

**PENGUNAAN MEDIA BERBASIS ICT BAAMBOOZLE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMPN 24 MEDAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Marly Meani Silalahi¹, Hapni Laila Siregar², Reh Bungana Beru Parangin-angin³,
Abdinur Batubara⁴, Oksari Anastasya Sihaloho⁵
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Medan, Provinsi
Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Alamat e-mail : 1marlymeani23@gmail.com, 2hapnilaila@unimed.ac.id,
3rehbungana@unimed.ac.id, 4abdinurbatubara@unimed.ac.id,
5oksari.sihaloho@unimed.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of using Baamboozle, an ICT-based learning media, in enhancing students' cognitive learning outcomes in Pancasila Education. The primary problem addressed in this study is the low level of student learning achievement, where 60.3% of students have not reached the Minimum Mastery Criterion (KKM) due to the dominance of conventional teaching methods. This study is quantitative in nature, employing a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research population comprised 320 students, with samples taken from classes VII-G (experimental) and VII-F (control), each consisting of 32 students selected via purposive sampling. Data were gathered through tests (pre-test and post-test), perception questionnaires, and observations, followed by analysis using independent sample t-tests and N-Gain Score calculations facilitated by SPSS 25. The results indicate a significant effect of using Baamboozle media on student learning outcomes, with a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The average post-test score for the experimental class (86.05) was significantly higher than that of the control class (73.99). N-Gain analysis showed that the experimental class's effectiveness reached 0.66 (Moderate/Fairly Effective Category), whereas the control class only reached 0.33 (Low Category). Additionally, student perceptions of Baamboozle media fell into the very strong category, with percentages exceeding 90% across all dimensions. In conclusion, Baamboozle media is effective in improving cognitive learning outcomes and active student engagement in Pancasila Education learning.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, ICT, Baamboozle Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya capaian hasil belajar siswa, di mana 60,3% siswa belum mencapai KKM, yang disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen

semu (quasi experiment) melalui desain nonequivalent control group. Populasi penelitian berjumlah 320 siswa, dengan sampel kelas VII-G (eksperimen) dan VII-F (kontrol) yang masing-masing berjumlah 32 siswa dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest), angket persepsi, dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji-t sampel independen dan uji N-Gain Score dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Baamboozle terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (86,05) terbukti jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (73,99). Analisis N-Gain menunjukkan efektivitas kelas eksperimen sebesar 0,66 (Kategori Sedang/Cukup Efektif), sementara kelas kontrol hanya sebesar 0,33 (Kategori Rendah). Selain itu, persepsi siswa terhadap media Baamboozle berada pada kategori "Sangat Kuat" dengan persentase di atas 90% pada seluruh dimensi. Simpulan penelitian ini adalah media Baamboozle efektif meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

Kata Kunci: Hasil Belajar, pendidikan Pancasila, ICT, Media Baamboozle.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dipandang sebagai wahana strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk generasi yang tidak sekadar berpengetahuan tetapi juga berkarakter Pancasila. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Secara substantif, Pendidikan Pancasila berfungsi menanamkan dan membudayakan

nilai-nilai luhur bangsa sehingga peserta didik mampu mengenali jati diri sebagai warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, jujur, peduli, serta tangguh dalam menghadapi dinamika sosial. Agar sasaran mulia tersebut terwujud pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, toleransi, dan partisipasi demokratis. Namun, realitasnya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti demokrasi dan sistem pemerintahan, sehingga hasil belajar belum optimal.

Tantangan pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya

integrasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology/ICT*). Dalam pembelajaran Pancasila, pemanfaatan visualisasi berbasis teknologi sangat penting untuk mengonkritkan materi yang bersifat abstrak serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran berbasis ICT memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menciptakan interaksi yang kreatif. Hal ini menjadi sangat relevan mengingat karakteristik siswa saat ini sebagai generasi *digital natives* yang membutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif dan tidak konvensional.

