

PERBANDINGAN MEDIA EDUKATIF BAMBOOZLE DAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

Nabila Ayu Rizqinah¹, Akhwani², Nafiah³, Mustofa⁴

¹PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

[¹nabilarizqinah@gmail.com](mailto:nabilarizqinah@gmail.com), [²akhwani@unusa.ac.id](mailto:akhwani@unusa.ac.id), [³nefi_23@unusa.ac.id](mailto:nefi_23@unusa.ac.id),

[⁴mustofa@unusa.ac.id](mailto:mustofa@unusa.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to analyze the comparative learning outcomes of students using Bamboozle and Wordwall educational media in elementary schools. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The subjects of the study were fourth-grade students of SD X consisting of two classes, namely class as the experimental group using Bamboozle media and class using Wordwall media, each totaling 30 students. Data collection techniques used tests (pretest and posttest) and observation. Data analysis was carried out using descriptive statistics and independent sample t-tests. The results showed that there was an increase in learning outcomes in both classes. In the class using Bamboozle, the average score increased from 73.33 to 78.83, while in the class using Wordwall it increased from 71.33 to 76.17. However, based on the results of the t-test, a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.284 > 0.05$ was obtained, which means there was no significant difference between the learning outcomes of students using Bamboozle and Wordwall media.

Keyword: *Bamboozle, elementary school, learning media, learning outcomes, and Wordwall.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media edukatif Bamboozle dan Wordwall di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD X yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen menggunakan media Bamboozle dan kelas menggunakan media Wordwall, masing-masing berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest dan posttest*) serta observasi. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan uji-t sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Pada kelas yang menggunakan Bamboozle, rata-rata nilai meningkat dari 73,33 menjadi 78,83, sedangkan pada kelas yang menggunakan Wordwall meningkat dari 71,33 menjadi 76,17. Namun, berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,284 > 0,05$, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media Bamboozle dan Wordwall.

Kata kunci: Bamboozle, hasil belajar, media pembelajaran, sekolah dasar, Wordwall.

A. Pendahuluan

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam dunia pendidikan. Menurut Sari & Munir, (2024) perkembangan teknologi menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Handayani 2024).

Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional. Berdasarkan hasil observasi di SD X, penggunaan media pembelajaran digital belum optimal dan masih terbatas pada aplikasi tertentu seperti Kahoot. Sementara itu, pemanfaatan media interaktif lain seperti Bamboozle dan Wordwall belum diterapkan secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan guru, kurangnya

pelatihan, serta keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran yang inovatif. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang optimal dan berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa. Media seperti Bamboozle dan Wordwall memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui kuis, permainan, dan tantangan yang menarik. Bamboozle menekankan kerja sama kelompok dan interaksi sosial, sedangkan Wordwall lebih fleksibel untuk pembelajaran individu maupun kelompok dengan berbagai variasi aktivitas interaktif. Kedua media ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa baik Bamboozle maupun Wordwall secara terpisah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas kedua media tersebut masih terbatas. Oleh karena itu,

diperlukan penelitian yang mengkaji perbandingan penggunaan kedua media tersebut untuk mengetahui media mana yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa masih terdapat kesenjangan antara potensi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan praktik pembelajaran yang terjadi di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada perbandingan penggunaan media Bamboozle dan Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media Bamboozle, mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media Wordwall, serta menganalisis perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta bagi sekolah sebagai dasar dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan berkualitas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok tanpa pengacakan subjek. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur hasil belajar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SD X yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Bamboozle dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media Wordwall. Masing-masing kelas berjumlah 30 siswa, sehingga total sampel penelitian sebanyak 60 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik akademik dan kondisi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* dalam bentuk

soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Sementara itu, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas untuk memastikan kelayakan dalam mengukur variabel penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Sedangkan statistik inferensial menggunakan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelompok setelah diberikan perlakuan. Pada kelas yang menggunakan media Bamboozle, nilai rata-rata meningkat dari 73,33 pada *pretest* menjadi 78,83 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas yang menggunakan media

Wordwall, nilai rata-rata meningkat dari 71,33 menjadi 76,17. Hal ini menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran interaktif tersebut sama-sama memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1. Hasil Belajar Siswa di kelas Menggunakan Media Bamboozle:

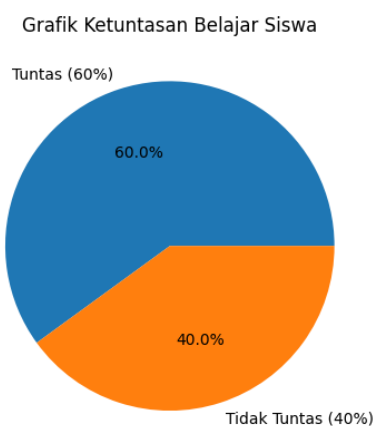
Media Bamboozle merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang interaktif, menggunakan sistem kuis dan poin, serta melibatkan kerja sama kelompok. Menurut Tasmara, (2025) media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan partisipasi siswa.

