

ANALISIS LITERATUR TENTANG PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BAMBOOZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK MATERI KEBUGARAN JASMANI

Salsabila Fadilah¹, Abdul Hakim², Fitri Ayu Febrianti³

^{1,2,3} PGSD Institut Pendidikan Indonesia

¹salsabilafadilah37@gmail.com, ²abdulhakim@institutpendidikan.ac.id,

³fitriayufebrianti5@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

This article examines the use of the digital media platform Bamboozle in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning at the elementary school level. The purpose of this study is to analyze how utilizing the Bamboozle platform can enhance students' conceptual understanding and learning outcomes, particularly in the topic of physical fitness activities. This study specifically aims to investigate the impact of Bamboozle digital media on improving students' conceptual understanding of physical fitness activities. The method employed is a literature review, synthesizing relevant national and international research on game-based learning media and technology integration in PJOK instruction. Data sources were drawn from indexed journal articles published within the last ten years. The synthesis results indicate that game-based digital media, including Bamboozle, consistently contribute to increased learning motivation, student engagement, and learning outcomes compared to conventional methods. These findings underscore the importance of integrating interactive digital media into PJOK to create more effective, varied learning experiences tailored to the characteristics of elementary school students in the digital era. Thus, it can be concluded that the use of Bamboozle digital media has a positive and significant effect on students' conceptual understanding in PJOK learning.

Keywords: *PJOK, digital media, Bamboozle, literature review, learning motivation.*

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji penggunaan media digital Bamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Tujuan kajian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan platform Bamboozle dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah berbagai hasil penelitian nasional dan internasional yang relevan mengenai media pembelajaran berbasis game dan integrasi teknologi dalam pembelajaran PJOK. Sumber data diperoleh dari artikel jurnal terindeks yang dipublikasikan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Hasil sintesis menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis game, termasuk Bamboozle, secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran PJOK sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital.

Kata kunci: PJOK, media digital, Bamboozle, studi literatur, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah dasar yang berperan dalam mengembangkan aspek fisik, kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara holistik. Pembelajaran PJOK tidak hanya menekankan pada aktivitas gerak, tetapi juga pada pemahaman konsep kebugaran jasmani, pola hidup sehat, serta pembentukan karakter disiplin dan sportivitas. Pada fase perkembangan sekolah dasar, khususnya kelas IV yang termasuk dalam Fase B Kurikulum Merdeka, peserta didik mulai membangun pemahaman konseptual yang lebih sistematis terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, strategi dan media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun demikian, praktik pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi tunggal, dan penugasan tanpa variasi media yang menarik. Kondisi ini berpotensi menimbulkan

kejujuran serta menurunkan motivasi belajar siswa (Sutarjo et al., 2014). Rendahnya motivasi belajar berdampak langsung pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya memengaruhi hasil belajar. Padahal, keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu indikator penting dalam pembelajaran bermakna, sebagaimana ditegaskan dalam teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar.

Perkembangan teknologi informasi di era digital menghadirkan peluang untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran PJOK. Media digital memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Menurut Mayer (2001) dalam Multimedia Learning Theory, pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi elemen visual dan verbal yang dirancang secara terstruktur, karena dapat mengoptimalkan proses kognitif dalam memori kerja. Teori ini menegaskan bahwa penggunaan

multimedia yang tepat mampu meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan siswa.

Salah satu bentuk media digital yang dapat dimanfaatkan adalah platform game-based learning seperti Bamboozle. Media berbasis permainan edukatif mendorong partisipasi aktif siswa melalui tantangan, kuis interaktif, serta umpan balik langsung. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Prensky, 2007). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa (Rohmah & Pradikto, 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan metode konvensional.

Dalam konteks PJOK, pemahaman konsep aktivitas kebugaran jasmani tidak hanya memerlukan praktik fisik, tetapi juga pemahaman teoritis mengenai

komponen kebugaran, manfaat latihan, serta prinsip-prinsip aktivitas fisik. Pemahaman konsep dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan siswa dalam menjelaskan, mengidentifikasi, dan menerapkan konsep dasar kebugaran jasmani yang diukur melalui indikator kognitif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang mampu menjembatani aspek praktik dan konseptual dalam pembelajaran PJOK agar lebih menarik dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas media digital dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus mengulas penggunaan platform Bamboozle dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan kajian literatur yang komprehensif guna menganalisis potensi, kelebihan, serta implikasi penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: bagaimana penggunaan media digital Bamboozle dapat

berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar? Pertanyaan ini akan dibahas melalui analisis dan sintesis berbagai penelitian yang relevan, serta dijawab secara komprehensif pada bagian pembahasan dan kesimpulan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan study literatur. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan mengenai penggunaan media digital Bamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman komprehensif berdasarkan temuan empiris dan kajian teoritis yang telah dipublikasikan sebelumnya.

