

**IMPLEMENTASI MEDIA BAAMBOOZLE BERBASIS WEB SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA  
KELAS V GUGUS III KOTA BENGKULU**

Viona Elsa Putri<sup>1</sup>, Pebrian Tarmizi<sup>2</sup>, Atika Susanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Bengkulu

<sup>1</sup>[Vionaelsa144@gmail.com](mailto:Vionaelsa144@gmail.com) , <sup>2</sup>[tarmizipebrian28@unib.ac.id](mailto:tarmizipebrian28@unib.ac.id),

<sup>3</sup>[atikasusanti@unib.ac.id](mailto:atikasusanti@unib.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education, which were attributed to the dominant use of conventional lecture methods that limited students active participation in the learning process. One alternative learning medium that can enhance student engagement and learning outcomes is the Baamboozle educational game. This study aimed to determine the effect of the Baamboozle educational game on the learning outcomes of fifth grade students in Cluster III, Bengkulu City, in Pancasila Education. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with the Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design. The sample consisted of 55 students, including 27 students in class VB as the experimental group and 28 students in class VA as the control group at SDN 03 Bengkulu City. Data were collected using a multiple choice learning achievement test that had met the validity and reliability requirements. Data analysis was conducted through normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using the Independent Samples t-test. The findings indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The hypothesis test on the posttest scores yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0,029 (<0,005) with a t-value of 2.249, indicating that the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of the Baamboozle educational game had a significant positive effect on the Pancasila Education learning outcomes of fifth-grade students in Cluster III, Bengkulu City.*

*Keywords: Baamboozle, educational game, Pancasila Education, learning outcomes.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh dominannya penggunaan metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar adalah penggunaan media edugame Baamboozle yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media edugame Baamboozle terhadap hasil belajar siswa kelas V Gugus III Kota Bengkulu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Experimental menggunakan desain The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas 55 siswa, yaitu 27 siswa kelas VB

sebagai kelas eksperimen dan 28 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol di SD Negeri 03 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis pada nilai posttest memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,029 ( $<0,05$ ) dengan nilai t hitung sebesar 2,249, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media edugame Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V Gugus III Kota Bengkulu.

*Kata kunci: Baamboozle, media edugame, Pendidikan Pancasila, hasil belajar.*

## **A. Pendahuluan**

Pilar utama dalam mentransfer peradapan sebagaimana yang ditegaskan oleh Ritonga et al (2025) bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewariskan kebudayaan serta nilai-nilai luhur dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Memasuki era abad ke-21 yang sarat akan kompetensi global, pandangan dari Julita & Dheni Purnasari (2022) menggarisbawahi bahwa dunia pendidikan saat ini dituntut untuk mengadopsi teknologi sebagai acuan utama dalam menggerakkan inovasi pembelajaran. Namun pada dasarnya efektivitas pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi ditingkat sekolah dasar saat ini masih relatif menghadapi kendala nyata dilapangan. Menjawab pemicu tersebut Irawan & Napitupulu (2022) memetakan secara rinci bahwa

kendala-kendala tersebut mencakup kurangnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran berbasis digital serta keterbatasan sarana penunjang. Fenomena ini diperkuat pada hasil observasi awal di SDN 03 Gugus III Kota Bengkulu yang mendapatkan fakta bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan di kelas V cenderung monoton dan hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan variasi media interaktif yang memadai dengan hal tersebut membuat fokus siswa menjadi tidak konsisten, cepat jenuh, dan sukar memahami konsep pada pembelajaran.

