif sebagai subjek pembelajaran yang mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi, argumentasi, dan refleksi. Pergeseran peran ini mencerminkan prinsip *student-centered learning* yang menjadi dasar pendekatan pembelajaran modern di era digital.

Lebih jauh, penggunaan Baamboozle memberikan dampak positif terhadap lingkungan belajar digital yang adaptif dan inklusif. Platform ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel di dalam maupun luar kelas. Keberadaan fitur interaktif seperti poin, papan skor, dan tantangan kelompok menciptakan nuansa kompetitif yang sehat sekaligus memperkuat keterlibatan siswa. Dalam konteks ini, Baamboozle tidak hanya menjadi media evaluasi berbasis permainan, tetapi juga sarana pembentukan karakter dan penguatan kompetensi kolaboratif serta berpikir kritis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media Baamboozle berdampak luas terhadap kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini meningkatkan motivasi dan hasil belajar, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, memperkuat kolaborasi antar peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Dampak tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi interaktif seperti Baamboozle merupakan strategi efektif untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan kajian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran abad ke-21 melalui media Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik sekolah dasar. Media berbasis permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mendorong siswa untuk berpikir analitis sekaligus bekerja sama dalam memecahkan masalah. Selain memperkuat aspek kognitif, penerapan Baamboozle juga mengembangkan kemampuan sosial melalui aktivitas kolaboratif dan komunikasi efektif antar anggota kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar agar berpusat pada peserta didik dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, Baamboozle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan untuk mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila serta pengembangan kompetensi abad ke-21 di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfida, N., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Baamboozle Sebagai Media Test Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI di SMAN 2 Pariaman. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 121-130. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.299>
- [2] Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan pendidikan karakter dengan model pembelajaran berbasis keterampilan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046-1054.
- [3] Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2021). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201-210.

- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>
- [4] Dalil Rohman, A., Musa, M. M., Falkhah, A. N., & Annur, A. F. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis STEAM terhadap Peningkatan Keterampilan Siswa MI/SD di Era Abad 21. *Ibtida'*, 3(1), 48–58. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i1.285>
- [5] Dwi Laksana, S. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Education Technology The 21 st Century. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 14–22. <https://journal.iainnumetrolampung.ac.id/index.php/jtep>
- [6] Fridianti, A., Purwati, H., & Murtianto, Y. H. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Aljabar Kelas Vii Smp N 2 Pangkah Ditinjau Dari Gaya Kognitif Reflektif Dan Kognitif Impulsif. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 11. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2221>
- [7] Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka sebagai upaya peningkatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695.
- [8] Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (Literature review). *Irfani*, 19(1), 86–107.
- [9] Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 167–186.
- [10] May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>
- [11] Nursakinah, N., Sulistian, E., & Muhammad, M. (2025). Transformasi Peran Guru Sekolah Dasar Sebagai Fasilitator Pembelajaran Abad ke-21. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 289–295. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.1954>
- [12] Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27778.
- [13] Putri, R. D. R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, H., Husna, E. N., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya keterampilan abad 21 dalam pembelajaran matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 449–459.
- [14] Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). 21st Century Learning Innovations and Their Application in Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- [15] Rahayu, R., et al. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- [16] Rezki Sunardi, N., Surahmat, Z., Anirah, A., & Rahmaniar, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(1), 49–60. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.153>
- [17] Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2024). Inovasi media pembelajaran wordwall berbasis quizzz: alternatif dalam meningkatkan critical thinking siswa di era abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79.
- [18] Rosnaeni. (2021). Karakteristik Dan Assessment Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- [19] Rosyid, A., & Mubin, F. (2024). Pembelajaran Abad 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi dan Implementasinya Dalam Konteks Pendidikan Indonesia. *Tarbawi*, 7(1), 1–12.
- [20] Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1233–1240. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9519>