

**PENGARUH GAME EDUKATIF BAAMBOOZLE TERHADAP MINAT DAN
HASIL BELAJAR PANCASILASISWA KELAS V DI MADRASAH
IBTIDA'YAH KECAMATAN POGALAN TAHUN
PELAJARAN 2026/2027**

Musvita Agustin¹, Ria Fajrin Rizqy Ana²
PGSD Sosial dan Humaniora Universitas Bhinneka PGRI^{1,2}
vitta.agustin25@gmail.com¹, riafajrin72@gmail.com²

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest and learning outcomes of students in Pancasila. Based on initial observations, students tended to be less active in learning, less enthusiastic about participating in learning activities, and many still did not meet the Minimum Completion Criteria (KKM). This study aimed to simultaneously determine the effect of the Baamboozle educational game on the interest and learning outcomes of fifth-grade students. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design and a One Group Pretest-Posttest Design. The sample of the study was 20 fifth-grade students of MI Ngadirejo who were selected using a purposive sampling technique. Data were collected through observation, questionnaires, and tests, then analyzed using univariate and multivariate tests. The results showed that the use of the Baamboozle educational game had a significant effect on students' interest and learning outcomes. The average learning interest increased from 62.3 to 94.3. The results of the hypothesis test showed a significance value of $p < 0.001$ in both univariate and multivariate tests, which indicated a significant effect of the use of the Baamboozle educational game on interest and learning outcomes. Based on the results of the study, it can be concluded that the Baamboozle educational game had a significant effect on increasing the interest and learning outcomes of fifth-grade students of MI Ngadirejo in the Pancasila subject.

Keywords: Baamboozle, Educational Game, Learning Outcomes, Learning Interest, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila. Berdasarkan hasil observasi awal siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, kurang antusias mengikuti kegiatan belajar serta masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game edukatif Baamboozle* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V secara simultan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design* dan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa kelas V MI Ngadirejo yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. data dikumpulkan melalui observasi, angket dan tes, kemudian dianalisis menggunakan uji *univariate* dan uji *multivariate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game edukatif Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Rata-rata minat belajar meningkat dari 62,3 menjadi

94,3. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ pada uji *univariate* maupun *multivariate*, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *game edukatif Baamboozle* terhadap minat dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *game edukatif Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V MI Ngadirejo pada mata pelajaran Pancasila.

Kata Kunci: *Baamboozle*, *Game Edukatif*, Hasil Belajar, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten, tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tetapi juga pembinaan karakter dan kepribadian siswa agar mampu menghadapi tantangan era globalisasi (Sulhan, 2018). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam menanamkan nilai moral, karakter, dan nasionalisme sejak dini adalah Pendidikan Pancasila (Ritonga et al., 2025), yang menuntut guru tidak hanya membangun kemampuan kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa (Damayanti & Suryadi, 2024).

Hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengukur efektivitas pembelajaran, mencerminkan aspek kognitif, sikap, nilai, dan psikomotorik siswa (Tista et al., 2024). Namun kenyataannya, hasil belajar sering belum optimal karena pembelajaran tatap muka tradisional masih

mendominasi tanpa bahan ajar yang menarik dan kontekstual (Tambunan & Nasution, 2025). Kondisi ini berkaitan erat dengan rendahnya minat belajar siswa, yaitu dorongan dalam diri untuk memberi perhatian dan terlibat aktif dalam pembelajaran (Batea et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi faktor penting untuk mengatasi persoalan tersebut, karena membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan bermakna (Nadia, 2022). Salah satu inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa adalah *game edukatif*, yang mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Nurhayati, 2020). *Baamboozle* merupakan platform *game-based learning* yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif interaktif (Agustin et al., 2025), mudah diakses tanpa akun, menyediakan variasi soal, serta dilengkapi fitur *power-up*, poin

tambahan, dan penalti yang menjadikan pembelajaran lebih menantang (Tsurayya & Sukmawati, 2023).