Mengatasi urgensi problematika tersebut, Firdos et al (2023) memberikan rekomendasi bahwa guru dituntut untuk merancang strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif agar mampu mendorong siswa belajar secara optimal. Sejalan

dengan pemikiran tersebut, Batubara, (2021) menawarkan alternatif tktis berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang relevan. Mengenai pentingnya peran media Agustira & Rahmi (2022) menyatakan secara teoritis bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai perantara pesan materi, melainkan juga menstimulus motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa secara permanen menuju peningkatan capaian atau hasil belajar kognitif yang memuaskan. Menurut Khutmanina et al (2026) diantara berbagai inovasi media digital interaktif yang tersedia, platfrom edukasi kuis berbasis web bernama Baamboozle yaitu permainan yang menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Ditinjau dari karakteristiknya Rizal & Rosiyanti (2024) menyatakan Baamboozle sebagai game-based learning yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menantang dan kompetitif. Sejalan dengan itu Sartika Sari & Cunandar (2025) menyatakan bahwa media ini didesain dalam bentuk kuis secara berkelompok yang menimbulkan

kalaborasi tim untuk menjawab pertanyaan di baik kotak-kotak angka pada layar. Keunikan baamboozle terletak pada fitur dinamisnya seperti penambahan poin acak, pertukaran poin, hingga sistem power-up yang memicu siswa untuk belajar sambil bermain namun menantang. Efektivitas penggunaan game kuis ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, Dela et al (2025) dengan hasil penelitian terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui baamboozle jika dibandingkan secara konvensional. Selaras dengan temuat tersebut, penelitian Murti et al (2023) menyatakan bahwa penggunaan media baamboozle berhasil meningkatkan nilai siswa secara signifikan berdasarkan analisis statistik pretest-posttest. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran umum seperti IPAS atau Bahasa Inggris dan dilakukan pada jenjang yang berbeda dengan konteks penelitian ini. Belum banyak penelitian yang meneliti secara khusus pengaruh media Baamboozle terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar,

terutama di wilayah Gugus III Kota Bengkulu.

## **B. Metode Penelitian**

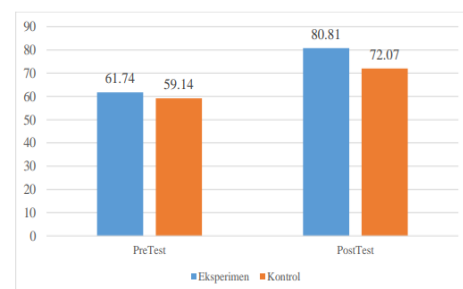
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode penelitian eksperimen atau *Quasi Eksperimen* design dengan desain penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono, (2023:17) penelitian kuantitatif merupakan jenis metode penelitian yang diterapkan dengan menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya menggunakan analisis statistik.

Populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas V Gugus III Kota Bengkulu dengan sample teknik *Cluster Random Sampling* berdasarkan undian didapatkan kelompok eksperimen kelas VB SDN 03 Kota Bengkulu. Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest-posttest* dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 14 soal. Instrumen penelitian ini berupa soal *pretest-posttest*, modul ajar, dan media baamboozle. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dengan metode Shapiro-wilk, uji homogenitas menggunakan uji levene, dengan taraf signifikansi homogen  $>0,05$ . Pengujian hipotesis

dilakukan menggunakan uji-t nilai *Equal Variance Assumed* karena data bersal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Taraf signifikansi jika  $p\text{-value} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan jika  $p\text{-value} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## **C. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap media baamboozle sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila kelas V Gugus III Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test.



**Diagram 1 Nilai rata-rata hasil belajar siswa *pretest-posttest***

Berdasarkan diagram diatas terdapat perbedaan nilai yang signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas keontrol menunjukan nilai pretest 59.14 dan

kelas eksperimen 61.74. sedangkan pada posttest kelas kontrol 72.07 dan kelas eksperimen 80.81. Hal itu menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dikarenakan adanya perlakuan yang berbeda diantara kedua kelas tersebut, yaitu kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional sedang kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan media baamboozle.

