

Pengaruh *Baamboozle* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri Kota Bengkulu

Neswa Silfana, Feri Noperman, Yusnia

Universitas Bengkulu
neswasilfana5@gmail.com

Article History

accepted 1/6/2026

approved 1/7/2026

published 17/7/2026

Abstract

Students' learning interest in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject needs to be improved through the use of interactive learning media. This study aimed to determine the effect of using Baamboozle as a learning medium on the learning interest of fifth-grade students in the IPAS subject at public elementary schools in Bengkulu City. This study employed a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design, involving Class VB of SD Negeri 09 Bengkulu City as the experimental group and Class VB of SD Negeri 02 Bengkulu City as the control group, selected using the cluster random sampling technique. Data were collected using a learning interest questionnaire and analyzed quantitatively using descriptive statistics, prerequisite tests, and the t-test. The results showed that the mean posttest score of the control group was 78.18, while the experimental group achieved a mean posttest score of 82.04. The t-test results showed that the calculated $t_{count} = 2.308$ was greater than the $t_{table} = 2.004$, indicating that the use of Baamboozle had a significant effect on the learning interest of fifth-grade students in the IPAS subject at public elementary schools in Bengkulu City.

Keywords: *Baamboozle, Interest in Learning, Science.*

Abstrak

Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest control group*, melibatkan kelas VB SD Negeri 09 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB SD Negeri 02 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar dan dianalisis secara kuantitatif dengan statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji-*t*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol sebesar 78,18 dan kelompok eksperimen sebesar 82,04. Hasil uji-*t* menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,308$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,004$, sehingga media *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu.

Kata kunci: *Baamboozle, Minat Belajar, IPAS.*



PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran, minat memiliki peran sebagai pendorong internal yang membuat siswa lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Septiani dan Abadi (2022) menyatakan bahwa minat menjadi faktor utama dalam kegiatan belajar mengajar, karena tanpa adanya minat, siswa cenderung kurang termotivasi untuk terlibat secara maksimal. Seperti halnya dalam melakukan suatu kegiatan atau hobi, aktivitas belajar juga memerlukan ketertarikan agar dapat dilakukan dengan perasaan senang. Dengan adanya minat belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi, memiliki semangat yang tinggi, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Suwandi et al. (2023) yang menyatakan bahwa minat belajar diperlukan agar siswa memiliki keinginan untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun demikian, minat belajar siswa hingga saat ini masih menjadi permasalahan yang cukup serius, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Fenomena ini dapat dilihat dari rendahnya capaian hasil belajar siswa Indonesia pada tingkat internasional. Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 oleh OECD (2022), hanya sekitar 34% siswa Indonesia yang mampu mencapai Level 2 dalam literasi sains. Rendahnya capaian ini menunjukkan adanya permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran, termasuk rendahnya minat belajar siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut antara lain kurangnya dukungan dari guru dan orang tua, kondisi kelas yang kurang kondusif, ketimpangan sosial-ekonomi, serta tingginya angka perundungan di lingkungan sekolah. Faktor-faktor tersebut secara tidak langsung berkontribusi dalam menurunkan motivasi dan minat belajar siswa.

Selain itu, kondisi pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa. Prasetyo (2024) mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, seperti pemberian tugas yang berulang dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Situasi ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif.

Salah satu faktor yang turut mempengaruhi rendahnya minat belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Rahmadani dan Mustika (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal. Guru cenderung menggunakan media sederhana seperti gambar, alat peraga, dan video, yang meskipun bermanfaat, belum mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan secara maksimal. Dokumen penggunaan media menunjukkan bahwa media telah digunakan, tetapi belum bervariasi dan kurang mampu menarik perhatian siswa secara berkelanjutan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kurnia dan HS (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, terutama bagi siswa sekolah dasar. Hal ini juga didukung oleh Widiyanto (2021) yang menyebutkan bahwa teknologi digital mampu mengadaptasi berbagai perubahan dalam dunia pendidikan melalui inovasi yang aktif dan kreatif. Penggunaan teknologi digital tidak hanya mengubah metode mengajar guru, tetapi juga cara belajar siswa menjadi lebih fleksibel, menarik, dan interaktif. Selain itu, Meduri et al. (2022)

menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi website dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran yang efektif.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat digunakan adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan permainan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Andriyani et al. (2024) menyatakan bahwa *Baamboozle* memiliki fitur permainan kuis yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Azizah et al. (2024) menjelaskan bahwa *Baamboozle* memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan berbagai tingkat kesulitan dan topik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui platform ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga bermain, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Penggunaan *Baamboozle* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Andriyani et al. (2024) mengungkapkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman serta retensi informasi. Selain itu, media ini juga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan partisipasi mereka selama proses belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Marwah dan Ain (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta mendukung pengembangan profesional guru. Penelitian lain oleh Dela et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Baamboozle* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS.