Observasi awal di MI Ngadirejo menunjukkan minat belajar siswa masih rendah, ditandai kurangnya perhatian, keterlibatan, dan ketekunan siswa saat pembelajaran berlangsung, serta banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif menerima informasi, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukatif *Baamboozle* terhadap minat belajar, hasil belajar, dan pengaruhnya secara simultan terhadap kedua variabel tersebut pada siswa kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design dan rancangan One Group Pretest-

Posttest Design, di mana satu kelompok sampel diberikan tes awal (pretest), perlakuan berupa penggunaan game edukatif *Baamboozle*, kemudian tes akhir (posttest). Populasi penelitian adalah seluruh siswa MI Ngadirejo Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2026/2027, dengan sampel 20 siswa kelas V yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling karena karakteristik kognitif dan emosional siswa kelas V dianggap paling relevan untuk menerima perlakuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode tes dan angket. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest pilihan ganda pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku yang mencakup ranah kognitif C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi), sedangkan instrumen angket digunakan untuk mengukur minat belajar berdasarkan lima indikator, yaitu perasaan senang, pemusatan perhatian, kemauan belajar, keinginan berperan aktif, dan usaha nyata mewujudkan tujuan belajar. Sebelum digunakan, kedua instrumen divalidasi oleh ahli, kemudian diujicobakan pada 21 siswa

kelas VI dan diolah menggunakan aplikasi Jamovi versi 2.6.44 untuk uji validitas (*Exploratory Factor Analysis*) dan reliabilitas (*Cronbach's Alpha*). Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*), karena penelitian melibatkan satu variabel bebas (penggunaan game edukatif *Baamboozle*) dan dua variabel terikat (minat belajar dan hasil belajar) yang dianalisis secara simultan. Kriteria keputusan: apabila nilai $p\text{-value} < 0,05$ pada uji multivariat (*Wilks' Lambda*), maka terdapat pengaruh signifikan perlakuan terhadap kombinasi variabel dependen.

Tabel 1 Rancangan penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*pretest*) minat dan hasil belajar sebelum perlakuan

X : Perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*

O₂ : Tes akhir (*posttest*) minat dan hasil belajar setelah perlakuan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Tabel 1 Data Hasil Nilai Sebelum dan Sesudah Perlakuan Menggunakan Game Edukatif Baamboozle

R	Pre-Test		R	Post-Test	
	HB	MB		HB	MB
1	60	70	1	90	90
2	65	68	2	100	100
3	60	73	3	100	93
4	60	67	4	95	93
5	50	70	5	95	93
6	55	68	6	90	87
7	65	65	7	95	90
8	60	70	8	95	87
9	55	70	9	95	90
10	60	68	10	90	89
11	65	69	11	85	93
12	70	73	12	90	87
13	70	69	13	100	87
14	60	65	14	90	80
15	60	60	15	90	84
16	65	55	16	95	87
17	55	60	17	100	93
18	65	64	18	100	83
19	70	73	19	100	86
20	75	75	20	90	87

Keterangan:

R: Responden

HB : Hasil BELajar

MB: Minat Belajar

Hasil perhitungan rata-rata siswa menggunakan *jamovi* ver 2.6.44 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pada *pre-test* 69,93 sedangkan *post-test* 91,85 hal ini terlihat bahwa kelas yang mendapat perlakuan mendapatkan kenaikan nilai yang cukup signifikan.

a. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Deskripsi Data dan Hasil Belajar

Tabel 2 Analisis Deskriptif Statistik

Descriptives			
	UJI	HASIL	MINAT
N	Post-Test	20	20
	Pre-Test	20	20
Missing	Post-Test	0	0
	Pre-Test	0	0
Mean	Post-Test	94. 3	89. 0
	Pre-Test	62. 3	67. 6
Median	Post-Test	95. 0	88. 0
	Pre-Test	60. 0	68. 5
Standard deviation	Post-Test	4.6 7	4.4 7
	Pre-Test	6.1 7	4.9 8
Minimum	Post-Test	85	80
	Pre-Test	50	55
Maximum	Post-Test	100	100
	Pre-Test	75	75