Meskipun urgensi integrasi teknologi sangat tinggi, kondisi nyata di lapangan sering kali belum selaras dengan tuntutan tersebut. Berdasarkan observasi awal dan wawancara di SMPN 24 Medan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas VII masih didominasi oleh pendekatan konvensional (*teacher-centered*). Guru cenderung menggunakan metode ceramah satu arah dan penugasan mencatat yang mengakibatkan rendahnya partisipasi

aktif siswa. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Minimnya variasi media dan dominasi metode hafalan ini berdampak langsung pada capaian hasil belajar yang tidak optimal, terbukti dari data akademik tahun pelajaran 2025/2026 yang menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan.

Tabel 1. Distribusi Nilai Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VII SMPN 24 Medan

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
0 – 54	26	8,1
55 – 64	75	23,4
65 – 74	92	28,8
75 – 84	81	25,3
85 – 100	46	14,4
Total	320	100,0

(Sumber: Dokumen Sekolah)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa sebanyak 193 siswa (60,3%) memperoleh nilai di bawah 75, yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mengindikasikan adanya masalah serius yang mengakibatkan siswa sulit memperoleh pemahaman kognitif yang mendalam terhadap materi pelajaran. Sebagai solusi inovatif, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis ICT yaitu

Baamboozle, sebuah platform digital yang menyediakan permainan edukatif interaktif untuk menciptakan suasana kompetitif namun menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan siswa. Mekanisme kuis interaktif dalam *Baamboozle* menuntut siswa untuk memproses informasi dan melakukan pemanggilan memori (*recall*) secara cepat melalui sistem kompetisi tim dan umpan balik langsung (*immediate feedback*).

Efektivitas penggunaan media ini juga didukung oleh penelitian terdahulu, seperti Zakiyatunisa (2024) yang menemukan peningkatan hasil belajar dengan *N-Gain Score* sebesar 52,56%. Selain itu, Murti (2023) juga melaporkan adanya peningkatan signifikan rata-rata nilai setelah penggunaan *Baamboozle*. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP wilayah Medan masih terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini adalah untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media berbasis ICT *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar

Pendidikan Pancasila di SMPN 24 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana peneliti menggunakan dua kelompok yang sudah ada tanpa melakukan pengacakan subjek secara penuh. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VII SMPN 24 Medan pada Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 320 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat ketuntasan hasil belajar yang masih rendah dan belum pernah diterapkannya media *Baamboozle* sebelumnya. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih kelas VII-G sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa penggunaan media *Baamboozle* dan kelas VII-F sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, dengan jumlah masing-masing kelompok sebanyak 32 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu penggunaan media *Baamboozle* dan variabel terikat yaitu hasil belajar kognitif siswa. Data dikumpulkan melalui instrumen tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 28 butir soal yang telah dinyatakan valid dan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi (Cronbach's Alpha 0,938). Selain tes, peneliti juga menggunakan angket persepsi siswa dengan skala Likert untuk mengukur respon terhadap media yang digunakan, serta teknik observasi dan dokumentasi untuk memverifikasi proses pembelajaran di kelas.

Teknik analisis data diawali dengan analisis deskriptif untuk memperoleh gambaran umum rata-rata (*mean*) dan simpangan baku hasil belajar. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan prosedur *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*. Untuk menguji hipotesis penelitian, diterapkan uji-t sampel independen (*Independent Sample t-test*) guna membandingkan signifikansi perbedaan rata-rata skor *posttest* antara kedua kelompok. Selain itu, efektivitas penggunaan media diukur

menggunakan uji *N-Gain Score* untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Seluruh perhitungan statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil penelitian ini mencakup perolehan skor *pretest* dan *posttest* dari dua kelompok subjek, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan jumlah responden masing-masing sebanyak 32 siswa. Berdasarkan analisis deskriptif pada kelompok kontrol yang menerapkan metode konvensional, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,72 dengan rentang nilai antara 39,30 hingga 78,60. Standar deviasi pada tahap awal ini tercatat sebesar 8,80, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik di kelas kontrol cukup bervariasi. Setelah diberikan pembelajaran, nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol meningkat menjadi 73,99 dengan nilai minimum 60,70 dan maksimum 85,70. Penurunan standar deviasi menjadi 5,68 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa setelah perlakuan menjadi

lebih homogen dibandingkan sebelumnya.