**Tabel 1 Uji Normalitas**

| Kelas               | Shapiro-Wilk |    |       |
|---------------------|--------------|----|-------|
|                     | Statistic    | df | Sig.  |
| Pre-test Eksperimen | 0,974        | 27 | 0,712 |
| Pre-test Kontrol    | 0,948        | 28 | 0,181 |
| Posttest Eksperimen | 0,953        | 27 | 0,250 |
| Posttest Kontrol    | 0,977        | 28 | 0,783 |

Hasil uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai yang signifikan yaitu  $> 0,05$ . Pretest kelas kontrol sebesar 0,712 dan pretest kelas eksperimen 0,181. Sedangkan posttest kelas kontrol sebesar 0,250 dan posttest kelas eksperimen 0,783. Oleh karena itu, dapat disimpulkan

data dari kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 2 Uji Homogenitas**

| Variabel                | Nilai Pretest Eksperimen dan Kontrol | Nilai Posttest Eksperimen dan Kontrol |
|-------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| <i>Levene Statistic</i> | 1.066                                | 0.180                                 |
| <i>df</i>               | 53                                   | 53                                    |
| <i>Sig</i>              | 0.306                                | 0.673                                 |

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai pretest signifikansi yaitu 0,306 yang artinya lebih besar dari  $> 0,05$ . Pada nilai signifikansi posttest didapat nilai sebesar 0,673 yang berarti juga lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa hasil pretest dan posttest dikelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

**Tabel 3 Uji Hipotesis**

|       |                                | <i>t-test for Equality Means</i> |
|-------|--------------------------------|----------------------------------|
|       |                                | Sig. (2-tailed)                  |
| Nilai | <i>Equal variances assumed</i> | 0,543                            |
| Nilai | <i>Equal variances assumed</i> | 0,029                            |

Berdasarkan tabel diatas, diketahui data pretest bernilai 0,543 karena nilai  $0,543 > 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sedang pada data posttest bernilai 0,029 yang berarti  $0,029 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan itu adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

$H_a$  : terdapat pengaruh media edugame baamboozle pada pendidikan pancasila kelas V Gugus III Kota Bengkulu

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh media baamboozle pada pendidikan pancasila kelas V Gugus III Kota Bengkulu

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Edugame Baamboozle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Norma dalam Kehidupanku. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan dengan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah.

Pada praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak seharusnya hanya berorientasi pada penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Siswa perlu diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif melalui berbagai pengalaman belajar

yang bermakna sehingga mampu membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Namun demikian, metode ceramah masih menjadi pendekatan yang paling sering digunakan di sekolah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme belajar serta minimnya partisipasi siswa, baik secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam mengembangkan kecerdasan spiritual, rasional, emosional, dan sosial peserta didik. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan membentuk tanggung jawab siswa sebagai warga negara yang baik. Nana et al (2024) menyatakan bahwa peranan disiplin dalam pembelajaran pendidikan sangat penting untuk membentuk karakter siswa sehingga siswa memiliki kemampuan mengendalikan diri dan berperilaku sesuai dengan tata tertib yang berlaku baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat sebagai warga negara. Oleh karena itu, keterlibatan aktif siswa menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Upaya meningkatkan keterlibatan siswa dapat dilakukan melalui inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Susanti et al (2025) menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media Edugame Baamboozle yang mengintegrasikan unsur permainan dan kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Selanjutnya, kedua kelas memperoleh perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media Edugame Baamboozle, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional berupa papan tulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Edugame Baamboozle mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tarmizi et al (2020) yang menyatakan

bahwa salah satu faktor yang mendukung hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan. Karakteristik Edugame Baamboozle yang menghadirkan kuis kompetitif berbasis kelompok mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, terutama pada indikator kognitif menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami, menganalisis, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Riwulang et al (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Edugame Baamboozle tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar. Hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa sebagai faktor utama dalam pencapaian kompetensi pembelajaran. Format permainan kuis yang kompetitif serta tampilan visual yang menarik membuat suasana

belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Edugame Baamboozle juga terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Hidayati et al (2025) menyatakan bahwa penggunaan media game kuis dalam pembelajaran dapat menunjang antusiasme belajar dan meningkatkan perolehan hasil belajar siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Temuan tersebut diperkuat oleh Budianti et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Andriyani et al (2024) menegaskan bahwa media Baamboozle tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga

