

Pengaruh Penggunaan Media *Bamboozle* Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SDN Kota Bengkulu

Fadlun Khutmannina, Feri Noperman, Yusnia

Universitas Bengkulu
fadlunkhutmannina@gmail.com

Article History

accepted 1/3/2026

approved 1/4/2026

published 30/4/2026

Abstract

Learning in IPAS at the elementary school level still faces challenges in increasing students' learning motivation. *This study aimed to prove the effect of using Baamboozle on students' learning motivation in IPAS.* The research was conducted using the Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design with two sample groups selected through cluster random sampling from five elementary schools in Bengkulu City. *The research was conducted using the Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. There were two sample groups, which were selected using cluster random sampling from five elementary schools in Bengkulu City. They were grade IVB SDN 07 as the experimental group and grade IVA SDN 07 as the control group. Data were collected using a questionnaire administered through a pretest and posttest. It was then analyzed using an independent-samples t-test with SPSS version 26. The results showed that the mean posttest scores of the experimental group (88.53) and the control group (83,20) with a significance value of $0.008 < 0.05$. Therefore, it indicates that the use of Baamboozle significantly influences students' motivation in the IPAS learning.*

Keywords: Baamboozle, Teams Games Tournament, Learning Motivation, IPAS, Elementary School

Abstrak

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan Baamboozle terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Matching Only Pretest Posttest Control Group Design* dengan dua kelompok sampel yang dipilih menggunakan *cluster random sampling* dari lima sekolah dasar di Kota Bengkulu. Kelompok tersebut adalah Kelas VA di SDN 07 sebagai kelompok eksperimen dan Kelas VB di SDN 07 sebagai kelompok kontrol, dengan motivasi siswa diukur menggunakan kuesioner melalui pretest dan posttest serta dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest kelompok eksperimen (88,53) dan kelompok kontrol (83,20). Dengan nilai signifikansi yang $0,008 < 0,05$. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Baamboozle, Teams Games Tournament, IPAS, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) menetapkan kebijakan di Sekolah Dasar yang menekankan pembelajaran bermakna dan kontekstual melalui penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi kesatuan dan disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS bagi peserta didik bertujuan mengembangkan pengetahuan ilmiah, kemampuan pemikiran kritis, penguasaan konsep terhadap peristiwa alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Suhelayanti *et al.*, 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik perlu mempunyai motivasi belajar yang tinggi agar dapat mendorong dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar berperan penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Uno (2024), motivasi bertindak sebagai pendorong sekaligus penguat perilaku agar target pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Secara nyata, tingginya motivasi dapat dilihat dari sikap peserta didik yang antusias dan aktif selama dikelas. Di sisi lain, kurangnya motivasi seringkali membuat siswa merasa jenuh dan terhambat dalam memahami konsep pelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memprioritaskan aspek motivasi dalam menyusun rencana pembelajaran IPAS.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Hasil observasi pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Kota Bengkulu terlihat masih tergolong rendah pada aspek motivasi belajar peserta didik. Terlihat peserta didik kurang antusias, keterlibatannya kurang, dan kurang aktif pada pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Mayasari dan Alimuddin (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kondisi internal yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara optimal. Rendahnya motivasi belajar menyebabkan peserta didik kurang menunjukkan usaha maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan tersebut tercermin dari hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran IPAS yang terlihat dari standar Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) masih banyak peserta didik yang belum memenuhinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS belum tercapai secara optimal. Hal ini didukung hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) skor literasi sains Indonesia mengalami penurunan ke angka 383 dibandingkan tahun 2018 yang mencapai 396 (OECD, 2022). Fakta tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memperbaiki motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran sains saat ini.

Kurangnya motivasi belajar siswa sering kali berakar pada penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang tepat di kelas. Menurut Suri, *et al.* (2025), motivasi yang rendah menjadi salah satu penyebab utama sulitnya mencapai target literasi sains. Hal ini diperjelas oleh Kuswandi (2025) yang menyatakan bahwa peserta didik dengan motivasi rendah biasanya kurang aktif, sulit fokus, dan kehilangan dorongan untuk berprestasi. Sari, *et al.* (2025) juga menambahkan bahwa proses belajar yang monoton dan kurang menarik menjadi pemicu utama menurunnya semangat belajar. Melihat kondisi tersebut, pembelajaran IPAS sangat membutuhkan inovasi media dan model pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu solusinya adalah memanfaatkan teknologi berbasis permainan. Fahra dkk. (2025) menyebutkan bahwa *Baamboozle* hadir sebagai media kuis yang menggabungkan unsur permainan ke dalam pelajaran, sehingga mampu membangun suasana kelas yang seru dan meningkatkan kerja sama antar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran IPAS memerlukan inovasi dalam penggunaan media dan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih termotivasi dan tertarik. Pemanfaatan media berbasis teknologi dan permainan

menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan. Fahra, et al. (2025) menjelaskan bahwa *Baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis kuis yang memadukan unsur permainan dengan kegiatan belajar, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui kerja kelompok dan persaingan yang positif. Sebagai pendukung pemanfaatan media *Baamboozle*, diperlukan model pembelajaran yang tepat, yaitu model kooperatif tipe TGT. Agusdianita, et al. (2025) menyatakan bahwa model TGT yang menggabungkan kerja kelompok disertai aktivitas permainan serta kompetisi sehingga suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat terlaksanakan.