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan berbantuan *Jamovi* ver 2.6.44 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V secara signifikan dan merata, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 62,3 menjadi 94,3 dan minat belajar dari 67,6 menjadi 89,0,

diperkuat dengan naiknya nilai median pada kedua variabel, menurunnya standar deviasi yang mengindikasikan variasi nilai siswa semakin homogen, serta meningkatnya nilai minimum dan maksimum pada kedua variabel yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa, baik yang sebelumnya berkemampuan rendah maupun tinggi, mengalami perkembangan yang baik setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Tes Soal

Tabel 3 Barlett's of Sphericity

Bartlett's Test of Sphericity		
χ^2	df	P
445	190	<.001

Hasil uji validitas menggunakan *Exploratory Factor Analysis* (EFA) berbantuan *Jamovi* versi 2.6.44 menunjukkan nilai *Bartlett's Test of Sphericity* sebesar $\chi^2 = 445$, $df = 190$, dan $p < 0,001$, yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga matriks korelasi antar item bukan merupakan matriks identitas, dengan kata lain terdapat korelasi yang cukup kuat antar item instrumen sehingga data dinyatakan layak untuk

dianalisis lebih lanjut menggunakan analisis faktor.

Bartlett's Test of Sphericity	
Df	P
190	<.001

Tes Angket

Tabel 4 Barlett's of Sphericity

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai dari *Barlett's Test of Sphericity* sebesar <.001, menurut (Masrohim et al., 2025) nilai *Barlett's Test of Sphericity* harus signifikan dengan nilai kurang dari 0,05 agar instrumen dinyatakan valid.

b .Uji Reliabilitas

Scale Reliability Statistics	
Mean	Cronbach's α
0.535	0.927

Tes Soal

Tabel 5 Scale Reliability Staistics

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel *Scale Reliability Statistics* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,927. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen atau tes soal yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tes soal yang digunakan mampu memberikan hasil yang stabil dan konsisten apabila dilakukan pengujian berulang.

Tes Angket

Tabel 6 Scale Reliability Staistics

Scale Reliability Statistics	
Mean	Cronbach's α
3.13	0.966

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen angket diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,99, yang menunjukkan bahwa instrumen angket memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi sehingga jawaban responden terhadap setiap item pernyataan cenderung stabil dan konsisten, dengan demikian instrumen angket tersebut dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tabel 7 Uji Normalitas

Shapiro-Wilk Multivariate Normality Test	
W	P
0.974	0.485

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* pada tabel di atas, diperoleh nilai W sebesar 0,974 dengan nilai signifikasi sebesar 0,485. Nilai signifikasi tersebut lebih besar dari 0,50 sehingga data penelitian tersebut berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Tabel 8 Uji Hipotesis Multivariate test's

Multivariate Tests					
	value	F	df1	df2	p
Pillai's Trace	0.902	169	2	37	<.001
Wilks' Lambda	0.094	169	2	37	<.001
Hotelling's Trace	9.16	169	2	37	<.001
Roy's Largest Root	9.16	169	2	37	<.001

Berdasarkan hasil uji *multivariate test* diperoleh nilai signifikansi (p) pada seluruh kriteria pengujian, yaitu *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* sebesar $< 0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game edukatif Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa secara simultan.

Tabel 9 Uji Hipotesis Univariate test's

Univariate Tests						
	Dependent Variable	Sum of Squares	df	Mean Square	F	P
Metode	Hasil Belajar	10058	1	10058.2	290	<.001
	Minat Belajar	4431	1	4430.5	172	<.001
Residuals	Hasil Belajar	1319	38	34.7		
	Minat Belajar	977	38	25.7		

Berdasarkan hasil uji *univariate test*, diketahui bahwa penggunaan *game edukatif Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

hasil belajar ($F = 290$, $p < 0,001$) maupun minat belajar ($F = 172$, $p < 0,001$) siswa kelas V, sehingga H_{01} dan H_{02} ditolak serta H_{a1} dan H_{a2} diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game edukatif Baamboozle* efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus minat belajar siswa kelas V secara signifikan.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game edukatif Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Minat belajar merupakan kondisi psikologis berupa ketertarikan dan kesenangan seseorang terhadap suatu kegiatan yang selaras dengan tujuan yang ingin dicapai (Putri et al., 2019). Siswa sekolah dasar pada umumnya lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional (Paryati & Ningsih, 2025), sehingga unsur kompetisi dan tantangan dalam *Baamboozle* mampu menarik antusiasme siswa dan mengurangi kejenuhan selama pembelajaran.

