



PENGARUH GAME EDUKATIF BERBASIS BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA

THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL GAMES BASED ON BAAMBOOZLE IN IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION LEARNING

Amaliyah Khairul Haq^{1a}, Zahra Khusnul Lathifah², Hanrezi Dhania Hasnin¹

^{1a}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

^{1a}Korespondensi: Amaliyah Khairul Haq (amalkhairulhaq@gmail.com)

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

²Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

Abstrak

Proses belajar Pendidikan Pancasila masih berlangsung dengan cara tradisional. Ini berarti guru hanya mengandalkan buku panduan guru dan buku siswa sebagai sumber utama dalam menyampaikan materi pelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran apa pun. Karena itu, penelitian ini berfokus pada dampak dari hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh media permainan edukasi Baamboozle terhadap pencapaian pembelajaran Pancasila siswa kelas 4 di SDN 2 Benteng. Menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimental tipe kelompok kontrol yang tidak setara. Dua kelompok kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol, diberikan pretest yang sama. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa siswa SDN 2 Benteng di kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami kemajuan yang jelas dalam hasil belajar siswa setelah memanfaatkan media pembelajaran Baamboozle. Terlihat dari selisih 10,36 poin antara kelompok eksperimen 79,03 dan kelompok kontrol 68,67 pada hasil posttest. Selain itu, uji independent sample T menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut < 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak.

Kata Kunci: Media pembelajaran, pendidikan pancasila, baamboozle, sekolah dasar

Abstract

The learning process of Pancasila Education still takes place in a traditional way. This means that teachers only rely on teacher's manuals and student books as the main source in delivering the subject matter, without using any learning media. Therefore, this study focuses on the impact of students' low learning outcomes. This study aims to understand the effect of Baamboozle educational game media on Pancasila learning achievement of grade 4 students at SDN 2 Benteng. Using quantitative methods, this study employed a quasi-experimental design of unequal control group type. Two class groups, the experimental class and the control class, were given the same pretest. Based on the findings in this study, it can be seen that students of SDN 2 Benteng in grade IV in the subject of Pancasila Education experienced clear progress in student learning outcomes after utilizing Baamboozle learning media. It can be seen from the difference of 10.36 points between the experimental group 79.03 and the control group 68.67 in the posttest results. In addition, the independent sample T test resulted in a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which means the value is <0.05 . Thus, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, while the null hypothesis (H_0) is rejected.

Keywords: English learning media, Pancasila education, baamboozle, elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman tentang demokrasi, hak asasi manusia, keadilan sosial dan keberagaman, terutama ketika menghadapi tantangan kompleksitas dan globalisasi di masyarakat kontemporer (Agustiana et al., 2023). Pencapaian siswa selama proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat mengevaluasi seberapa baik siswa telah belajar (Yandi et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran selalu berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Hal ini penting bagi siswa yang memiliki kesulitan belajar atau yang memiliki kebutuhan khusus (Nurrita, 2018). Lingkungan belajar yang ada dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa (Julianti et al., 2023). Setiap aspek kehidupan kini menggunakan teknologi, penggunaan media digital menjadi penting (Iskandar et al., 2022).

Guru masih berjuang untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama dalam mendorong mereka agar

terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang efisien (Siti Marwah & Nurul Ain, 2022). Lingkungan belajar yang ada dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa (Pitriana et al., 2018). Maka keterlibatan guru memiliki penting dalam pendidikan siswa, terutama dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu aspek penting adalah penerapan media pembelajaran yang sejalan pada zaman yang baru (E. R. Sari et al., 2022).

Saat ini, guru adalah bagian penting dari dunia pendidikan dan proses pembelajaran. Teknologi juga menjadi semakin penting sebagai alat yang membantu guru mengajar dengan lebih baik (Mubaroq & Ilham, 2023). Untuk memotivasi siswa agar berpartisipasi dalam latihan berpikir kritis dan memecahkan masalah secara praktis, teknologi ini menawarkan berbagai sumber daya interaktif, termasuk permainan edukatif, simulasi, dan alat penilaian (Salsabila & Agustian, 2021).

