

Implementasi Game Edukasi Baamboozle dalam Penguasaan Kosakata Teknis Perairan Mahasiswa Perikanan: Studi Deskriptif Kualitatif

Holla Franciska¹, Yulian Purnama², I Made Sutama³, Kadek Wirahyuni⁴, I Putu Mas Dewantara⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Corresponding Author: Holla Franciska, e-mail: holla@student.undiksha.ac.id

Published: Januari, 2026

ABSTRAK

Penguasaan kosakata teknis perairan merupakan kompetensi penting bagi mahasiswa perikanan dalam mendukung pemahaman literatur, praktik akademik, dan kesiapan kerja di bidang perikanan. Namun, pembelajaran kosakata bahasa Inggris bidang perairan sering menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi game edukasi Baamboozle dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata teknis perairan mahasiswa perikanan. Penelitian ini adalah studi deskriptif kualitatif dengan pendekatan mixed-method, dimana subjeknya adalah mahasiswa perikanan yang mengikuti mata kuliah Bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data meliputi observasi pembelajaran, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, membantu pemahaman makna kosakata teknis perairan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, Baamboozle dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam pembelajaran kosakata teknis perairan berbasis ESP.

Kata Kunci: Baamboozle, Kosakata Teknis, ESP Perikanan, Game Edukasi, Pembelajaran Digital

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memiliki peran strategis dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk bidang perikanan dan ilmu perairan. Sebagian besar literatur ilmiah, buku ajar, laporan penelitian, serta publikasi internasional di bidang perikanan disajikan dalam bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris bagi mahasiswa Perikanan difokuskan pada kebutuhan spesifik bidang keilmuan mereka. Salah satu komponen utamanya adalah penguasaan kosakata teknis yang berkaitan langsung dengan istilah, proses, dan konsep perikanan, seperti aquaculture, water quality management, feeding rate, hatchery, dissolved oxygen, dan fish disease.

Program Studi Budidaya Perairan, Fakultas Perikanan, Universitas Kristen Palangka Raya merupakan salah satu prodi yang menjadikan Bahasa Inggris sebagai mata kuliah dasar umum (MKDU). Siagian (2025) mengatakan bahwa tanpa motivasi yang memadai, siswa akan kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi dan minat belajarnya, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa. Menurut Munir (2013), media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk teknologi seperti video interaktif, platform e-learning, aplikasi pendidikan berbasis gamifikasi, dan simulasi digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh Rais et al. (2024) memberikan bukti empiris mengenai pengaruh positif media digital terhadap motivasi belajar siswa.

Salah satu platform game edukasi digital yang mudah diakses dan relevan untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah Baamboozle. Baamboozle merupakan platform berbasis web yang menyediakan permainan kuis interaktif secara berkelompok, memungkinkan mahasiswa belajar kosakata melalui kerja sama tim dan kompetisi sehat. Banyak penelitian serupa yang menggunakan media Baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat pendidikan dasar, seperti salah satunya oleh Choirunnisa (2025), namun penelitian untuk menggunakan game edukasi ini di tingkat pendidikan tinggi masih belum ada, terutama pada pembelajaran ESP pada program studi Budidaya Perairan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran ESP berbasis digital serta kontribusi praktis bagi dosen dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa perikanan, terutama dapat menjadikan ini sebagai sarana yang dapat mengembangkan kreatifitas dosen.

English for Specific Purposes (ESP) merupakan pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang berdasarkan kebutuhan spesifik pembelajar. Robinson dalam Basri (2018) mengatakan bahwa ESP adalah pembelajaran yang berorientasi tujuan (goal oriented). ESP dalam bidang Perikanan difokuskan pada penguasaan bahasa Inggris yang berkaitan langsung dengan konsep, istilah, dan praktik keilmuan perairan. Penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti game edukasi berbasis digital, menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran ESP Perikanan, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata teknis perairan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa Perikanan, kosakata yang dipelajari juga kosakata teknis yang berkaitan langsung dengan bidang keilmuan perairan. Pembelajaran kosakata teknis perairan perlu diajarkan secara kontekstual, yaitu melalui penggunaan kata dalam kalimat, teks, dan situasi yang relevan dengan bidang perikanan. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi digital, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata teknis.