Penelitian-penelitian terkait penggunaan *Baamboozle* tersebut belum secara khusus menguji pengaruhnya pada aspek minat belajar siswa sebagai variabel utama yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya di kelas V sekolah dasar Kota Bengkulu.

METODE

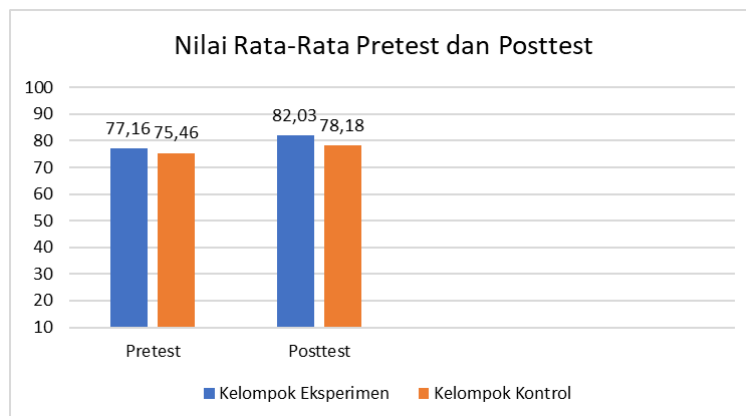
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkendali. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasy Experimen*. Desain penelitian menggunakan “*The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*” (Fraenkel et al., 2012:275). Desain ini menggunakan dua sampel yang dipilih secara acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun subjek penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Kota Bengkulu yang berakreditasi A sebagai populasi sasaran, menerapkan kurikulum merdeka, memiliki dua rombongan belajar, serta didukung sarana teknologi memadai berupa proyektor dan jaringan Wi-Fi. Penelitian ini dilakukan pada 25 Februari–09 Maret 2026.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket/kuesioner. Data penelitian berupa nilai minat belajar siswa yang didapatkan dari angket yang berjumlah 15 pernyataan yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Tes yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial (Darma., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh nilai rata-rata angket minat belajar pretest dan posttest disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 1. terdapat perubahan hasil rata-rata minat belajar siswa kelompok eksperimen pada angket pretest dan posttest menunjukkan kenaikan sebesar 4,87. Pada kelompok kontrol, perubahan hasil rata-rata angket *pretest* dan *posttest* juga meningkat namun tidak terlalu signifikan hanya sebesar 2,72. Berdasarkan perbedaan antara hasil pretest dan *posttest* bahwa pembelajaran pada kedua kelompok meningkat. Berdasarkan analisis data pretest dan posttest, diperoleh sebagaimana tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian

No	Aspek Analisis	Pretest		Posttest	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1.	Jumlah Sample	25	32	25	32
2.	Nilai Minimal	64	60	70	72
3.	Nilai Maksimal	84	90	89	100
4.	Rata-Rata	75,4636	77,1638	78,1828	82,0381
5.	Simpangan Baku	4,94375	7,0687	5,61218	6,71409
6.	Varians	24,441	49,967	31,497	45,079
7.	Nilai signifikansi Uji normalitas	0,439	0,822	0,154	0,104
8.	Nilai signifikansi Uji homogenitas	0,113		0,551	
9.	Nilai t hitung	1,022		2,308	

Berdasarkan tabel hasil penelitian menunjukkan uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji normalitas data pretest kelompok kontrol adalah sebesar $0,493 > 0,05$. Sementara uji normalitas data pretest kelompok eksperimen sebesar $0,822 > 0,05$. Adapun uji normalitas data posttest angket minat belajar siswa pada

pembelajaran IPAS kelompok kontrol adalah sebesar $0,154 > 0,05$. Sementara uji normalitas data posttest kelompok eksperimen sebesar $0,104 > 0,05$. Hasil ini memberikan indikasi bahwa data pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest angket minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah $0,113$ yang berarti nilai signifikansi ($\text{sig.} > 0,05$) ($0,113 > 0,05$). Adapun hasil uji homogenitas data angket *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi data posttest angket minat belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah $0,551$ yang berarti nilai signifikansi ($\text{Sig.} > 0,05$) ($0,551 > 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa status varian hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data angket minat belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki sampel dengan varian yang homogen.