Dalam dunia pendidikan, beberapa orang berpendapat bahwa hasil belajar siswa tidak sepenuhnya bergantung pada nilai yang dicatat di raport atau ijazah. Sebaliknya, hasil

pembelajaran siswa melalui penugasan, evaluasi, dan keterlibatan aktif (Dakhi, 2020). Salah satu cara untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran yang telah dilalui siswa adalah dengan melihat capaian pembelajaran (Yandi et al., 2023).

Studi lain telah mengindikasikan bahwa penerapan Baamboozle membangkitkan semangat belajar. Siswa yang mengikuti kegiatan belajar dengan memanfaatkan media tampak lebih bersemangat dan menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. (Andriyani et al., 2024). Membangkitkan semangat siswa membuat seseorang ingin belajar demi meraih suatu tujuan tertentu (Rahmawati et al., 2024).

Berdasarkan pengamatan dan percakapan dengan pendidik di SDN 2 Benteng, terdapat dua kelompok kelas di kelas 4, yaitu 4A dan 4B yang ditemukan masalah bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dilakukan secara konvensional. Guru menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Maka terjadinya dampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Siswa Kelas 4A SDN 2 Benteng dari jumlah siswa sebanyak 27 memiliki rata-rata nilai yang rendah yaitu 50,93 sedangkan 4B jumlah siswa sebanyak 35 memiliki rata-rata nilai yang rendah juga yaitu 49,2.

Berdasarkan uraian tersebut solusi yang akan dilakukan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila menggunakan platform Baamboozle. Guru dapat menggunakan game ini untuk mendukung pembelajaran dengan membuat berbagai soal kuis dengan ilustrasi. Baamboozle memungkinkan guru di kelas dengan pelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan (Rizal & Rosiyanti, 2024). Dengan demikian tujuan peneliti untuk mengetahui pengaruh media game

edukatif menggunakan Baamboozle terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 4 SDN 2 Benteng.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Melalui analisis data statistik dan koreksi numerik variabel, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif yang didasarkan pada analisis teoritis. Dalam prosesnya, pendekatan deduktif digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan secara objektif dan akurat (Paramita et al., 2021). Jenis penelitian ini disebut quasi eksperimental karena menggunakan dua kelompok, di mana satu kelompok diberi perlakuan khusus sebagai kelompok eksperimen untuk melihat pengaruh intervensi, sementara kelompok lainnya tidak menerima perlakuan (Rukminingsih et al., 2020).

Desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group* terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Soal-soal pretest identik untuk kedua kelompok. Kelas eksperimen menggunakan perangkat pembelajaran sebagai perlakuan, sementara kelas kontrol tetap belajar dengan cara konvensional (Isnawan, 2020).

Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi pelaksanaan peneliti berada di lembaga pendidikan dasar bernama Sekolah Dasar Negeri 2 Benteng, yang berlokasi di wilayah administratif Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi, salah satu daerah Provinsi Jawa Barat. Waktu pelaksanaan penelitian berada pada periode tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada semester genap yang berlangsung mulai bulan Januari tahun 2025.

Populasi dan Sampel Penelitian

Seluruh siswa kelas 4 di SDN 2 Benteng, Kecamatan Cicurug, menjadi bagian dari populasi dalam penelitian ini, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 62 orang. Sebanyak 27 siswa berada di kelas 4A, sedangkan 35 siswa lainnya termasuk dalam kelas 4B.

Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan dokumentasi serta tes dengan pilihan ganda untuk mengumpulkan informasi. Perangkat evaluasi disusun dalam bentuk soal (A, B, C, D) dimana respon benar memperoleh nilai 1 dan 0 jika jawaban salah. Meskipun menggunakan konten yang identik, penyajian soal posttest telah mengalami pengacakan susunan berbeda dari pretest. Tahap validasi oleh guru kelas 4B SDN 2 Benteng menjadi prasyarat wajib sebelum instrumen penelitian diaplikasikan di lapangan.

Analisis Deskriptif

Kebutuhan data penelitian, termasuk nilai minimum dan maksimum, rata-rata, dan lainnya, akan ditentukan oleh program SPSS pada analisis deskriptif.

Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk memilih analisis statistik yang tepat. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan karena terdapat kurang dari 50 kasus dalam penelitian ini. Agar berhasil, hal berikut yang digunakan sebagai panduan :

Distribusi tidak normal dalam data jika nilai signifikansi (sig) <0,05.