Pembelajaran kosakata berbasis game edukasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses penguasaan kosakata bahasa Inggris. Menurut Maulidina (2018), game-based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan (Wibawa, 2021). Banyak penelitian yang menyatakan bahwa game mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran, salah satunya adalah penelitian dari Ramadina (2025) tentang Penerapan Game Based Learning (GBL) melalui permainan kartu Mix and Match. Andika (2025) berpendapat bahwa penggunaan game untuk menunjang proses pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Astuti et al. (2017) juga menyatakan bahwa GBL dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan gairah belajar peserta didik untuk menjadi lebih kreatif.

Prensky menyatakan bahwa GBL mampu meningkatkan pengetahuan dan motivasi pembelajaran daripada metode pembelajaran tradisional (Putra, et al., 2024). Pada penerapan metode konvensional untuk menciptakan motivasi belajar sebesar motivasi dalam game dibutuhkan seorang pengajar yang cakap dan ahli dalam pengelolaan proses pembelajaran. Di samping pembangkitan motivasi, game juga mempunyai beberapa aspek yang lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Syufagi, 2015).

Baamboozle merupakan salah satu platform game edukasi berbasis web yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris. Sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, Baamboozle memiliki keunggulan dari segi kemudahan penggunaan dan fleksibilitas konten. Baamboozle dapat diakses melalui perangkat digital tanpa memerlukan instalasi aplikasi, sehingga praktis digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Azizah (2024) mengungkapkan salah satu kelebihan Baamboozle dalam penggunaannya yaitu dimana guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang, serta mengukur pemahaman mereka secara efektif melalui hasil permainan kuis yang tercatat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan mixed-method. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi game edukasi Baamboozle serta pengalaman dan respon mahasiswa dalam penguasaan kosakata teknis perairan. Subjek penelitian adalah 15 orang mahasiswa Fakultas Perikanan, Program Studi Budidaya Perairan di Universitas Kristen Palangka Raya yang menempuh mata kuliah Bahasa Inggris pada semester berjalan. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Bahasa Inggris dan belum mendapatkan pembelajaran kosakata teknis perairan secara intensif menggunakan media game edukasi digital.

Untuk memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan game edukasi Baamboozle. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali persepsi, pengalaman, dan pendapat mahasiswa terkait penggunaan Baamboozle. Fokus wawancara meliputi pengalaman umum menggunakan Baamboozle, keaktifan dan keterlibatan mahasiswa, penguasaan Kosakata Teknis Perairan, respons terhadap proses pembelajaran, interaksi sosial dalam pembelajaran, kelebihan kendala harapan. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, meliputi: Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Materi kosakata teknis perairan, hasil aktivitas pembelajaran, foto atau tangkapan layar penggunaan Baamboozle.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu (1) tahap persiapan (penyusunan instrumen dan perencanaan pembelajaran); (2) tahap pelaksanaan (implementasi Baamboozle dalam pembelajaran Bahasa Inggris); (3) tahap pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi); dan (4) tahap analisis data dan pelaporan hasil penelitian Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama: Reduksi Data, Penyajian Data, Penarikan Kesimpulan. Kesimpulan ditarik berdasarkan pola, tema, dan makna yang muncul dari data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi, implementasi game edukasi Baamboozle dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran. Pada tahap awal, dosen menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan kosakata teknis perairan yang akan dipelajari. Selanjutnya, mahasiswa dibagi ke dalam 5 kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang per kelompok untuk memainkan game Baamboozle secara bergiliran. Selama permainan, mahasiswa diminta untuk menjawab pertanyaan, mencocokkan istilah dengan maknanya, serta menjelaskan penggunaan kosakata teknis perairan dalam konteks sederhana.

