

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD
INPRES BANGKALA III KOTA MAKASSAR**

Mawar Padatau¹, Bellona Mardhatillah Sabillah², A. Alfiani Damayanti³, Cayati⁴

¹PGSD FKIP Universitas Megarezky

²PGSD FKIP Universitas Megarezky

³PGSD FKIP Universitas Megarezky

⁴PGSD FKIP Universitas Megarezky

Alamat e-mail: ¹ mawarpdtau@gmail.com

Alamat e-mail: ² bellona.sabillah@gmail.com

Alamat e-mail: ³ alfiyanidamayanti17@gmail.com

Alamat e-mail: ⁴ cayatisingara@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using Baamboozle interactive learning media on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Inpres Bangkala III Makassar. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population consisted of 66 fifth-grade students who were also used as the research sample, comprising 33 students in class VA as the experimental group and 33 students in class VB as the control group. Data were collected through observation, tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics through normality, homogeneity, and Independent Sample t-Test analyses. The results showed that the mean pretest score of the experimental class increased from 38.48 to 85.09 on the posttest, while the control class increased from 36.18 to 39.61. The hypothesis testing result indicated a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, meaning that H_1 was accepted and H_0 was rejected. Therefore, it can be concluded that the use of Baamboozle interactive learning media has a positive and significant effect on students' IPAS learning outcomes.

Keywords: Baamboozle, Interactive Learning Media, Learning Outcomes, IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* dan desain *control group design*. Populasi penelitian berjumlah 66 peserta didik kelas V yang sekaligus dijadikan sampel penelitian,

terdiri atas 33 peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 33 peserta didik kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas (*Shapiro Wilk*), homogenitas (*Levene's Test*), dan uji hipotesis (*Independent Sample t-Test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 38,48 meningkat menjadi 85,09 pada *posttest*, sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 36,18 meningkat menjadi 39,61 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar.

Kata Kunci: *Baamboozle, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, IPAS.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru dituntut mampu

menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara utuh. Pembelajaran IPAS berperan dalam

menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran peserta didik terhadap hubungan antara manusia, lingkungan alam, dan lingkungan sosial. Selain itu, pembelajaran IPAS mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila karena mendorong peserta didik untuk mengamati, menganalisis, dan menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Kenyataannya, proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Bangkala III Kota Makassar, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut ditandai dengan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran, serta kecenderungan peserta didik untuk hanya menerima informasi tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih bersifat konvensional menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan

sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Pemilihan media yang tepat akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Mengingat karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat dan menggunakan kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, menarik, dan tidak monoton. *Baamboozle* juga dapat menumbuhkan kerja sama antarpeserta didik, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Selain memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan, media ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan permainan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sitti Fatimah menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian lain yang dilakukan oleh Putri menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi. Selain itu, penelitian Harianti membuktikan bahwa penerapan pembelajaran yang inovatif mampu

meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada peserta didik kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar sehingga dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. Hasil

penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dan secara praktis sebagai alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik melalui pengukuran dan analisis data numerik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Bangkala III Kota Makassar

pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar yang berjumlah 66 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas 33 peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 33 peserta didik kelas VB sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Baamboozle*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik. Media pembelajaran interaktif *Baamboozle* merupakan media berbasis permainan edukatif yang digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Adapun hasil belajar IPAS merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tes

digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Instrumen tes berupa 15 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan proses penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Sementara itu, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 32. Pengambilan keputusan dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bangkala III Kota Makassar dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Proses penelitian diawali dengan pemberian *pretest*, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* pada kedua kelas.