Hasil belajar siswa kelas IVA SD X diukur berdasarkan data hasil *pretest*. Pada sesi pertama sebelum perlakuan (*pretest*) siswa diminta mengisi lembar tes guna mengukur hasil belajar awal sebelum diterapkan media. Kemudian lembar tes dikumpulkan untuk dianalisis. Setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata skor *pretest* untuk menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa apakah tergolong pada kategori

tinggi, sedang, rendah, tidak terjadi peningkatan, atau terjadi penurunan.

Berdasarkan hasil evaluasi *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 73,33. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, maka secara klasikal hasil belajar siswa belum mencapai tingkat tuntas.

Dari 30 siswa yang ada, 18 siswa (60%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa (40%) masih belum tuntas. Ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa sudah mengerti materi yang diujikan, ada beberapa siswa yang masih kesulitan dan butuh bantuan lebih.



Setelah pengisian *pretest*, siswa diberikan kuis dengan menggunakan media pembelajaran Bamboozle. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi lembar *posttest* untuk

mengetahui ketuntasan hasil belajar belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Bamboozle. Lembar *posttest* dikumpulkan dan dianalisis.

Berdasarkan hasil evaluasi *posttest* yang telah dikerjakan, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 78,83. Jika dibandingkan dengan KKM sebesar 75, hasil belajar siswa secara klasikal telah mencapai tingkat ketuntasan.

Dari 30 siswa yang ada, 23 siswa (76,67%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 siswa (23,33%) masih belum mencapai ketuntasan. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memahami materi pelajaran dengan baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang merasa kesulitan dan butuh bimbingan tambahan.



Tabel Perhitungan Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i> Kelas IVA	<i>Posttest</i> Kelas IVA
Jumlah sampel	30	30
Skor Maksimum	90	100
Skor Minimum	20	20
Mean	73.33	78,83
Standar Deviasi	16.046	17,354

Berdasarkan tabel diatas, diketahui rata-rata nilai *pretest* Kelas IVA sebesar 73,33. Hal ini adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Bamboozle. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran, diperoleh hasil *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelas. Kelas IVA yang menggunakan media pembelajaran Bamboozle memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,83.

Peningkatan sebesar 5,50 poin tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bamboozle memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar para siswa. Ini menunjukkan bahwa media Bamboozle bisa membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu. Harsiwi dan

Arini, (2020) menyatakan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Penelitian Yunita Andriyani dkk. (2024) dan Munawaroh dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa Bamboozle menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar yang tidak terlalu besar dapat dipengaruhi oleh keterbatasan waktu penggunaan media, perbedaan kemampuan awal siswa, serta fokus siswa yang lebih pada permainan. Selain itu, jumlah pertemuan yang terbatas juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa di kelas Menggunakan Media Wordwall:

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif seperti kuis, pencocokan, dan aktivitas menarik lainnya. Menurut Harsiwi dan Arini (2020), Wordwall efektif dalam meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa karena mengombinasikan teks, gambar, suara, serta umpan balik langsung.

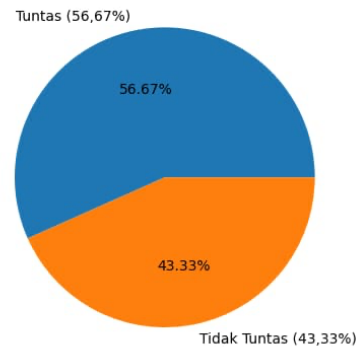
Hasil belajar siswa kelas IVB SD X diukur berdasarkan data hasil *pretest*. Pada sesi pertama sebelum perlakuan

(*pretest*) siswa diminta mengisi lembar tes guna mengukur hasil belajar awal sebelum diterapkan media. Kemudian lembar tes dikumpulkan untuk dianalisis. Setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata skor *pretest* untuk menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa apakah tergolong pada kategori tinggi, sedang, rendah, tidak terjadi peningkatan, atau terjadi penurunan.

Berdasarkan hasil evaluasi *pretest* yang sudah dilakukan, diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 71,33. Jika dibandingkan dengan KKM sebesar 75, maka secara umum hasil belajar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan.

Dari 30 siswa yang ada, 17 siswa (56,67%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 13 siswa (43,33%) belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa beberapa siswa sudah memahami materi yang diujikan, tetapi secara keseluruhan, hasil belajar mereka masih kurang memuaskan.