Pada aspek hasil belajar, peningkatan yang signifikan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan capaian belajar (Paryati & Ningsih, 2025). Hasil belajar menggambarkan kemampuan siswa yang diukur setelah mengikuti proses pembelajaran (Agung et al., 2021); dalam penelitian ini, suasana belajar yang aktif dan menyenangkan berkontribusi langsung terhadap pemahaman siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku.

Secara simultan, temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis *game* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik sehingga siswa lebih termotivasi (Nugraha et al., 2024), dan ketika minat belajar meningkat maka siswa akan lebih fokus sehingga berdampak langsung terhadap hasil belajar (Putri et al., 2019). Media pembelajaran berbasis *game* tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Supriyono, 2018), sehingga *Baamboozle* dapat dijadikan

alternatif media pembelajaran yang efektif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan:

- (1) penggunaan *game edukatif Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V MI Ngadirejo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ($p < 0,001$)
- (2) penggunaan *game edukatif Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Ngadirejo ($p < 0,001$)
- (3) penggunaan *game edukatif Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa secara simultan, dibuktikan melalui uji *multivariate* pada seluruh kriteria (*Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root*) dengan $p < 0,001$.

Saran

1. Bagi Guru Guru

Guru diharapkan memanfaatkan *game edukatif Baamboozle* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, karena mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa melalui suasana belajar yang

menyenangkan dan tidak membosankan, serta dapat dikembangkan dengan variasi soal sesuai karakteristik siswa.

2. Bagi Sekolah Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Baamboozle* dengan menyediakan sarana yang memadai, serta mendorong guru mengikuti pelatihan pengembangan profesional terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan satu mata pelajaran, sehingga peneliti selanjutnya disarankan menggunakan sampel lebih besar, jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain, serta dapat mengkaji pengaruh *Baamboozle* terhadap variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4, 346–354.
- Agustin, W., Putri, R., & Haerani, R. (2025). *Peningkatan Hasil*

Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media Baamboozle pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. 5(20), 1329–1337.

- Ayu, D., & Putri, A. (2025). *Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Berpikir Kreatif Dan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Pelajaran*. 5(2), 62–73.

- Bhughe, K. I., & Timur, N. T. (2022). *Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar*. 19(September), 113–125.

<https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>

- Damayanti, S., & Suryadi, K. (2024). *Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Pendekatan Brain-Based Learning dalam Mewujudkan Iklim Belajar yang Menyenangkan*. 13(1), 693–706.

- Dasar, S. S. (2021). 1 , 2 , 3. 06, 43–48.

desainpenelian. (n.d.).

- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam*

- Menggunakan Product Moment. 1773–1780.
- 6, 1734–1739.
- Faisal, E. El, Info, A., & History, A. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. 8(2021), 5046–5052.
- Handoyo, A. (2018). *Kata Kunci*: 4, 41–55.
- Hermina, D., & Huda, N. (2024). *Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif*. 5(12), 5937–5948.
- Ilmiah, P. (2024). 4 1234. 15(2), 79–91.
- Islam, U., Syarif, N., Jakarta, H., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2023). *Analisis Integrasi Ranah Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah: Perspektif Kurikulum Merdeka Elyatul Mu'awanah **.
- Kelas, B. S. (2025). *STRATEGI Pembelajaran Ips Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Di Sd Negeri 2 Samudra Kulon*. 5(2), 1773–1780.
- Kelas, S., Sd, V. D. I., & Gumiwang, N. (2019). *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 5(2), 68–74.
- Keterampilan, P., Kosa, M., Bahasa, K., Mufid, M., & Anwar, M. S. (2024). *Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab Program Studi Bahasa dan Sastra Arab di UNUGIRI / The Impact of Comprehension Skills Among Students in the Arabic Language and*. 5(2). <https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>>4
- Kunci, K. (n.d.). 1) 2) 3) 4). 46–53.
- Magdalena, I., & Hidayah, A. (2021). *Kognitif , Afektif , Psikomotorik Siswa Kelas li B Sdn Kunciran 5 Tangerang*. 3, 48–62.
- Magdalena, I., Rahayu, R. P., & Tangerang, U. M. (2020). *Sekolah Dasar Kabupaten Tangerang*. 2, 227–237.
- Masrohim, F., Ayu, D., & Putri, A. (2025). *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Minat Dan*. 5(2), 74–91.
- Media, P., Untuk, P., Belajar, M., & Sd, S. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan (2). II*, 43–48.