Distribusi normal dalam data jika nilai signifikansi (sig) >0,05

Uji Homogenitas

Levene Statistic digunakan untuk melakukan uji homogenitas pada data guna melihat apakah data tersebut terdistribusi homogen. Saat membuat pilihan tentang uji homogenitas, berikut ini digunakan sebagai panduan :

Data bersifat homogen jika nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean >

0,05. Data bersifat tidak homogen jika nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean < 0,05.

Hipotesis Statistika

Pengujian statistik menggunakan uji-t dua arah, yang sering disebut sebagai uji-t untuk sampel independen, bertujuan untuk mengevaluasi kebenaran suatu hipotesis penelitian. Batas signifikansi ditentukan sebesar 0,05 atau 5%. Apabila nilai p lebih >0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. Sebaliknya, jika nilai p berada di bawah 0,05, maka rata-rata kedua kelompok berbeda secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Deskriptif

Hasil uji deskripsi data berikut adalah yang dihasilkan dari pre-test dan posttest menggunakan SPSS 23 :

Tabel 1 Hasil Uji Deskripsi Data Pretest

Kriteria Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	35	27
Range	48	56
Minimum	32	24
Maximum	80	80
Mean	51.06	51.33
Standar Deviasi	13.166	14.175

Sumber: Data diolah

Tabel 2 Hasil Uji Deskripsi Data Posttest

Kriteria Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	35	27
Range	32	32
Minimum	60	52
Maximum	92	84
Mean	79.03	68.81
Standar Deviasi	7.346	7.385

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil, rata-rata skor pretest antara kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan. Kelompok kontrol

mencatatkan rata-rata sebesar 51,33, sementara kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 51,06, dengan selisih nilai sebesar 0,27 poin. Kesetaraan kemampuan awal siswa pada kedua kelompok, kondisi perlakuan juga sebanding. Kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol pada posttest, dengan skor 79,03 eksperimen dibandingkan dengan skor 68,81 kontrol selisih 10,22. Kelas eksperimen memperoleh skor lebih baik, yang menunjukkan dampak positif pada siswa ketika diberikan alat pembelajaran berupa media Baamboozle. Sesuai dengan temuan penelitian Ramdani et al., (2024) berdasarkan program IPAS kelas III, sebagian besar siswa UPT SPF SD Inpres Pa'baeng-baeng mengungguli KKTP pada siklus II. Media Baamboozle membantu 76% siswa memperoleh nilai B. Hal ini menggambarkan bahwa media dapat meningkatkan pembelajaran IPAS. Sementara itu, hasil dari penelitian lain yang sejalan yakni perangkat pembelajaran Baamboozle dalam IPAS, siswa kelas V MIN 3 OKU Timur memiliki nilai rata-rata pre-test dan post-test meningkat. Maka media meningkatkan pembelajaran siswa berupa Baamboozle efektif digunakan (R. M. Sari et al., 2024).

Hasil kelompok eksperimen dan kontrol dinormalisasi, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3 Uji Normalitas Pretest

Statistik	Pretest Kontrol	Pretest Eksperimen
N	27	35
A	0,05	0,05
Sig (A-tailed)	0,652	0,080
Kesimpulan	Normal	Normal

Sumber: Data diolah

Tabel 4 Uji Normalitas Posttest

Statistik	Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen
N	27	35
A	0,05	0,05
Sig (A-tailed)	0,909	0,123
Kesimpulan	Normal	Normal

Sumber: Data dilah

Nilai signifikansi uji normalitas kelas eksperimen dari data pretest 0,80, dan kontrol 0,652 hal ini menunjukkan lebih tinggi dari nilai 0,05. Uji statistik parametrik terpenuhi karena data pretest di kedua kelas mengikuti distribusi normal. Nilai signifikansi kelas eksperimen tercatat 0,123 dan kelas kontrol 0,909, menurut uji normalisasi data posttest hasil kedua kelompok mengikuti distribusi dinyatakan normal karena nilai berada di atas 0,05.