Pengintegrasian media *Baamboozle* dalam model pembelajaran TGT bertujuan untuk untuk menciptakan perpaduan pembelajaran yang mampu memicu motivasi belajar peserta didik. Melalui konsep permainan edukatif, suasana belajar menjadi tidak membosankan sehingga peserta didik dapat memahami materi IPAS dengan lebih mendalam. Hal ini menuntut kreativitas guru dalam memilih metode belajar berbasis gim demi meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa di kelas.

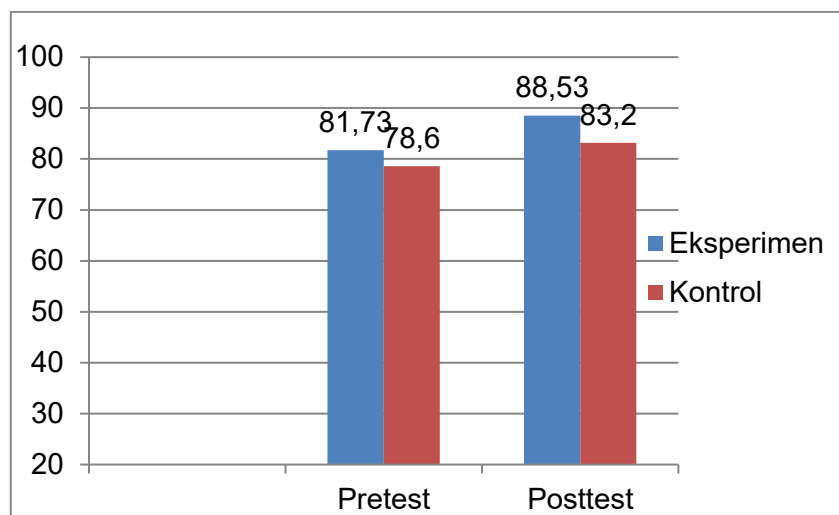
Berdasarkan uraian tersebut adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah penggunaan media *Baamboozle* dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kota Bengkulu. Penelitian ini tujuannya untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Baamboozle* dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kota Bengkulu.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Rancangan yang dipilih adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design* (Fraenkel et al., 2012), subjek pada kelompok eksperimen dan kontrol disetarakan berdasarkan karakteristik tertentu agar memiliki sifat yang serupa. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kota Bengkulu yang telah terakreditasi A, menggunakan Kurikulum Merdeka, serta memiliki fasilitas pendukung teknologi seperti *chromebook* dan jaringan internet. Sampel diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*, yang menghasilkan kelas IVB sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVA sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing berjumlah 30 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran IPAS berbasis media *Baamboozle* dalam model TGT, sementara kelompok kontrol menggunakan media kuis undian kertas konvensional. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar (10 butir pernyataan) yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* setelah melalui uji validitas serta reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui serangkaian uji statistik, mulai dari deskriptif, normalitas, homogenitas, hingga uji inferensial dengan taraf signifikansi 0,05 (Elfrianto, Nur' Afifah, Pulungan, & Irvan, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait pengaruh media *Baamboozle* dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPAS kelas IV SDN Kota Bengkulu berupa analisis data *Pretest* dan *Posttest* pada materi Kehidupan Masyarakat Daerahku yang didapatkan dari angket dengan 10 butir pernyataan. *Pretest* menggambarkan kondisi awal motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *Posttest* menunjukkan motivasi belajar peserta didik sesudah mengikuti pembelajaran dengan media *Baamboozle*. Perbandingan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 1.



Gambar 1 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Post Test* di Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pada data di Gambar 1, kelompok eksperimen mencatat rata-rata skor *pretest* sebesar 81,73 dan menunjukkan nilai yang cukup besar pada *posttest* menjadi 88,53. Kondisi ini berbeda dengan kelompok kontrol, hasil *pretest* ke *posttest* memang berubah namun tidak terlalu tajam.

