



Development of baamboozle-based learning media on Pancasila and Civics subjects in class V

Cahaya Auzi¹, Sri Yunita², Sugiharto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

cahayaauzi01@gmail.com¹, sr.yunita@unimed.ac.id², sugihgeo@unimed.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of interactive learning media based on baamboozle in the subject of PPKn. This research is development research using the ADDIE model. This baamboozle-based interactive learning media was developed and then tested for feasibility by material experts, media experts, and linguists, followed by an effectiveness and a practicality test. The results of the feasibility test obtained an average percentage of assessment by material experts of 91 percent, media experts 92 percent, and linguists 77 percent. The practicality of the media was measured using a questionnaire and obtained a score of 93.75 in the very practical category. The effectiveness of the media was obtained from student learning outcomes through the calculation of N-Gain with an average of 0.71 placing the average in the highest effectiveness category, the acquisition of student scores after using baamboozle based interactive learning media is in category very good with an average percentage of 89.15 and the results of the N-Gain calculation with an average of 0.75. It is concluded that baamboozle-based interactive learning media on PPKn are declared feasible, practical, and effective to use as learning media.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 13 Jan 2025

Revised: 19 Apr 2025

Accepted: 22 Apr 2025

Available online: 28 Apr 2025

Publish: 28 May 2025

Keyword:

ADDIE; baamboozle; interactive learning media; Pancasila and civics education

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis baamboozle pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran interaktif berbasis baamboozle ini dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dilanjutkan dengan uji keefektifan dan uji kepraktisan. Hasil uji kelayakan diperoleh persentase rata-rata penilaian oleh ahli materi sebesar 91 persen, ahli media 92 persen, dan ahli bahasa 72 persen. Kepraktisan media diukur dengan menggunakan angket dan memperoleh skor 93.75 dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui perhitungan N-Gain dengan rata-rata 0.71 menempatkan rata-rata tersebut pada kategori keefektifan paling tinggi, perolehan nilai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis baamboozle berada pada kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 89.15 dan hasil perhitungan N-Gain dengan rata-rata 0.75. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis baamboozle pada mata pelajaran PPKn dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE; baamboozle; multimedia interaktif; pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan

How to cite (APA 7)

Auzi, C., Yunita, S., & Sugiharto, S. (2025). Development of baamboozle-based learning media on Pancasila and Civics subjects in class V. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 917-932.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2025, Cahaya Auzi, Sri Yunita, Sugiharto. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: cahayaauzi01@gmail.com

INTRODUCTION

Proses pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi karena diharapkan mampu lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memunculkan berbagai inovasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan (Banarsari *et al.*, 2023). Tujuan pendidikan dalam mengonstruksi pengetahuan menekankan bahwa kemajuan atau keberhasilan peserta didik diukur berdasarkan dimensi pemahaman setiap topik pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering kali dianggap sebagai salah satu pelajaran yang membosankan bagi murid (Nurmayanti *et al.*, 2025). Padahal, PPKn adalah bagian dari pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Dewi *et al.*, 2023). Meskipun sering dianggap membosankan oleh peserta didik, sejatinya pembelajaran PPKn memiliki tujuan fundamental, yaitu menanamkan karakter moral, dan kesadaran

Materi Keragaman Budaya Indonesiaku, merupakan salah satu materi belajar yang di pelajari di kelas V. Materi ini mencakup pengenalan berbagai suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, seni tari, musik daerah, hingga makanan khas berbagai daerah di Indonesia. Pembelajaran materi ini bertujuan agar peserta didik memahami dan menghargai keberagaman budaya sebagai kekayaan bangsa, serta menumbuhkan sikap toleransi dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari (Waman & Dewi, 2021).

Pancasila menjadi pedoman hidup berbangsa melalui nilai, moral, norma, dan etika sebagai landasan filosofis serta kepribadian bangsa (Bhughe, 2022; Setiawan, 2022). Peserta didik diharapkan menjadi orang yang berkarakter kuat, cinta tanah air, menghormati perbedaan, dan mempertahankan kerukunan melalui PPKn. Namun, fakta yang ditemukan pada beberapa peserta didik SDN 106156 Klumpang pembelajaran PPKn tidak menarik. Tidak hanya itu, mata pelajaran ini juga dianggap membosankan dan terlalu banyak hafalan.