Grafik Ketuntasan Belajar Siswa

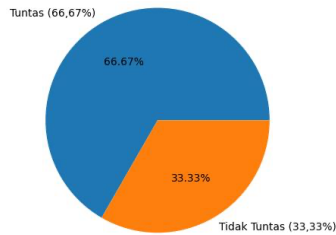


Setelah pengisian *pretest*, siswa diberikan kuis dengan menggunakan media pembelajaran Bamboozle. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi lembar *posttest* untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall. Lembar *posttest* dikumpulkan dan dianalisis.

Berdasarkan hasil evaluasi *posttest* yang sudah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 76,17. Jika dibandingkan dengan KKM sebesar 75, maka secara umum hasil belajar siswa sudah mencapai tingkat ketuntasan.

Dari 30 siswa yang ada, 20 siswa (66,67%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 10 siswa (33,33%) belum mencapai ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa sudah

memahami materi pelajaran dengan cukup baik, meskipun ada beberapa siswa yang masih kesulitan memahami materi secara maksimal.



Tabel Perhitungan Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i> Kelas IVB	<i>Posttest</i> Kelas IVB
Jumlah sampel	30	30
Skor Maksimum	90	90
Skor Minimum	45	45
Mean	71,33	76,17
Standar Deviasi	10,961	10,961

Pada kelas IVB, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,33. Nilai ini mencerminkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Wordwall. Setelah proses pembelajaran berlangsung, nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat menjadi 76,17.

Peningkatan sebesar 4,84 poin menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini

mampu membantu siswa dalam memahami materi melalui aktivitas yang interaktif. Namun, jika dibandingkan dengan kelas IVA, peningkatan yang terjadi pada kelas IVB relatif lebih rendah.

Secara teoritis, penggunaan Wordwall didukung oleh pendekatan behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik (Jabsheh, 2024). Pendekatan behavioristik terlihat dari pemberian skor dan umpan balik sebagai penguatan, pendekatan kognitif membantu siswa memahami dan mengingat materi, sedangkan pendekatan konstruktivistik mendorong siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang interaktif.

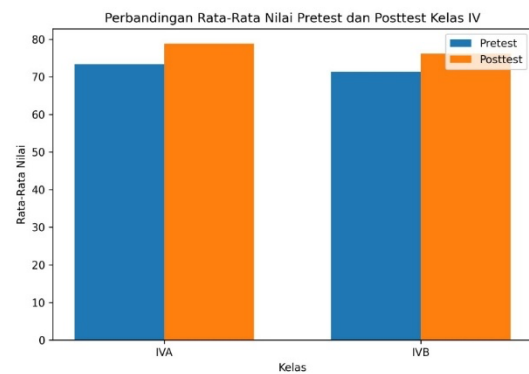
3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Bamboozle dan Wordwall:

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelas IVA dan IVB, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Bamboozle dan Wordwall. Pada kelas IVA yang menggunakan media pembelajaran Bamboozle, nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 73,33 dan meningkat

menjadi 78,83 pada *posttest*. Peningkatan sebesar 5,50 poin menunjukkan bahwa penggunaan media Bamboozle mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai ketuntasan klasikal.

Sementara itu, pada kelas IVB yang menggunakan media pembelajaran Wordwall, nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,33 meningkat menjadi 76,17 pada *posttest*. Peningkatan sebesar 4,84 poin menunjukkan bahwa media Wordwall juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan mampu mencapai ketuntasan klasikal.

Jika dibandingkan, kedua media pembelajaran sama-sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media Bamboozle lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa media Bamboozle lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dibandingkan media Wordwall.



Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelas A_Bamboozle	30	78.83	17.35449	3.16848
	Kelas B_Wordwall	30	74.66	12.02966	2.19630

Levene's Test for Equality of Variances

t-test for Equality of Means

95% Confidence Interval of the Difference

F Sig. t df

Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
-----------------	-----------------	-----------------------	-------	-------

Nilai Equal	1.2	.273	1.58	.284	4.16667	3.85526	-	11.883
i variance	23		081				3.55047	81
s assume								
d								
Equal			1.51	.285	4.16667	3.85526	-	11.904
variance			086				3.57076	09
s not			141					
assume								
d								

Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai $t = 1,081$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,284 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Bamboozle dan Wordwall. Dengan

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Group Statistics*, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media Bamboozle sebesar 78,83 dengan standar deviasi 17,35. Sementara itu, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media Wordwall sebesar 74,67 dengan standar deviasi 12,03. Secara deskriptif, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas Bamboozle lebih tinggi dibandingkan dengan kelas Wordwall.