Oleh karena itu dapat dilakukan uji statistik inferensial. Dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t-test*. Berdasarkan Tabel 1. hasil uji *independent sample t-test* pada pretest menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah $1,086$ dengan nilai t_{tabel} adalah $2,004$ ($\text{df} = (57-2 = 55)$) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}} = (1,022) < (2,004)$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Data ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada pretest di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan Tabel 1. menunjukkan bahwa hasil *uji independent sample t-test* pada posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah $2,338$ dengan nilai t_{tabel} adalah $2,004$ ($\text{df} = (57-2 = 55)$) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = (2,308) > (2,004)$ maka H_a diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian, diketahui bahwa nilai pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal dan tingkat minat belajar yang relatif sama, sehingga sesuai dengan desain *The Matching Only Pretest-Posttest*. Setelah itu, kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok kontrol menggunakan media konvensional berupa soal dalam gulungan kertas, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, yaitu *Baamboozle*.

Hasil analisis uji t terhadap nilai posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu. Peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen dipengaruhi oleh keunggulan *Baamboozle* yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramdani et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Baamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran untuk menilai pencapaian siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dilihat dari indikator perasaan senang, sebagian besar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan respon positif dengan memilih kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle*. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, siswa terlihat bosan dan kurang antusias, bahkan cenderung saling menolak ketika diminta menjawab pertanyaan. Hal ini diperkuat oleh Kamila et al. (2025) yang menyatakan

bahwa penggunaan media interaktif seperti *Baamboozle* mampu membuat siswa lebih antusias dan aktif selama kegiatan pembelajaran karena adanya tampilan visual yang menarik dan unsur permainan yang kompetitif.

Pada indikator ketertarikan, penggunaan *Baamboozle* juga terbukti mampu meningkatkan minat siswa. Siswa pada kelompok eksperimen terlihat antusias ketika media ditampilkan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional, siswa tampak kurang tertarik dan cenderung pasif. Hal ini sejalan dengan Maharani et al. (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Selain itu, dari segi keterlibatan, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti berinteraksi dengan materi, berdiskusi dengan teman, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sementara itu, siswa pada kelompok kontrol cenderung kurang terlibat dan lebih banyak diam. Hal ini sesuai dengan pendapat Andriyani et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan.

Pada indikator perhatian, siswa pada kelompok eksperimen juga menunjukkan tingkat perhatian yang lebih tinggi, terlihat dari interaksi aktif antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa dalam menjawab pertanyaan melalui permainan. Hal ini sejalan dengan Khoiroh dan Sari (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian siswa dalam pembelajaran IPAS.

SIMPULAN

Penelitian ini telah memenuhi kriteria desain *The Matching Only Pretest-Posttest*, karena hasil *pretest* menunjukkan bahwa minat awal siswa relatif setara. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan *Baamboozle* pada kelompok eksperimen, terjadi perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa di kedua kelompok setelah pembelajaran. Minat belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Baamboozle* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Sekolah diharapkan mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R., Yumnah, S., Haeran, R. H., Salam, M. F., Hutagalung, F. T., Murtadha, R. U., . . . Halim, S. Z. (2022). Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

- pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 71-79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- 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>
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021, December). Pemanfaatan penggunaan ice-breaking pada website Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 6, No. 1, pp. 318-327). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Azizah, K., Sudirman, A., & Marwati, S. (2024, August). Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 43-49). https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2255&ved=2ahUKEwiTk8bE7uKTAxV-yTqGHbqsJsUQFnoECBYQAQ&usq=AOvVaw2AYeBBKNZunxvxjtpe8qaw
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Keputusan Kepala BSKAP No. 046/H/KR/2025). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. DKI Jakarta:Guepedia
- Darman, N. M., Arif, R. M., Panai, A. H., & Abdullah, G. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 357-365. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.16314>
- Dela, S. A., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 511-524. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1668>
- Erdinda, B. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbantu Baamboozle Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sdn 105297 Helvetia. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(2). <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpa/article/view/1878>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Fraenkel, J. R., & Wallen N. E., Hyun, H.H., (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education*. McGraw Hill Education., 121 Avenue of the Americas, New York, NY 10020
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. PT. Mafy Media Literasi Indonesia. Solok, Sumatera Barat.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada.
- Kamila, A. D., Yudha, C. B., & Suntari, Y. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Mmotivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v13i2.926>
- Khoiroh, N., & Sari, S. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan

- Malaysia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 44-53. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/42320>
- Kurnia, I., & HS, D. W. S. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 494-501. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6066>
- Kuway, N. P., Muhajir, M., & Wahid, A. (2023). Meningkatkan minat peserta didik dalam mata pelajaran ipas melalui pembelajaran diferensiasi menggunakan bahan ajar digital. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3869-3877. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6490&ved=2ahUKEwi luaxq-WTAxVUamwGHZjjKVAQFnoECBwQAQ&usq=AOvVaw1Ial0GYac8y4OpTIFNI ZHZ>
- Malay. (2022). *Belajar Mudah & Praktis (Analisis Data Stastistik dan JAPS)*. CV. Madani Jaya