Selain itu, berdasarkan analisis nilai harian peserta didik di SDN 106156 Klumpang yang disajikan pada **Tabel 1** terlihat bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn masih belum mencapai tingkat optimal. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan. Strategi yang dapat diterapkan meliputi penggunaan metode pembelajaran yang lebih inovatif, serta penguatan bimbingan dan evaluasi secara berkelanjutan guna mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 1. Nilai Harian Peserta Didik Kelas V-B

Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)	Keterangan
0-70	1	3,6%	Perlu Bimbingan
71-80	19	67,8%	Cukup Baik
81-90	8	28,6%	Baik
91-100	-	0%	Sangat Baik

Sumber: Daftar Nilai Wali Kelas V SDN 106156 Klumpang

Berdasarkan **Tabel 1** ditemukan beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Salah satu faktor utama adalah proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan alat dan media pembelajaran yang tersedia di kelas juga menjadi kendala, mengingat keberadaan media pembelajaran yang variatif

dan interaktif sangat penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Nindya & Dafit, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta menyediakan fasilitas belajar yang lebih memadai agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn masih menjadi persoalan yang ditemukan di berbagai satuan pendidikan dasar. Berbagai faktor seperti keterbatasan media pembelajaran, metode yang kurang variatif, serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik menjadi penyebab utama. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional dalam pembelajaran PPKn berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik yang secara langsung memengaruhi capaian hasil belajar peserta didik (Mariani, 2022). Hal serupa juga ditemukan oleh penelitian lain yang menyimpulkan bahwa pembelajaran tanpa media interaktif cenderung membuat peserta didik pasif dan cepat kehilangan fokus (Darman *et al.*, 2024).

Proses pembelajaran abad 21 juga menuntut peserta didik untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi karena diharapkan mampu lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi pada abad 21 telah membawa perubahan besar yaitu produksi jasa menjadi jasa yang menambah informasi dan pengetahuan. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah memunculkan banyak inovasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan.

Media pembelajaran harus terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi (Alfiansyah, 2024; Resti *et al.*, 2024). Teknologi modern yang saat ini banyak digunakan dalam pembelajaran adalah teknologi *microprocessor* atau teknologi komputer. Banyak situs web atau aplikasi yang saat ini sudah diluncurkan seperti Canva, Powtoon, Baamboozle, dan lainnya yang seharusnya sudah bisa digunakan oleh guru untuk mengembangkan media ajar khususnya pada mata pelajaran PPKn (Ndukang *et al.*, 2024; Sahputri *et al.*, 2024).

Baamboozle merupakan media yang dapat digunakan guru untuk membuat daya tarik peserta didik naik pada proses pembelajaran berlangsung serta dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang tidak membosankan dan media ini sangat cocok agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Andriyani *et al.*, 2024; Wardani & Kiptiyah, 2024). Baamboozle didesain sebaik mungkin dengan tujuan agar mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa dirinya semangat dalam proses pembelajaran, tidak bosan sehingga peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran sambil bermain yang menyenangkan. Baamboozle tidak hanya sekedar permainan (May *et al.*, 2024; Saffitri *et al.*, 2024). Baamboozle juga merupakan alat yang berguna untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami materi PPKn, dan dapat digunakan bersama dengan berbagai sumber belajar lainnya, seperti video, gambar, dan audio.

Berdasarkan paparan data dan penelitian terdahulu, perlu diadakan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses pengembangan akan dilakukan secara sistematis dan terstruktur, mengikuti prosedur penelitian yang telah ditetapkan guna memastikan kualitas serta kebermanfaatan media pembelajaran yang dihasilkan.

LITERATURE REVIEW

Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajar di sekolah atau lembaga pendidikan (Mboa & Ajito, 2024). Menurut Ananda dan Hayati dalam buku "*Variabel Belajar: Kompleksi Konsep*" bahwasanya hasil belajar diperoleh melalui suatu proses atau kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mencapai perubahan, baik berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Hasil belajar merupakan kemampuan melakukan sesuatu berdasarkan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang telah dimilikinya. Dengan demikian, semakin banyak keberhasilan yang dicapai peserta didik, semakin besar kemungkinan mereka untuk bertindak di masa depan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua hal, yakni faktor dari luar maupun dari dalam diri peserta didik tersebut. Faktor internal meliputi faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, seperti: kesehatan, minat, bakat, kesiapan, motivasi. Faktor eksternal meliputi hubungan antara peserta didik dengan keluarganya, lingkungan sekolah, dan lingkaran sosial peserta didik (Alpisah *et al.*, 2023).