Sementara itu, pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*, skor rata-rata *pretest* tercatat sebesar 61,16 dengan nilai minimum 46,40 dan maksimum 75,00. Secara statistik, perolehan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kelas eksperimen relatif setara dengan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Baamboozle*, terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan perolehan rata-rata *posttest* mencapai 86,05. Capaian nilai siswa pada kelompok ini berada pada rentang 75,00 hingga 96,40 dengan standar deviasi sebesar 5,76. Hasil tersebut merepresentasikan bahwa penggunaan media eksperimen sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara merata dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan Data hasil penelitian ini mencakup skor *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Namun, setelah dilakukan intervensi menggunakan media *Baamboozle* pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan menjadi 86,05. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk melihat signifikansi perbedaan tersebut.

Tabel 2. Hasil Uji-t

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar (Posttest)	8,426	62	0,000	12,056

(Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026)

Hasil uji-t pada Tabel 2 menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menegaskan adanya perbedaan hasil belajar yang nyata antara kelas yang menggunakan *Baamboozle* dengan kelas konvensional. Efektivitas peningkatan tersebut kemudian diukur menggunakan uji *N-Gain Score*.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Rata-rata N-Gain	(%)	Kategori
Eksperimen	0,66	66,0	Cukup Efektif
Kontrol	0,33	33,0	Tidak Efektif

(Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026)

Selain data nilai, persepsi siswa terhadap penggunaan media juga diukur melalui angket untuk mendukung temuan hasil belajar kognitif tersebut.

Tabel 4. Persepsi Siswa

Dimensi Angket	Persentase (%)	Kategori
Aspek Kognitif	90,15	Sangat Kuat
Aspek Proses Belajar	91,72	Sangat Kuat
Aspek Pemanfaatan Media	91,40	Sangat Kuat

(Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026)

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keberhasilan ini merupakan implikasi nyata dari peran media tersebut sebagai instrumen transformasi pembelajaran yang mampu mengubah paradigma siswa; dari materi yang sebelumnya dianggap kaku menjadi tantangan yang kompetitif dan partisipatif.

Penulis mengamati di lapangan bahwa peran media ini terletak pada kemampuannya mengonstruksi

suasana kelas yang dinamis melalui mekanisme permainan tim. Siswa tidak lagi menjadi penerima informasi pasif, melainkan subjek aktif yang berdiskusi demi mencapai poin kemenangan kelompoknya. Peran media sebagai katalisator pembelajaran aktif ini selaras dengan pandangan Mu'minah (2021) bahwa ICT berfungsi memicu proses belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Secara teoretis, peningkatan skor rata-rata sebesar 24,89 poin pada kelas eksperimen merepresentasikan pemenuhan indikator kognitif Bloom, terutama pada dimensi pengetahuan dan pemahaman.

Tingginya nilai persepsi siswa (Tabel 4) merefleksikan korelasi kuat antara kondisi psikologis dengan pencapaian akademik. Meskipun variabel utama penelitian adalah ranah kognitif, fakta di lapangan menunjukkan bahwa *Baamboozle* secara tidak langsung menstimulasi motivasi dan minat belajar siswa. Ketika minat siswa tinggi terhadap media, mereka memberikan perhatian penuh (*full attention*) dan berusaha lebih keras memahami konsep Pendidikan Pancasila agar dapat

menjawab kuis dengan akurat. Hal ini didukung oleh Sakdiyah et al. (2024) yang menyatakan bahwa elemen gamifikasi mereduksi kecemasan belajar sehingga siswa dapat menyerap informasi secara lebih efisien.