Pengujian homogenitas dilakukan untuk melihat kesamaan skor pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum memulai studi statistik, dipastikan kedua kelompok memiliki distribusi data yang sama.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest Dan Posttest

Statistik	Pretest Kontrol dan Eksperimen	Posttest Kontrol dan Eksperimen
A	0,05	0,05
Sig (2-tailed)	0,795	0,901
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Sumber: Data diolah

Hasil pretest untuk kelompok eksperimen dan kontrol memiliki variansi seragam. Terdapat tingkat signifikansi 0,795 yang ditampilkan dalam tabel. Kedua angka tersebut setara karena $> 0,05$. Tingkat signifikansi 0,091 yang $> 0,05$, tercatat dalam uji homogenitas posttest. Maka hasil uji pretest dan posttest dapat dikatakan memiliki variansi homogen.

Tabel 6 uji hipotesis data pretest

Statistik	Posttest kontrol dan eksperimen
A	0,05
Sig (2-tailed)	0,000
Kesimpulan	Terdapat perbedaan

Sumber: Data diolah

Hasil analisis hipotesis menggunakan uji t sampel independen menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,937. Sehingga rata-rata skor menunjukkan perbedaan yang signifikan karena tingkat ini melampaui $\alpha = 0,05$. Rata-rata pretest dua kelompok mempunyai selisih 0,27 poin, masing masing memperoleh rata-rata untuk kelompok kontrol 51,33, sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah 51,06. Artinya kedua kelompok mempunyai keterampilan yang identik.

Tabel 7 uji hipotesis data posttest

Statistik	Pretest kontrol dan eksperimen
A	0,05
Sig (2-tailed)	0,937
Kesimpulan	Tidak terdapat perbedaan

Sumber: Data diolah

Perbandingan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima. Dengan demikian, siswa kelas IV di SDN 2 Benteng memperlihatkan adanya peningkatan yang nyata dalam capaian belajar mereka setelah penerapan media pembelajaran Baamboozle untuk materi Pendidikan Pancasila. Temuan ini menunjukkan bahwa prestasi akademik

siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media interaktif seperti Baamboozle, menjadikan proses belajar menjadi lebih seru dan menyenangkan, serta mempermudah peserta didik dalam menangkap serta memahami isi materi yang diberikan. Selaras dengan penelitian Novita, et al., (2025) bahwa kuis langsung dari *Baamboozle* dapat meningkatkan kinerja intelektual siswa materi IPAS kelas empat di SDN Banjaran 4. Berdasarkan penelitian lainnya bahwa media pembelajaran Baamboozle berdampak signifikan terhadap kinerja siswa dalam pembelajaran hybrid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle secara *offline* setara dengan pendekatan *hybrid learning*. Fakta bahwa pengetahuan siswa berbeda sebelum pemakaian dan setelah pemakaian Baamboozle menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa (Mariani et al., 2022).

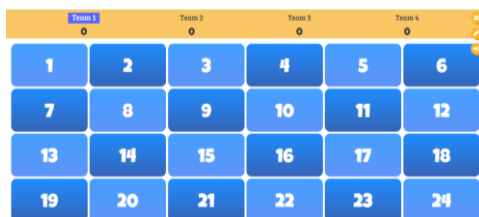
Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis terdapat bukti bahwa media pembelajaran Baamboozle dapat membantu siswa kelas 4B SDN 2 Benteng dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Uji hipotesis data Post-test dari kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hal ini. Siswa tampak lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut penelitian tentang Pendidikan Pancasila untuk kelas enam, hal ini memang benar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle sebagai alat bantu pembelajaran dapat membantu siswa untuk fokus pada materi, menerapkan apa yang mereka pelajari tentang nilai-nilai Pancasila secara praktis, dan mengembangkan kemampuan berpikir interpersonal dan analitis mereka melalui proyek kelompok (Putri et al., 2024). Berdasarkan penelitian lainnya menurut Nisvia & Pratiwi (2024) bahwa siswa kelas empat di SDN Benua Anyar 8

Banjarmasin dapat menggunakan Baamboozle untuk memicu rasa ingin tahu mereka dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis mereka.

Baamboozle merupakan media game edukatif berbasis kuis yang mudah digunakan dan menarik untuk guru dan siswa. Media ini mempermudah guru dalam membuat soal sesuai kebutuhan, menampilkan visual menarik dengan dukungan gambar, serta mendorong kerja sama dalam tim. Baamboozle cocok digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar karena hanya memerlukan satu akses internet dan satu perangkat proyektor. Tanpa perlu siswa membawa ponsel, guru tetap bisa menghadirkan pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi.