Proses evaluasi hasil belajar melibatkan beberapa indikator utama yang dijadikan sebagai acuan untuk menilai pencapaian akhir peserta didik. Indikator tersebut mencakup tiga aspek penting, yaitu bidang pengetahuan (kognitif) yang mencerminkan pemahaman dan daya pikir peserta didik terhadap materi pembelajaran; bidang sikap (afektif), yang berkaitan dengan perkembangan karakter, nilai, serta respons emosional peserta didik terhadap pembelajaran; serta bidang keterampilan (psikomotorik), yang menilai kemampuan praktis dan penerapan keterampilan dalam berbagai konteks. Ketiga aspek ini menjadi pedoman utama bagi para pendidik dalam menganalisis perkembangan proses belajar peserta didik secara komprehensif dan menyeluruh.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022). Pengajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan SD. PPKn memprioritaskan pertumbuhan nilai-nilai, moral, dan sikap dan perilaku peserta didik.

Tujuan PPKn di sekolah dasar adalah untuk membekali dan memantapkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan baik warga negara Indonesia yang berpancasila dengan warga negara lain maupun dengan sesama warga negara Indonesia. Sila Pancasila memiliki peran dalam membentuk kepribadian peserta didik, mulai dari Keadilan Sosial, yang menekankan pentingnya keadilan dalam kehidupan bersama, hingga Ketuhanan Yang Maha Esa, yang mengajarkan sikap religius.

PPKn semakin relevan saat menghadapi tantangan globalisasi karena membantu peserta didik memperoleh identitas nasional yang kuat dan mampu menghadapi perubahan tanpa kehilangan nilai-nilai kebangsaan mereka. Oleh karena itu, untuk melaksanakan PPKn di kelas V SD secara efektif, materi-materi yang relevan dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media Pembelajaran Interaktif

Metode pendidikan yang didasarkan pada teknologi informasi dan komunikasi dikenal sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa bagian pendukung salah satunya yaitu media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar (Fadilah *et al.*, 2023). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Daniyati *et al.*, 2023). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dengan menyampaikan pelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang berbeda, ada berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis,

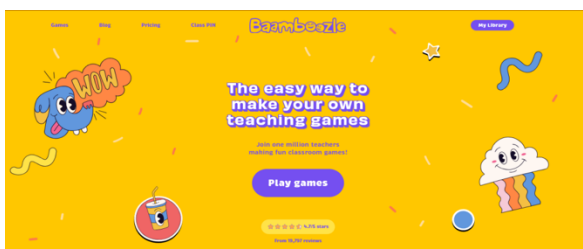
dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik. Media membantu guru dan peserta didik berkomunikasi, membuat belajar lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Guru juga lebih mudah memberikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran PPKn (Seftriyana & Megasari, 2025).

Penggunaan media dapat mengurangi verbalisme, mendorong nalar sistematis, dan menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana dan dapat diakses oleh peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan secara interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, berbicara, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Karena peserta didik dapat merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol atas proses pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk belajar. Menggunakan teknologi kelas, seperti papan interaktif atau perangkat lunak pembelajaran interaktif, adalah salah satu contoh pembelajaran interaktif (Muslih & Roslaeni, 2024).

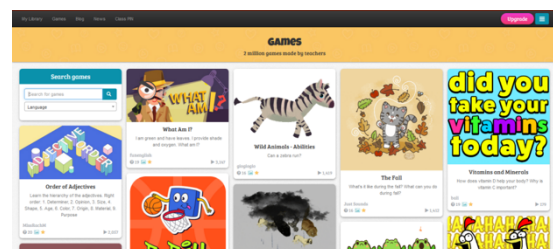
Baamboozle

Baamboozle merupakan platform pembelajaran interaktif yang semakin populer di kalangan guru dan peserta didik, memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menyenangkan dan efektif yang dapat diakses oleh peserta didik secara individu atau berkelompok. *Game* Baamboozle ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu kuis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran (Nisvia & Pratiwi, 2024).