Identitas Rekap Observasi

- Jumlah Mahasiswa : 15 Orang
- Jumlah Pertemuan : 3 kali
- Media : Game Edukasi Baamboozle
- Skala : 4 = Sangat Baik | 3 = Baik | 2 = Cukup | 1 = Kurang

Rekapitulasi Observasi Keaktifan Mahasiswa

Aspek 1: Keaktifan Mahasiswa dalam Permainan

Kriteria:

1. Mahasiswa terlibat aktif menjawab pertanyaan dalam game Baamboozle
2. Mahasiswa menunjukkan antusiasme (fokus, semangat, tidak pasif)
3. Mahasiswa berinisiatif mencoba menjawab tanpa paksaan

Tabel 1. Rekapitulasi Observasi Keaktifan Siswa

Kode Mahasiswa	P1			Mean P1	P2			Mean P2	P3			Mean P3
	K1	K2	K3		K1	K2	K3		K1	K2	K3	
M1	2	3	3	2,67	3	3	3	3	3	4	4	3,67
M2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
M3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
M4	2	2	3	2,33	2	3	3	2,67	3	3	3	3
M5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
M6	2	2	3	2,33	2	3	3	2,57	2	3	4	3
M7	2	3	3	2,67	3	3	4	3,33	3	4	4	3,67
M8	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3,67
M9	1	2	2	1,67	2	3	3	2,67	3	3	3	3
M10	3	3	3	3	3	4	4	3,67	4	4	4	4
M11	2	3	3	2,67	3	3	3	3	4	4	4	4
M12	1	2	3	2	2	2	3	2,33	3	4	4	3,67
M13	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
M14	3	3	3	3	3	3	4	3,33	4	4	4	4
M15	2	2	2	2	2	3	4	3	3	4	4	3,67
Total				36,36				45,57				55,35
Mean Akhir				2,42				3,03				3,69

Rekapitulasi Partisipasi Diskusi Kelompok

Aspek 2: Partisipasi dalam Diskusi Kelompok

Kriteria:

1. Mahasiswa berkontribusi menyampaikan pendapat dalam kelompok
2. Mahasiswa berdiskusi untuk menentukan jawaban kosakata teknis
3. Terjadi kerja sama antarmahasiswa dalam kelompok

Tabel 2. Rekapitulasi Partisipasi Diskusi Kelompok

Kode Mahasiswa	P1			Mean P1	P2			Mean P2	P3			Mean P3
	K1	K2	K3		K1	K2	K3		K1	K2	K3	
M1	1	2	3	2	2	3	3	2,67	3	4	4	3,67
M2	2	2	2	2	2	3	3	2,67	3	4	4	3,67
M3	3	3	3	3	3	4	4	3,67	4	4	4	4
M4	1	2	3	2	2	3	3	2,67	3	4	4	3,67
M5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
M6	2	2	2	2	2	3	3	2,67	2	3	4	3
M7	2	3	3	2,67	2	3	4	2,67	3	4	4	3,67
M8	1	2	2	1,67	2	3	3	2,67	3	4	4	3,67
M9	1	2	2	1,67	2	2	3	2,33	3	3	3	3
M10	2	3	3	2,67	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M11	2	3	3	2,67	3	3	3	3	4	4	4	4
M12	1	2	3	2	2	2	3	2,33	3	4	4	3,67
M13	2	2	2	2	2	3	3	2,67	3	4	4	3,67
M14	2	3	3	2,67	3	3	4	3,33	4	4	4	4
M15	1	2	2	1,67	2	2	3	2,33	3	4	4	3,67
Total				33,69				45,57				55,03
Mean Akhir				2,24				2,84				3,66

Rekapitulasi Respon terhadap Kosakata Teknis Perairan

Aspek 3: Pemahaman & Respons Kosakata

Kriteria:

1. Mahasiswa mampu memahami makna kosakata teknis perairan

2. Mahasiswa menggunakan kosakata teknis secara lisan dengan tepat
3. Mahasiswa menunjukkan ketertarikan terhadap kosakata baru