Perbandingan tersebut mengindikasikan adanya penguatan motivasi belajar pada kedua kelompok setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Untuk memastikan perbedaan motivasi di antara kedua kelompok tersebut bersifat signifikan, dilakukan pengujian statistik menggunakan bantuan SPSS 26 yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Analisis Data Penyebaran Angket *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Jenis Data	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
N	30	30	30	30
Range	34	26	30	28
Min	66	66	70	68
Max	100	92	100	96
Mean	81,73	78,60	88,53	83,20
<i>Std. Deviation</i>	9,566	7,262	8,136	6,718
<i>Variance</i>	91,513	52,731	66,189	45,131
Signifikansi Normalitas	0,147	0,398	0,083	0,884
Signifikansi Homogenitas	.064		0,123	
Signifikansi Uji t	$T_{hitung} = 1,429$ 0,158		$T_{hitung} = 2,769$ 0,008	

Sebelum proses pembelajaran, pada kelompok eksperimen dan kontrol, peserta didik terlebih dahulu diberikan angket *pretest* untuk mengetahui motivasi belajar awal dalam pembelajaran IPAS. Angket *Pretest* diberikan sebelum perlakuan pembelajaran dilaksanakan.

Hasil penelitian pada kelompok eksperimen menunjukkan rentang nilai *pretest* antara 66 hingga 100, yang kemudian berubah pada tahap *posttest* menjadi kisaran 70 sampai 100. Di sisi lain, kelompok kontrol mencatat nilai *pretest* minimal 66 dan maksimal 92, sementara pada skor *posttest* nilai berkisar di antara 66 hingga 96. Data

ini mengindikasikan adanya perubahan pada motivasi belajar peserta didik di kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Setelah itu, dilakukan uji analisis prasyarat. Pertama, uji normalitas pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai Sig. untuk seluruh data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Kedua, uji homogenitas menghasilkan nilai Sig. 0,064 untuk *pretest* dan Sig. 0,123 untuk *posttest*. Karena kedua nilai tersebut melampaui ambang batas 0,05, maka varians data dinyatakan homogen. Tahap selanjutnya adalah uji inferensial menggunakan *Independent Sample t-test* untuk menguji hipotesis. Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,008, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang membuktikan adanya perbedaan nyata pada motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen yang diberikan *Pretest* nilai terendah yaitu 66 dan nilai tertinggi yaitu 100. Sedangkan pada *Posttest* atau angket yang diberikan setelah ada perlakuan pada kelompok eksperimen nilai terendah yaitu 70 dan nilai tertingginya 100. Pada kelompok kontrol yang diberikan *Pretest* nilai terendah adalah 66 dan nilai tertinggi 92. Setelah diakhir proses pembelajaran berlangsung tanpa perlakuan khusus diberikan *Posttest* dan diperoleh nilai terendah 66 sedangkan nilai tertinggi 96. Dengan demikian, dapat disimpulkan pada kelompok eksperimen motivasi belajar peserta didik mengalami perubahan signifikan setelah adanya perlakuan.

Terdapat perbedaan signifikan pada capaian rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen yang mengintegrasikan *Baamboozle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media berbasis kertas dalam model TGT. Data tersebut menunjukkan inovasi media pada tahapan permainan dan turnamen berpengaruh secara nyata terhadap dorongan belajar peserta didik. Temuan ini memperkuat penelitian Puspita, dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam kerangka TGT efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi siswa secara menyeluruh.

Baamboozle memberikan pengalaman belajar berbeda melalui fitur permainan interaktif, sistem skor, kompetisi kelompok, dan umpan balik langsung yang membuat peserta didik lebih fokus, antusias, serta berantusias untuk memperoleh skor tertinggi untuk kelompoknya. Hal ini sejalan dengan Andriyani *et al.* (2024) dan Kamila *et al.* (2025) mengemukakan bahwa *Baamboozle* menjadikan pembelajaran lebih aktif dan meningkatkan antusiasme peserta didik. Pada indikator penghargaan dalam belajar, kelompok eksperimen memperoleh penguatan melalui tampilan skor, peringkat kelompok, dan pengumuman pemenang secara langsung, sehingga menumbuhkan rasa bangga dan dorongan untuk berpartisipasi aktif. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh pujian guru dan pencatatan skor manual. Temuan ini sejalan dengan Puspita, *et al.* (2025) mengenai peran media dalam TGT untuk membangun suasana belajar yang rekreatif, serta penelitian Alfiah dan Sholihah (2025) yang menegaskan bahwa *Baamboozle* mampu menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif dan aktif di Sekolah Dasar. Hal ini menunjukkan potensi *Baamboozle* sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis TGT.

Pada indikator keinginan dan kebutuhan belajar, kelompok eksperimen menunjukkan ketertarikan lebih tinggi karena materi disajikan dalam bentuk kuis interaktif. Hal ini sejalan Hendra, *et al.* (2025) dan Anggraini, *et al.* (2025) yang mengemukakan bahwa media interaktif memberikan peluang untuk peserta didik agar dapat lebih aktif sehingga motivasi belajar bisa meningkat.