Gambar 1 Tampilan awal game baamboozle



Gambar 2 Tampilan pemilihan soal game baamboozle



Gambar 3 Tampilan soal game baamboozle



Gambar 4 tampilan soal berupa tantangan

Tiga kali pertemuan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan pertama pada kelas kontrol dan eksperimen membahas materi suku, bahasa, dan tradisi upacara adat yang ada di Indonesia. Sebelum dimulai pembelajaran, pada pertemuan pertama dilaksanakan kegiatan pretest untuk menentukan kemampuan awal siswa. Pertemuan kedua membahas materi agama dan pakaian adat yang ada di Indonesia. Pertemuan ketiga membahas materi alat musik dan makanan khas daerah yang ada di Indonesia. Kegiatan pembelajaran kelas kontrol menjelaskan materi melalui *powerpoint* dengan metode ceramah, sedangkan kelas eksperimen untuk gambaran awal materi dijelaskan melalui *power point* lalu diberikan perlakuan akhir menggunakan media Baamboozle. Pada pertemuan ketiga untuk menentukan kemampuan dari kedua kelas dilakukan kegiatan posttest berupa pilihan ganda.

KESIMPULAN

Baamboozle merupakan alat yang berguna bagi siswa kelas empat di SDN 2 Benteng materi pendidikan pancasila. Nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, ditunjukkan oleh hasil Uji T Sampel Independen, maka H_a diterima sedangkan H_0 tidak diterima. Fakta bahwa kelompok kontrol memperoleh rata-rata 68,67 pada posttest dan kelompok eksperimen 79,03 selisih 10,36 membuat poin ini semakin jelas. Media Baamboozle

membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan kolaboratif, yang meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemikiran kritis siswa. Baamboozle dapat digunakan secara efektif meskipun guru belum banyak menguasainya karena soal-soalnya sederhana, permainannya terlihat menarik, dan tidak memerlukan banyak perencanaan sebelumnya. Untuk meningkatkan hasil pendidikan Pancasila di sekolah dasar, Baamboozle perlu dipikirkan sebagai alternatif media pembelajaran modern.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Zahra Khusnul Lathifah, M.Pd.I., M.C.E., dan Ibu Hanrezi Dhanita Hasnin, M.Si., dosen pembimbing terbaik Dengan penuh kesabaran, keikhlasan dalam memberikan bimbingan dan arahan. Juga, ucapan terima kasih kepada kepala sekolah serta para pengajar, staf pendidikan, dan siswa kelas IV SDN 2 Benteng yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, D. M., Malik, M., & Rumiati, S. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 522–533. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1869>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 349–365.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(2), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Debi Julianti, Zahra Khusnul Lathifah, A. M. (2023). Dukungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Slow Learner (Studi Kasus Di Kelas Iv). *Al-Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(2), 48–70. <https://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/view/8199%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/download/8199/3705>
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen* (Issue February). Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Mubarog, M. A., & Ilham, M. F. (2023). Peran Teknologi dalam Peningkatan dan Efektivitas Proses Pembelajaran. *Masaliq*, 3(4), 541–549. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i4.1209>
- Nisvia, R., & Pratiwi, D. A. (2024). Implementasi Model Mars dan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Berpikir Kritis Siswa di SDN Benua Anayar 8 Banjarmasin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Novita, Alifvia Romadhoni, P., Santia, I., Hermawan, T., & Anjayani, R.

- (2025). Implementasi Kuis Interaktif Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 05(01), 144–154.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Widya Gama Press.
- Pitriana, P., Lathifah, Z. K., & Makarim, H. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share Pada Mata Pelajaran Matematika. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 151. <https://doi.org/10.30997/dt.v5i2.1174>
- Putri, S. M., Widiastuti, W. W., & Nurlaily, V. A. (2024). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Proyek Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Rahmawati, A., Khotamir Rusli, R., & Khusnul Latifah, Z. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Program Sudut Literasi di RT 02/RW 01 Kp. Bendungan Desa Bendungan. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 39–49. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v5i1.10382>
- Ramdani, R., Nurjannah, S., Bahri, A., & Edrianis. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (Bamboozle) Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar IPAS SD Inpres Pa'Baeng-Baeng. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 10(4), 159–167. <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/23098>
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozle. 1373–1381.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Erhaka Utama.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Journal of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 01(02), 69–75.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.