Tabel 3. Rekapitulasi Respon terhadap Kosakata Teknis Perairan

Kode Mahasiswa	P1			Mean P1	P2			Mean P2	P3			Mean P3
	K1	K2	K3		K1	K2	K3		K1	K2	K3	
M1	2	2	3	2,33	2	3	3	2,67	3	3	4	3,33
M2	2	2	2	2	2	3	3	2,67	3	3	4	3,33
M3	3	2	3	2,67	3	3	4	3,33	4	4	4	4
M4	1	2	3	2	2	3	3	2,67	3	4	4	3,67
M5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
M6	2	2	2	2	2	3	3	2,67	2	3	4	3
M7	2	3	3	2,67	2	3	4	2,67	3	3	4	3,33
M8	1	2	2	1,67	2	2	3	2,33	3	3	4	3,33
M9	1	2	3	2	2	2	3	2,33	3	3	4	3,33
M10	2	2	3	2,33	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M11	2	3	3	2,67	3	3	3	3	4	4	4	4
M12	1	2	3	2	2	2	3	2,33	3	4	4	3,67
M13	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3,67
M14	2	3	3	2,67	3	3	3	3	3	4	4	3,67
M15	1	2	2	1,67	2	2	3	2,33	3	4	4	3,67
Total				33,68				42				53,67
Mean Akhir				2,24				2,8				3,57

Rekapitulasi Interaksi dengan Dosen dan Teman Sebaya

Aspek 4: Interaksi Sosial Pembelajaran

Kriteria:

1. Mahasiswa aktif bertanya kepada dosen terkait kosakata
2. Mahasiswa memberikan respons terhadap arahan dosen
3. Mahasiswa saling membantu dan memberi umpan balik antarteman

Tabel 4. Rekapitulasi Interaksi dengan Dosen dan Teman Sebaya

Kode Mahasiswa	P1			Mean P1	P2			Mean P2	P3			Mean P3
	K1	K2	K3		K1	K2	K3		K1	K2	K3	
M1	2	2	3	2,33	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M2	2	3	3	2,67	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M3	3	3	3	3	3	3	4	3,33	4	4	4	4
M4	1	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
M6	2	3	3	2,26	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M7	2	3	3	2,67	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M8	1	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M9	1	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M10	2	3	3	2,67	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M11	2	3	3	2,67	3	4	4	3,67	4	4	4	4
M12	1	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3,67
M13	2	2	3	2,33	3	4	4	3,67	3	4	4	3,67
M14	2	3	3	2,67	3	3	4	3,33	3	4	4	3,67
M15	1	2	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3,67
Total				36,27				48				56,04
Mean Akhir				2,41				3,2				3,73

Hasil Wawancara

Wawancara dengan mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar kosakata teknis perairan melalui game. Mahasiswa menyatakan bahwa unsur permainan, kompetisi antar kelompok, dan kerja sama tim membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Mahasiswa merasa lebih nyaman untuk mencoba menggunakan bahasa Inggris tanpa takut melakukan kesalahan.

a. Pengalaman Umum Menggunakan Baamboozle

Tabel 5. Pendapat tentang penggunaan Baamboozle

Respon Mahasiswa	Jumlah	Persentase
Sangat positif (menarik dan menyenangkan)	9	60%
Positif	5	33%
Biasa saja	1	7%
Negatif	0	0%

Tabel 6. Pengalaman pertama belajar ESP dengan game

Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya, pertama kali	11	73%
Pernah menggunakan game lain	4	27%

Tabel 7. Perasaan dibanding metode biasa

Perasaan Mahasiswa	Jumlah	Persentase
Lebih senang dan termotivasi	10	67%
Lebih fokus	3	20%
Sama saja	2	13%
Kurang nyaman	0	0%

b. Keaktifan dan Keterlibatan Mahasiswa

Tabel 8. Baamboozle meningkatkan keaktifan

Jawaban	Jumlah	Persentase
Ya, sangat aktif	8	53%
Ya, cukup aktif	6	40%
Tidak terlalu	1	7%

Tabel 9. Bagian permainan yang mendorong partisipasi

Aspek Permainan	Jumlah	Persentase
Sistem skor dan kompetisi	6	40%
Diskusi kelompok	5	33%
Tantangan soal	4	27%