mendorong siswa untuk berpikir kritis serta mengembangkan keterampilan analitis mereka. Dengan demikian, penggunaan Edugame Baamboozle mampu mengubah pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Meskipun demikian, penerapan media Edugame Baamboozle masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses teknologi, perbedaan tingkat pemahaman siswa, serta durasi fokus siswa yang relatif singkat. Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti menerapkan strategi pembelajaran berkelompok dengan sistem perwakilan. Setiap kelompok melakukan diskusi terlebih dahulu sebelum menentukan perwakilan yang akan maju untuk memilih soal dan menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui proyektor. Strategi ini terbukti efektif karena dapat mengoptimalkan penggunaan perangkat yang terbatas sekaligus memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi melalui diskusi.

Pendekatan tersebut juga mendukung terciptanya pembelajaran tutor sebaya, yaitu siswa yang

memiliki pemahaman lebih baik membantu teman sekelompoknya yang masih mengalami kesulitan. Selain itu, unsur kompetisi yang terdapat dalam Edugame Baamboozle mampu menjaga perhatian siswa agar tetap fokus pada pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wardani et al (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, memiliki berbagai fitur dan keunggulan yang dapat memperkaya pengalaman belajar serta membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dan berbagai kajian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Edugame Baamboozle efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupan. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, Edugame Baamboozle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung tercapainya tujuan

pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media Edugame Baamboozle pada pendidikan pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V gugus III Kota Bengkulu. Hal ini didasari adanya perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung sebesar 2.249. nilai ini kemudian dibandingkan dengan  $t$  tabel pada  $df$  53 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel. Selain itu, nilai sig.(2-tailed) yang diperoleh adalah sebesar 0.029, yang dimana lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan  $0.029 < 0.05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Edugame Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

**Buku:**

Batubara, H. H. (2021). *Media*

*Pembelajaran MI / SD* (Edisi 2).  
 CV.Graha Edu.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. In Sutopo (Ed.), *Penerbit Alfabeta* (cetakan 5). Penerbit Alfabeta.

**Jurnal :**

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022).  
 Penggunaan Media  
 Pembelajaran Untuk  
 Meningkatkan Hasil Belajar  
 Siswa Pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1).  
<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>

Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD* (Edisi 2).  
 CV.Graha Edu.

Dela, S. A., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*,

2025.

<https://doi.org/https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1668>

Firdos, I. I., Permatasari, I.,  
 Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 33.

<https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71026>

Hidayati, A. D. P., Huriawati, F., & Supadmiati. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Game Kuis Dengan Website Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 135–146.

<https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4010>

Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin.

- EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 180–188.  
<https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1190%0A>
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239.  
<https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Khutmanina, F., Noperman, F., & Yusnia. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Bamboozle Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SDN Kota Bengkulu. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 9(2), 27–33.
- 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.
- Nana, G., Elan, & Delistina. (2024). Analisis disiplin belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 07(04), 778–788.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.19656>
- Ritonga, N. S., Dharma, S., Putri, A., Muallimah, S., & Fatimah, U. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pealajaran Pendidikan Pancasila Di Sma Swasta Pab 5 Klumpang Nadila. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(3), 67–78.  
<https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i4.>
- Riwulang, N., Apsarini, I. N., Hilmasari, L. F., Sayiyidaturrohman, Sholihah, U., & Setyowati, E. (2026). Pengaruh Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Volume*, 5(1), 250–258.
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1373–1381.

- <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>  
Sartika Sari, T. N., & Cunandar, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 818–827.  
<https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5450>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Sutopo (Ed.), *Penerbit Alfabeta* (cetakan 5). Penerbit Alfabeta.
- Susanti, A., Anggraini, D., & Muktadir, A. (2025). Analisis Kualitas Soal Penilaian Sumatif Pendidikan Pancasila Semester Genap Kelas VI Sekolah Dasar di Kota Bengkulu. *Prosiding Seri Studi Pendidikan, 2021*.
- Tarmizi, P., Yuliantini, N., & Sari, P. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 336–344.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(April), 134–140.