1. Aktivitas Guru dan Peserta

Didik

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru selama penerapan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Skor aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 3,2 dengan kategori baik, meningkat menjadi 3,3 pada pertemuan kedua, 3,7 pada pertemuan ketiga, dan 3,8 pada pertemuan keempat. Rata-rata skor

aktivitas guru sebesar 3,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Baamboozle dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan:

Tabel 1 Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,2	Baik
2	3,3	Baik
3	3,7	Sangat Baik
4	3,8	Sangat Baik
Rata-rata	3,5	Sangat Baik

Sumber: Data Primer

Selanjutnya, hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*. Skor aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama sebesar 3,6, pertemuan kedua 3,4, pertemuan ketiga 3,7, dan pertemuan keempat 3,6 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,6 yang termasuk kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2 Aktivitas Peserta Didik

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,6	Sangat Baik
2	3,4	Baik

3	3,7	Sangat Baik
4	3,6	Sangat Baik
Rata-rata	3,6	Sangat Baik

Sumber: Data Primer

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 38,48 dan meningkat menjadi 85,09 pada *posttest*. Sementara itu, rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 36,18 dan hanya meningkat menjadi 39,61 pada *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 3 Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	38,48	85,09
Kontrol	36,18	39,61

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *posttest*, sebanyak 48,5% peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tuntas dan 48,5% berada pada kategori tuntas. Sebaliknya, pada kelas kontrol tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori tuntas maupun sangat tuntas.

Sebagian besar peserta didik kelas kontrol masih berada pada kategori belum tuntas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

3. Uji Statistic Deskriptif dan Uji Statistic Inferensial

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,174 dan 0,153. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,329 yang berarti normal, sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,023 yang menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan analisis lanjutan menggunakan uji nonparametrik pada kelas kontrol.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,053 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil

analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata sebesar 45,485 antara kedua kelas. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif Baamboozle memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Media Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan edukatif sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Baamboozle juga berdampak pada meningkatnya

aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, serta berpartisipasi dalam kompetisi yang disajikan melalui permainan. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan belajar secara langsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Sitti Fatimah yang menyatakan bahwa penggunaan media Baamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta penelitian Putri yang menunjukkan bahwa media Baamboozle berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Baamboozle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta

didik kelas V SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dari nilai *pretest* sebesar 38,48 menjadi 85,09 pada nilai *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi relatif rendah, yaitu dari 36,18 menjadi 39,61. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran menggunakan media Baamboozle berada pada kategori sangat baik, yang menandakan bahwa media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *Baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Oleh karena itu, media *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk

meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengoptimalkan pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Satriawati. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Metode Eksperimen Kelas Vi Sekolah Dasar. 3(2), 114–121.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation Of Kurikulum Merdeka In Elementary. Jurnal Ilmiah Kontekstual, 4(02), 67–75.
- Andini, Iwan, A. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Smpit Al-Ridwan Karawang. 9(2), 115–132.
- Arpianti, Jusmawati, Iskandar, Supardi, R. (2023). P Rofil Pelajar Pancasila Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Membentuk Karakter Gotong Royong Peserta Didik. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8, 2566–2572.
- Cayati, & Fatimah, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik. Kappa Journal, 7(3), 405–410.
- Cayati, Sabillah, B. M., Satriawati, & Febriyanti. (2023). Peningkatan Hasil Beljar Ipa Melalui Metode Resitasi Pada Peserta didik Kelas V Sd Inpres Borong Jambu li Kota Makassar. Selecta Education, 6(2), 38–47.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik. Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, 8(2), 468–470.
- Damayanti, A. A., Alam, S., Fatimah, W., & Mansyur, R. (2025). Analisis Slow Learner Dan Respon Peserta didik Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iii Sd It Plus Qurthuba. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10, 461–467.
- Damayanti, A. A., Harianti, Cayati, & Jusmawati. (2023). Pengaruh Pembelajaran Literasi Numerasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. Jurnal