Temuan ini juga memiliki konsistensi dengan riset terdahulu oleh Murti (2023) dan Zakiyatunisa (2024) yang menunjukkan pola peningkatan hasil belajar serupa pasca-implementasi media *Baamboozle*. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus materi Pendidikan Pancasila yang teoretis, di mana media tersebut terbukti mampu memfasilitasi kerja sama tim tanpa mengharuskan setiap siswa memiliki perangkat masing-masing. Dengan demikian, integrasi media *Baamboozle* merupakan solusi inovatif yang reliabel dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VII di SMPN 24 Medan. Secara statistik, temuan ini diperkuat oleh hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima secara meyakinkan. Efektivitas media ini terlihat nyata dari perolehan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,05 yang jauh melampaui rata-rata kelas kontrol sebesar 73,99. Selain itu, perhitungan *N-Gain Score* pada kelas eksperimen mencapai angka 0,66 yang masuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,33 yang tergolong dalam kategori rendah atau tidak efektif.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar kognitif ini juga didukung oleh persepsi siswa yang sangat positif terhadap penggunaan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran. Data angket menunjukkan bahwa seluruh dimensi

persepsi berada pada kategori Sangat Kuat, dengan rincian aspek kognitif sebesar 90,15%, aspek proses belajar mencapai angka tertinggi yaitu 91,72%, serta aspek pemanfaatan media sebesar 91,40%. Hal ini membuktikan bahwa siswa merasa sangat terbantu, lebih termotivasi, dan terlibat secara aktif dalam memahami materi melalui mekanisme permainan interaktif yang dihadirkan. Dengan demikian, integrasi media *Baamboozle* terbukti menjadi solusi inovatif yang efektif untuk meningkatkan capaian akademik sekaligus menghidupkan suasana belajar Pendidikan Pancasila di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ghozali, I., & Kusumadewi, K. A. (2023). *Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program SmartPLS 4.0 untuk penelitian empiris* (Edisi 1). Penerbit Yoga Pratama.
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Arisa, M. F. (2023). *Peran teknologi dalam dunia pendidikan*. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Sundayana, R. (2016). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Puenedura, R. R. (2013). *SAMR: Moving from enhancement to transformation* [Slides]. Hippasus.
- ### Jurnal :
- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 11–21.
- Batubara, A., Kabatiah, M., Nababan, R., & Siagian, L. (2025). *MyPatriotic: Electronic Assessment Innovation Using the Naive Bayes Expertise Method to Measure Student Patriotic Attitudes* (Issue Icassis 2024). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-448-8_13
- Chamelia, N., & Oktavia, M. (2025). Pengaruh Media Edugame Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V Di Sd Negeri 195 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 200-212.
- Dharma, S., Manalu, M. F., Larasati, A., Maharani, E. D., & Siregar, E. P. (2024). Media Pembelajaran Bervariatif Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN 024868 Binjai pada Pembelajaran PPKn. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 571–575.

- <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2740>
- Habeahan, S., & Siregar, P. S. A. (2021). The Role Of PPKn Learning In Improving Morality As A Prevention Alternative Student's Delivery In Sma Negeri 1 Bangun Ancient Year Of Study 2020/2021. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(06), 1704-1711.
- Hamdanah dan iqbal hasanudin. (2019). Media Pembelajaran Berbasis 4.0. In *RajaGrafindo Persada* (Vol. 6, Issue August).
- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan hasil belajar seni tari menggunakan multimedia interaktif dengan media konvensional pada siswa di smp n 1 talamau. *Jurnal Sendratasik*, 11(3), 391-401.
- Jamaludin, J., Yunita, S., Sihalo, O. A., Manalu, S. A. R., Mukmin, B. A., & Nurainun, N. (2025). Optimalisasi Peran Digital Native Teacher Dalam Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa SMP Di Era Digital. *Jurnal Civic Hukum*, 10(2).
- Kabatiah, M. (2021). Efektivitas Pengintegrasian Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Melalui Teknik Klarifikasi Nilai Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 65. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.23730>
- Kabatiah, M., Siagian, L., Wahyudi, A., Batubara, A., & Rachman, F. (2022). Pendampingan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Dalam Jaringan. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 1-5.
- 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>
- 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>
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Muhammad Fu'ad Hadiyastama, Muhammad Nurwahidin, & Dwi Yulianti. (2022). Peran Pendidikan Dalam Pembelajaran Adab 21. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1, 11–18.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal*