- Meilani, R. I. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes)*. 1(1), 79–92.
- Mesra, P., Kuntarto, E., Chan, F., & Factors, E. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Nadia, D. O. (2022). 1 1 , 2. 08, 1924–1933.
- No Title. (n.d.-a).
- No Title. (n.d.-b). 1–20.
- Novikasari, I. (2016). *Uji Validitas Instrumen*.
- Nugraha, S. E., Kurniawati, Z. L., Lumowa, S. V. T., & Turista, D. D. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>
- Pendidikan, J., Indonesia, M., Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). *Pada Pembelajaran Matematika*. 6–11.
- Penelitian, J. (2020). *Jurnal Paedagogy: Jurnal Paedagogy*: 7(3), 145–150.
- Rahmayanti, V., Studi, P., & Informatika, T. (2016). *Jurnal SAP Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN: 2527-967X Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Jurnal SAP Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN: 2527-967X*. 1(2), 206–216.
- Riset, A. M. (2020). *Praktik Penelitian*.
- Ritonga, N. S., Dharma, S., Putri, A., & Muallimah, S. (2025). *Jurnal dunia pendidikan*. 6.
- Sd, D. I., Kuanino, G., Hale, S. L., Nahak, R. L., Nahak, K. E. N., & Bangsa, U. C. (2025). 1 , 2 , 3. 11.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1*. 2(2). <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sihotang, H. (n.d.). *No Title*.
- Situmorang, R., Yarshal, D., Melati, R. R., Al-washliyah, U. M. N., Pancasila, P., Belajar, M.,

- Interaktif, P., & Pancasila, P. (2025). *Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran*. 7(2), 52–70.
- Sorong, M. K. (n.d.). 1, 2, 1,2. 66–74.
- Sulhan, M. (2018). *No Title*. 9.
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3), 43–56.
- Tamardiyah, N. D. (1907). *Minat kedisiplinan dan ketekunan belajar terhadap motivasi berprestasi dan dampaknya pada hasil belajar matematika smp*. 12(1), 26–37.
- Tambunan, H. P., & Nasution, Y. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 056012 Suka Jadi*. 5(3), 2827–2836.
- Tista, D. H., Fajrin, R., & Ana, R. (2024). *Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan dan Keinginan Kelas 4 SDN 7 Kampungdalem*. 3(3), 230–238.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). *Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 81–92.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. 1(1), 13–24.
- Yanti, F. R., & Caska, C. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Jenis TGT dengan Menggunakan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 8.
- Zaki, M., & Saiman. (2021). 216-Article Text-691-1-10-20210316. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4, 115–118.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). *Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)*. 780–789.
- Nugraha, S. E., Kurniawati, Z. L., Lumowa, S. V. T., & Turista, D. D. R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang*. *Bioed : Jurnal Pendidikan*

Biologi, 12(2), 144.

[https://doi.org/10.25157/jpb.v12i](https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517)

2.15517 Tista, D. H., Fajrin, R., &

Ana, R. (2024). *Analisis Dampak*

Penggunaan Aplikasi Quizizz

pada Hasil Belajar Materi

Kebutuhan dan Keinginan Kelas

4 SDN 7 Kampungdalem. 3(3),

230–238.

Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F.

(2023). *Pemanfaatan Media*

Interaktif Berbasis Baamboozle

pada Pembelajaran Bahasa

Indonesia. Dinamika: Jurnal

Bahasa, Sastra, Dan

Pembelajarannya, 6(2), 81–92.