Selanjutnya, berdasarkan hasil *Levene's Test for Equality of Variances*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,273 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan asumsi *equal variances assumed* pada uji *Independent Samples t-test*.

demikian, hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua media pembelajaran tidak terbukti, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tidak adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran, baik Bamboozle maupun Wordwall, sama-sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena kedua media memiliki karakteristik yang hampir sama, yaitu berbasis *game-based learning* dan bersifat interaktif, sehingga mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki efektivitas yang relatif setara dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian oleh Harsiwi dan Arini (2020) menyatakan bahwa berbagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan sama-sama mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media Bamboozle mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari adanya kenaikan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media Bamboozle efektif dalam membantu siswa memahami materi, serta mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui aktivitas berbasis permainan.
2. Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media Wordwall juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siswa menunjukkan adanya perkembangan setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa, serta mampu meningkatkan keaktifan, fokus, dan motivasi belajar melalui kegiatan pembelajaran interaktif.

3. Perbandingan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media Bamboozle dan Wordwall menunjukkan bahwa kedua media sama-sama memberikan peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun terdapat perbedaan nilai rata-rata, perbedaan tersebut tidak menunjukkan keunggulan yang menonjol dari salah satu media. Dengan demikian, kedua media memiliki efektivitas yang relatif sama dalam mendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharap bisa menggunakan media pembelajaran berbasis game seperti Bamboozle dan Wordwall sebagai pilihan alternatif dalam mengajar mata pelajaran IPAS atau mata pelajaran lainnya. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya sesuai dengan sifat murid, isi materi yang diajarkan, dan tujuan

pembelajaran agar hasil yang dicapai lebih baik.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan bisa membantu penggunaan media pembelajaran digital dengan menyiapkan fasilitas dan sarana yang cukup, seperti akses internet dan perangkat pendukung, serta memberikan pelatihan kepada guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih banyak, durasi penelitian yang lebih panjang, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, atau minat belajar. Selain itu, penelitian lebih lanjut bisa mengevaluasi bagaimana efektivitas media pembelajaran Bamboozle dan Wordwall dalam berbagai materi atau tingkat pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Abolladaka, Jacob, and Monica Bellandina Abolla. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping

Pada Materi Pengertian Dan Manfaat Pendapatan Nasional Di Kelas Xi Iis 2 Sma Negeri 4 Kota Kupang Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal Economic Education, Business and Accounting* 1(2): 66–78. doi:10.35508/jeeba.v1i2.8270.

Alfiah, Rananur, Made Hery Santosa, and Putu Indra Kusuma. 2024. Exploring Students' Engagement in Learning English Vocabulary through Wordwall Media for Secondary Level. 5(7): 357–63.

Al Firdaus, M. Wildan Maulana, and Eva Rahmawati. 2024. The Impact of Wordwall Online Games on English Vocabulary Mastery in Reading. *Premise: Journal of English Education* 13(3): 985. doi:10.24127/pj.v13i3.10838.

Cahyadi, A. 2019. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Edutech* 10(September).

Fuadi, Endi Rochaendi Akhsanul, and Dyahsih Alin Sholihah. 2024. 7 ITERA Press *Pengembangan Media Pembelajaran Endi Rochaendi Akhsanul Fuadi Dyahsih Alin Sholihah*. [https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan Media Pembelajaran.pdf](https://reposister.almaata.ac.id/id/eprint/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20Media%20Pembelajaran.pdf).

Hamidah, Fitri, Fajar Setiawan, and Lilik Binti Mirnawati. 2023. Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7(2): 215–23. doi:10.23887/jisd.v7i2.55807.

Handayani, Eka Selvi, H Ahmad Yani, Yasir Arafat, Euis Kusumarini, Bayu Purbha Sakti, Universitas Widya, Gama Mahakam, et al. 2024. "Eka Selvi Dkk." 4: 8522–30.

Hanifa, Rahma, Nurwanti Fatnah, and Adiyanti. 2025. Penerapan model teams games tournament (tgt) berbantuan media baamboozle untuk meningkatkan minat belajar siswa Program Studi Pendidikan Profesi Guru IPA , Universitas Muhammadiyah Cirebon , Indonesia Program Studi Pendidikan IPA , Universitas Muhammadiyah. *Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 6(2): 91–95.

Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4(4): 1104–13.
doi:10.31004/basicedu.v4i4.505.

Jabsheh, Abd-Al-Hameeed. 2024. Behaviorism, Cognitivism, and Constructivism as the Theoretical Bases for Instructional Design. *Technium Education and Humanities* 7(October): 10–28.
doi:10.47577/teh.v7i.10576.

Lestari, Elly Ameera, Dina Erilyana, Fadhila Fathin, and Melly Herniati. 2025. Menanamkan Identitas Nasional Generasi Z Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Globalisasi. *Journal of Education* 1(1): 75–81.