- Kependidikan Media, 12(3), 132-141.
- Parhan, M., & Sukaenah, S. (2020). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 360. <https://doi.org/10.17977/um019v5i2p360-368>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. <https://peraturan.bpk.go.id/Detail/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Pratama, M. P., Dewi, R., & Situru, R. S. (2025). Pelatihan Penggunaan Baamboozle Sebagai Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 391–401. <http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Rachman, F., & Azam, Q. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Moral and Civic Education*, 5(1), 42–55. <https://doi.org/10.24036/8851412512021536>
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970–2984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>
- Sakdiyah, I. H., Maolida, E. H., & Nurviyanti, V. (2024). Utilizing Baamboozle in Developing Students' English Grammar Mastery. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 8(1), 132–142.
- Salsanila, S., & El Faisal, E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046–5052.
- Sarbaini, W., & Perangin-Angin, R. B. B. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Kelas VII SMP IT Bina Insan Batang Kuis 2022/2023. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(3), 391–402.
- Sembiring, F. B. (2025). Internalisasi Nilai-Nilai Kewarganegaraan dalam Pembentukan Perilaku Tertib Berlalu Lintas di Kalangan Pelajar Sebagai Pengendara Sepeda Motor Di Smp Negeri 1 Tigalingga. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 200–216.
- Siregar, S. K., Permana, S. D., Lubis, A. K., Hutabarat, A. N., & Siregar, H. L. (2025). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Sikap Toleransi Siswa Kelas V Sdn 064976: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 8561–8568.
- Suryadi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran langsung (direct instruction) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia materi minyak bumi di kelas X mia-3 semester I

- SMAN 1 Sanggar tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 44–55.
- Suryatna, Y., Sumartini, A. T., Sari, D. P., & Ningrum, D. I. M. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tampubolon, S. F., & Siregar, H. L. (2025). The Influence of the Brainstorming Learning Model on Students' Learning Motivation in Pancasila Education Lessons in Grade VIII at SMP Pahlawan Nasional. *International Journal of Business, Law, and Education*, 6(1), 912–921. <https://doi.org/10.56442/ijble.v6i1.1100>
- Wahyudi, A., Hodriani, Siregar, M. F., Jamaludin, Yunita, S., Siagian, L., Nababan, R., & Prayetno. (2022). *Rambu-rambu menulis ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Proposal dan skripsi)*. Format Publishing.
- Wahyudi, A., Pika, D., Batu, L., & Sihalo, O. A. (2023). *MEDAN*. 7, 166–177.
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Journal Education and Technology*, 4, 84–95.
- Yunita, S., Jamaludin, & Feriyansyah. (2022). *Inovasi Pembelajaran PKn Menyongsong Profil Calon Guru Masa Depan*. CV. Format Publishing.
- Yunita, S., Milala, E. B., Siregar, M., Gaol, R. L., Panjaitan, R., Dosen, P., & Indonesia, M. (2025). Analisis Kritis Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Indonesia. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS)*, 3(1), 69–78.
- Zakiyatunisa, Z. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Baamboozle Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMP Sunan Giri 1 Giri Banyuwangi*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/epri nt/39600>