Tabel 10. Keberanian menyampaikan pendapat

Respon	Jumlah	Persentase
Lebih berani	11	73%
Cukup berani	3	20%
Tetap Pasif	1	7%

c. Penguasaan Kosakata Teknis Perairan

Tabel 11. Baamboozle membantu pemahaman kosakata

Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat membantu	9	60%
Membantu	5	33%
Kurang membantu	1	7%

Tabel 12. Kosakata teknis yang mudah diingat

Jenis kosakata	Jumlah	Persentase
Kualitas Air (dissolved oxygen, temperature, pH level)	6	40%
Pakan dan Nutrisi (feed, pellet, supplement)	5	33%
Sistem dan peralatan budidaya (aerator, pond, water pump)	4	27%

Tabel 13. Kemampuan menggunakan kosakata dalam konteks

Respon	Jumlah	Persentase
Lebih mampu menggunakan	10	66%
Cukup mampu	4	27%
Masih kesulitan	1	7%

d. Respons terhadap Proses Pembelajaran

Tabel 14. Tingkat kesulitan kosakata

Tingkat Kesulitan	Jumlah	Persentase
Sedang	9	60%
Mudah	4	27%
Sulit	2	13%

Tabel 15. Aturan dan tampilan game

Respon	Jumlah	Persentase
Mudah dipahami	12	80%
Cukup mudah	3	20%
Sulit dipahami	0	0%

Tabel 16. Umpan balik dosen

Respon Mahasiswa	Jumlah	Persentase
Sangat membantu	8	53%
Membantu	6	40%
Kurang membantu	1	7%

e. Interaksi Sosial dalam Pembelajaran

Tabel 17. Kerjasama kelompok

Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat meningkat	9	60%
Meningkat	5	33%
Tidak berubah	1	7%

Tabel 18. Interaksi dengan teman

Bentuk Interaksi	Jumlah	Persentase
Diskusi aktif	10	66%
Saling membantu	4	27%
Minim interaksi	1	7%

Tabel 19. Interaksi dengan dosen

Jawaban	Jumlah	Persentase
Lebih sering bertanya	9	60%
Kadang bertanya	5	33%
Jarang bertanya	1	7%

f. Kelebihan, Kendala, dan Harapan

Tabel 20. Kelebihan Baamboozle

Kelebihan Utama	Jumlah	Persentase
Menyenangkan dan tidak membosankan	7	47%
Meningkatkan pemahaman kosakata	5	33%
Meningkatkan keaktifan	3	20%

Tabel 21. Kendala yang dialami

Kendala	Jumlah	Persentase
Koneksi internet	6	40%
Waktu terbatas	5	33%
Tidak ada kendala	4	27%

Tabel 22. Harapan dan saran

Saran Mahasiswa	Jumlah	Persentase
Digunakan lebih sering	7	47%
Variasi soal ditambah	5	33%
Waktu permainan diperpanjang	3	20%

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh beberapa temuan utama penelitian sebagai berikut, bahwa Game edukasi Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran kosakata teknis perairan, membantu mahasiswa memahami dan mengingat kosakata teknis perairan secara lebih efektif, mendorong interaksi, kolaborasi, dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan bahasa Inggris, kendala teknis dan perbedaan kemampuan mahasiswa menjadi tantangan dalam implementasi Baamboozle, namun dapat diminimalkan melalui perencanaan pembelajaran yang baik.

Penelitian menunjukkan hasil positif pada implementasi game edukasi Baamboozle dalam penguasaan kosakata teknis perairan mahasiswa perikanan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi game edukasi Baamboozle mampu menciptakan proses pembelajaran kosakata teknis perairan yang lebih interaktif dan kontekstual. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian serupa yang terjadi pada MTsN 10 Blitar, yang menemukan hasil t-test independen $0.000 < 0.05$, menolak hipotesis nol dan membuktikan efektivitas Baamboozle dalam meningkatkan mastery kosakata siswa kelas 8 (Sunardi, 2025).

Mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata teknis perairan setelah pembelajaran menggunakan Baamboozle. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori pemerolehan kosakata yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata akan lebih optimal apabila peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar dan memperoleh paparan berulang terhadap kosakata dalam berbagai konteks.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Suasana pembelajaran yang santai dan kompetitif secara sehat membuat mahasiswa merasa lebih nyaman untuk mencoba menggunakan kosakata teknis perairan tanpa rasa takut melakukan kesalahan.

Implementasi Baamboozle juga mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif yang terjadi melalui Baamboozle selaras dengan pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT), yang menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi. Sejalan dengan penelitian dari Demokratis (2024) bahwa pemanfaatan platform pembelajaran edugames bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam bentuk tim untuk bekerja sama dengan menunjukkan hasil akhir motivasi sebesar 89%.

Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan tingkat kemampuan bahasa Inggris mahasiswa, dan kendala teknis. Kendala tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran tercapai. Implikasi pedagogis dari temuan ini adalah pentingnya peran dosen dalam mengelola waktu, menyesuaikan tingkat kesulitan soal, serta memberikan penguatan materi setelah permainan.

KESIMPULAN

Implementasi game edukasi Baamboozle dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti mampu mendukung penguasaan kosakata teknis perairan mahasiswa perikanan. Penggunaan Baamboozle menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan serta kepercayaan diri mahasiswa, dan membantu mereka memahami kosakata teknis perairan secara lebih kontekstual. Dengan demikian, Baamboozle dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam pembelajaran English for Specific Purposes (ESP) bagi mahasiswa perikanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game-based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1). <https://jurnaldidaktika.org/contents>
- Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan metode user centered design pada game-based learning terhadap motivasi belajar siswa. *Informasi Interaktif*, 2(1), 10–20.
- Azizah, K., Sudirman, A., & Marwati, S. (2024). Implementasi metode game-based learning (Baamboozle) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa* (Vol. 3, No. 1).
- Basri, D., Halihaj, M. S., & Hadijah. (2018). Peranan ESP dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris mahasiswa. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya Tamaddun*, 17, 35–39.
- Choirunnisa, B. M. (2025). *Penggunaan media interaktif Baamboozle untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VI SD IT Mumtaz Al-Batani* (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia). <http://repository.upi.edu/id/eprint/132528>
- Demokratis, T., Dinata, V. C., & Arifin, Z. (2024). Upaya peningkatan motivasi belajar menggunakan platform Baamboozle dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 447–455. <https://doi.org/10.55081/jumper.v4i3.1074>
- Martono, K. T. (2011). Perancangan game edukasi “Fish Identity” dengan menggunakan Java™. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(1), 49–53.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game-based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 4(2), 113–118.
- Muhammad, N. (2018). Penerapan ESP di perguruan tinggi umum (non-English majors) melalui pendekatan content-based instruction (CBI). *Mabasan*, 12(1), 86–103.
- Munir, D. (2013). *Pendidikan berbasis teknologi: Teori dan implementasi dalam dunia pendidikan*. Alfabeta.
- Putra, R. A., Julianto, Cumalasari, E. I., Fusianita, R. L., & Hidayati, F. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) materi sistem tata surya terhadap hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), Article 04. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17591>
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52.

- Siagian, H. H., Sitorus, R. A., Padang, P. R., Sihombing, A. A., & Yuni, R. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa: Analisis jurnal. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(4), 167–174. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i4.4992>
- Sunardi, N. R., Surahmat, Z., Anirah, & Rahmانيar. (2025). Penerapan metode game-based learning melalui media Baamboozle untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris. *Al-Irsyad Journal of Education Science*, 4(1). <https://e-journal.stkipddipinrang.ac.id/idex.php/jse/issue/view/1>
- Syufagi, M. A. (2015). Penerapan aspek pedagogik untuk membangun komputer. *SPIRIT: Journal of Computing and Cybernetic System*, 7(1), 54–64.
- Wibawa, A. C. P., Mardhatillah, H. Q., Salsabila, L. A., & Hidayat, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.