Subjek dalam penelitian ini bukan berupa individu atau kelompok siswa, melainkan dokumen ilmiah berupa artikel jurnal, prosiding, dan sumber referensi akademik lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data diperoleh dari jurnal nasional dan internasional yang

terindeks, dengan rentang publikasi sepuluh tahun terakhir guna memastikan relevansi dan kebaruan kajian. Kriteria inklusi dalam pemilihan artikel meliputi: (1) penelitian yang membahas media pembelajaran digital atau game-based learning, (2) penelitian yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep, dan (3) penelitian yang relevan dengan konteks pendidikan dasar atau pembelajaran PJOK. Artikel yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan variabel kajian tidak disertakan dalam analisis.

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu penyusunan artikel, yaitu pada tahun 2026, dengan proses penelusuran dan pengumpulan literatur dilakukan secara daring melalui basis data ilmiah. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar analisis literatur yang berfungsi untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan informasi penting dari setiap artikel, meliputi nama penulis, tahun terbit, tujuan penelitian, metode, temuan utama, serta relevansi dengan fokus kajian.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1)

identifikasi masalah dan penentuan fokus kajian, (2) penelusuran literatur melalui database ilmiah menggunakan kata kunci seperti “media digital”, “Bamboozle”, “game-based learning”, “PJOK”, dan “hasil belajar”, (3) seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, (4) analisis isi (content analysis) terhadap artikel terpilih, serta (5) sintesis hasil kajian untuk menemukan pola, persamaan, perbedaan, dan celah penelitian (research gap). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis dengan membandingkan dan menginterpretasikan hasil penelitian yang relevan guna menarik kesimpulan yang komprehensif.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran sistematis mengenai efektivitas penggunaan media digital Bamboozle dalam pembelajaran PJOK serta implikasinya terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini didasarkan pada analisis terhadap lima artikel yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran Bamboozle

dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Artikel yang dianalisis mencakup berbagai pendekatan penelitian, baik studi literatur maupun penelitian tindakan kelas, yang secara umum menunjukkan kecenderungan hasil yang konsisten.

Penelitian yang dilakukan oleh Marwah dan Ain (2022) menunjukkan bahwa Bamboozle sebagai media pembelajaran interaktif memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa. Selain itu, media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kamila dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Bamboozle memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam penelitiannya, sebagian besar hasil menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, keterlibatan, serta hasil belajar siswa melalui penggunaan media berbasis kuis interaktif.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, penelitian Demokratis, Dinata, dan Arifin (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan platform Bamboozle mampu meningkatkan

motivasi belajar siswa secara signifikan. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran PJOK dapat menjadi solusi dalam mengatasi kejenuhan belajar yang sering muncul akibat metode konvensional.

Selain itu, penelitian Widoretno (2021) menegaskan bahwa penggunaan edugames dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peningkatan konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Media berbasis permainan digital mampu mengembangkan daya nalar serta mengurangi tingkat stres siswa selama proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Mujahidin dkk. (2021) menyatakan bahwa integrasi edugames dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mengurangi rasa bosan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti

Bamboozle memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan secara tidak langsung mendukung pemahaman konsep siswa. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur visual dan gamifikasi yang mampu menarik perhatian siswa serta memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif. Dengan demikian, pemanfaatan Bamboozle sebagai media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Bamboozle berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Sintesis terhadap lima artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa karakteristik interaktif, berbasis kuis, serta pendekatan game based learning yang diusung Bamboozle mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mengurangi kejenuhan,

dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu menganalisis bagaimana penggunaan media digital Bamboozle dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi PJOK, khususnya melalui peningkatan motivasi dan partisipasi belajar sebagai prasyarat terbentuknya pemahaman yang lebih baik.

Kajian ini juga menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran PJOK merupakan bentuk perbaikan dalam praktik pembelajaran berbasis teknologi pendidikan yang relevan dengan perkembangan era digital. Optimalisasi platform interaktif seperti Bamboozle menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara sistematis, terutama dalam mendukung efektivitas penyampaian materi konseptual yang selama ini cenderung disampaikan secara monoton. Secara lebih luas dalam bidang pendidikan sebagai bagian dari pengembangan ilmu terapan, temuan ini memperkuat pentingnya inovasi media berbasis teknologi sebagai upaya peningkatan

mutu pembelajaran, efisiensi proses transfer pengetahuan, serta penguatan keterlibatan peserta didik melalui desain pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Demokratis, Dinata, M., & Arifin. (2024). Upaya peningkatan motivasi belajar menggunakan platform Bamboozle dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 9(2), 112–120.
- Kamila, N., dkk. (2025). Penggunaan media pembelajaran Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–53.
- Marwah, S., & Ain, Q. (2022). Studi literatur Bamboozle sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 201–210.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mujahidin, A., dkk. (2021). Integrasi edugames dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 78–87.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. Paragon House.
- Rohmah, S., & Pradikto, A. (2025). Pengaruh media digital terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 12(1), 33–42.
- Sutarjo, A., dkk. (2014). Pengaruh metode pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–128.
- Widoretno. (2021). Pengaruh edugames terhadap konsentrasi dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 55–63.