Pada indikator harapan dan cita-cita, peserta didik kelompok eksperimen memiliki target memperoleh skor tertinggi dan menjadi tim terbaik. Tampilan papan skor secara langsung mendorong diskusi dan kerja sama kelompok. Sebaliknya, kelompok kontrol tidak memperoleh rangsangan visual yang kuat. Sejalan dengan

Nurchayanti, *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa *Baamboozle* menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat.

Namun, tingginya antusiasme peserta didik pada kelompok eksperimen menimbulkan tantangan dalam pengelolaan kelas karena suasana menjadi lebih ramai. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengelolaan kelas yang tepat. Sejalan dengan temuan Tyas (2025) bahwa interaksi peserta didik di luar kegiatan inti pembelajaran dapat memengaruhi keteraturan kelas. Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan strategi pengelolaan kelas yang tepat, seperti peraturan giliran berbicara, pemberian aturan selama permainan, serta kegiatan refleksi setelah kuis selesai. Hal ini diperkuat oleh Noperman (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan perlu didukung oleh pengelolaan lingkungan belajar yang tepat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini didukung oleh Paryati dan Ningsih (2025) bahwa *Baamboozle* dapat meningkatkan semangat belajar serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Dengan demikian, penggunaan *Baamboozle* dalam model TGT terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media *Baamboozle* dalam model TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kota Bengkulu. Hasil uji statistik menghasilkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang menggunakan *Baamboozle* jauh lebih termotivasi dalam belajar lebih kuat dibandingkan kelompok yang hanya menggunakan media undian kertas. Temuan ini menegaskan jika variasi media pembelajaran berbasis permainan interaktif mampu membuat siswa lebih fokus, semangat, dan aktif saat belajar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan pemanfaatan media berbasis teknologi yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif seperti TGT bisa menjadi strategi untuk mengoptimalkan pengalaman belajar yang bisa meningkatkan motivasi belajar. Guru disarankan untuk memanfaatkan media interaktif secara terencana serta disertai pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran berlangsung kondusif dan bermakna. Bagi penelitian selanjutnya adalah mengkaji penggunaan *Baamboozle* pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, serta meneliti pengaruhnya terhadap variabel lain seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan. (2025). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Agusdianita, N., Puspita, Y. R. A., Kasthori, M., Bella, Z. S., & Ilahi, T. W. F. T. (2025). Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 5 Kota Bengkulu. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 81–88.
- Alfiah, A., & Sholihah, M. (2025). Boosting elementary science engagement: A qualitative study of baamboozle-based game learning in Indonesian classrooms. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 132–146. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2726>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816–824. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>

- Anggraini, P., Agusdianita, N., & Amaliyah, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SDN Gugus III Bengkulu Selatan. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 869–877. <https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.3364>
- Elfrianto, Nur' Afifah, Pulungan, L., & Irvan. (2025). *Panduan Lengkap Analisis Statistik untuk Penelitian Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Umsu Press.
- Fahra, N. P. A., Iskandar, D., & Fazriyah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik SD. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 626–635. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.527>
- Fraenkel J.C., W. N. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: Mc Graw Hill.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S., Prakasa, Y., Hasibuan, R., Asyhar, A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia .
- Kamila, A. D., Yudha, C. B., & Suntari, Y. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v13i2.926>
- Kuswandi, D. (2025). *Pendidikan Kualitatif untuk Teknologi Pendidikan*. Academia Publication.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik*. CV Rizquna.
- Nurchayanti, A. F., Mursidik, E. M., & Kurniawati, R. P. (2025). Efektivitas Model Numbered Heads Together Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 710–720. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29580>
- Noperman, F. (2024). *Strategi Pembelajaran Sains Abad 21*. Jakarta: Penerbit Bhuana Ilmu Populer.
- OECD. (2024). *PISA 2022 Result : The State of Learning and Equity in Education. Perfiles Educativos (Vol. 1)*. OECD publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881>
- Sari, U. A., Nadiroha, W., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Natural Science Education Research*, 8(1), 111–116. <https://doi.org/10.21107/nser.v8i1.29635>
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati , I., Tantu, Y., Kunusa, W., Suleman , N., Nasbey, H., Julhim, S., Tangio, Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suri, M. A. O., Naitili, C. A., & Nitte, Y. M. (2025). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 1132–1144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10392>
- Tyas, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran *Baamboozle* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kebutuhan Manusia Kelas IV SD. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 9(1).
- Uno, H. (2024). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Paryati, P., & Ningsih, T. (2025). Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Melalui Game *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas 3 Di Sd Negeri 2 Samudra Kulon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1773–1780. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2925>
- Puspita, R. A., Dalifa, D., & Yusnia, Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Early Childhood Research and Practice*, 5(2), 63–72. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v5i2.7873>