- Pendidikan Mipa Dan Aplikasinya
Lembaga, 3(3), 125–130.
- Erdinda, B. (2025). Pengembangan
Media Interaktif Berbantu
Baamboozle Pada Materi Sistem
Tata Surya Kelas Vi Sdn 105297
Helvetia. 6(2), 236–243.
- Fadilah A, Rizky Kiki N, A. (2023).
Pengertian Media, Tujuan,
Fungsi, Manfaat Dan Urgensi
Media Pembelajaran. *Journal Of
Student Research (Jsr)*, 1(2).
- Harianti. (2023). Pengaruh
Pembelajaran Literasi Numerasi
Terhadap Hasil Belajar
Matematika Peserta Didik Kelas Iv
Di Upt Spf Sd Inpres Antang 1
Kota Makassar.
- Irawati, E. (2020). Implementasi
Undang-Undang Nomor 20 Tahun
2003 Tentang Sistem Pendidikan
Nasional Di Blitar. 1, 32–43. 71
- Jusmawati, Satriawati, B. M. S.
(2020). Pengaruh Pembelajaran
Berbasis Daring Terhadap Minat.
Jurnal Kajian Pendidikan Dasar,
05.
- Jusmawati, & Alam, S. (2018).
Meningkatkan Keaktifan Belajar
Ipa Melalui Straegi Pembelajaran
Peningkatan Kemampuan
Berpikir Dan Model Tebak Kata.
1(2), 99–110.
- Khoiroh, N., & Sari, S. P. (2025). The
Influence Of Baamboozle
Learning Media On Students ' Interest In Learning Mathematics
At Sanggar Bimbingan Aisyiyah
Pandan Malaysia. 10(1), 44–53.
- Kuntari, S., & License, I. (2023).
Pemanfaatan Media Digital Dalam
Pembelajaran. 2, 92.
- Kurnia, I., Wulan, D., Hs, S., Katolik,
U., Thomas, S., Setia, J., No, B.,
Selayang, M., Medan, K., & Utara,
S. (2025). Pemanfaatan Media
Interaktif Baamboozle Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar
Peserta didik Kelas Iv Upt Sdn
066050 Medan Denai Ira. 11.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022).
Studi Literatur : Baamboozel
Sebagai Media Pembelajaran
Yang. *Jurnal Pgmi Uniga (Jpu)*,
69–75.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto.
(2019). Pendidikan Di Era Digital.
*Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan*, 628–638.

- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X Sma 2 Tenggara Sebrang. 12(2), 144–153.
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas Viii Smp Swasta Teladan Pematangsiantar T . A 2024 / 2025. *Journal Of Social Science Research Volume*, 4, 7479–7487.
- Riady. (2021). Pendidikan Berkualitas Di Era Digital : (Fokus : Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*.
- Rosiyati, D., Erviana, R., & Sholihah, U. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Deep Learning Approach In Independent Curriculum. *AI – Irsyad: Journal Of Mathematics Education Volume*, 4, 131–143.
- Rukminingsih. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Erhaka Utama.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Sd / Mi Melalui Pelatihan Media 72 Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz Dan Baamboozle. 11, 198–204.
- Sabillah, B. M., & Khaedar, M. (2022). Belajar Peserta didik Pendahuluan Pendidikan Pada Dasarnya Merupakan Usaha Manusia Untuk. *Journal Of Islamic Education Management*, 7(1), 35–48.
- Sabillah, B. M., Tiala, N., Supardi, R., & Damayanti, A. A. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Gallery Walk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Sdn 21 Temban Kabupaten Enrekang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).

- Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). Media Pembelajaran. Eureka Media Aksara, 92. Saraswati. (2020). Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievemen Division (Stad) Dengan Metode Kuis Team Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips. *Journal Of Education Action Research*, 4(3), 271–279.
- Sari, R. M., & Pertiwi, R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Journal Of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Satriawati. (2021). Melalui Model Pembelajaran Debate Di Kota Makassar Improvement Of Science Learning Outcomes Of Sd Students Through The Debate Learning Model In The City Of Makassar. 1(2), 82–89.
- Sena, A. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi. Cv. Media Sains Indonesia.
- Sitti Fatimah. (2025). Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Peserta Didik Kelas Iii Upt Sd Negeri 229 Pinrang.
- Suaib, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik Mi Ddi Sidopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (19th Ed.). Alfabeta, Cv.
- Sunardi, N. R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosa. *Journal Of Education Science*, 49–60.
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Misykat*, 03, 171–187.
- Tri, D. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 73 Volume, 19(1), 75–82.