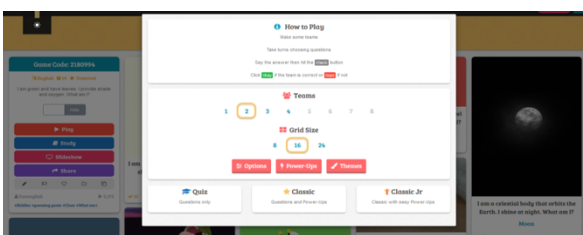
Baamboozle cukup mudah pemakaiannya bagi pelajar atau guru karena pengguna tidak perlu mengunduh aplikasinya. Cara kerja Baamboozle hanya dengan membuka laman web dan membuat permainan atau kuis yang mau dibuat dan setelah itu guru bisa langsung menggunakannya. Baamboozle juga tidak mewajibkan peserta didik sebagai peserta kuis untuk mengakses melalui perangkat masing-masing. Melainkan proses permainan bisa dilakukan dengan menggunakan perangkat guru saja. Media ini dimainkan secara berkelompok, di mana setiap kelompok memilih nomor pada layar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab.



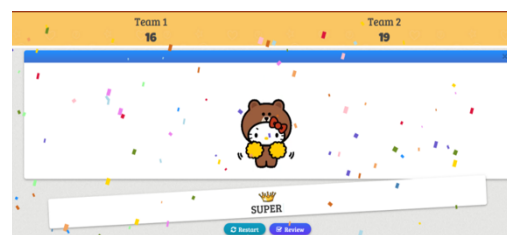
Tampilan awal website Baamboozle



Tampilan jenis permainan sesuai topik



Tampilan pemilihan jumlah kelompok



Tampilan akhir permainan

Gambar 1. Tampilan isi website Baamboozle
Sumber: Penelitian 2025

Penggunaan Baamboozle banyak disarankan oleh para peneliti yang sudah melakukan penelitian dengan dapat mempertimbangkan kelebihan-kelebihan, seperti: 1) Mengakses media Bamboozle tanpa harus membuat akun; 2) Terdapat soal yang bermacam-macam; 3) Menggunakan media Bamboozle bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia; 4) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk diskusi secara berkelompok, dengan keseruan di Bamboozle; 5) Mudah untuk diakses; 6) Bisa dijadikan media untuk belajar mandiri; dan 7) Bisa diakses melalui laptop atau ponsel (Amalinda, 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Baamboozle adalah media pembelajaran interaktif yang memiliki banyak kelebihan. Untuk berbagai jenjang pendidikan, Baamboozle dapat digunakan melalui laptop atau ponsel tanpa perlu membuat akun. Selain itu, sejumlah soal yang menarik dan dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri serta diskusi kelompok yang seru dan kolaboratif dapat dibuat melalui platform ini. Baamboozle memiliki tampilan yang informatif dan menarik, dan memungkinkan guru membuat permainan sendiri, menjadikannya alat yang serbaguna untuk ice-breaking dan pembelajaran yang menyenangkan. Baamboozle baik untuk kerja tim dan dapat digunakan oleh semua orang, tidak hanya di sekolah formal.

METHODS

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle ini menggunakan model pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah ADDIE dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle yang valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. langkah-langkah pengembangan ADDIE sebagai berikut: 1) *Analysis* (analisis); 2) *Design* (Desain/perencanaan); 3) *Development* (Pengembangan); 4) *Implementation* (Implementasi); dan 5) *Evaluation* (Evaluasi/Umpun Balik) (Hidayat & Nizar, 2021).

Subjek pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu subjek uji coba validator ahli yaitu validator ahli materi yang menilai kesesuaian dan kedalaman materi, validator ahli media mengevaluasi aspek visual, tampilan, dan keterbacaan media, dan validator ahli bahasa yang meninjau kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Sedangkan subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelas VB SDN 106156 Klumpang dengan jumlah 26 orang peserta didik untuk menguji efektivitas media dan penggunaan media dan 3 orang guru kelas V SDN 106156 Klumpang berperan dalam memberikan umpan balik terkait kebermanfaatan dan implementasi media dalam proses pembelajaran di kelas.

Analisis data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui validasi ahli (validator ahli materi, media, dan bahasa), kuesioner/angket yang disebarkan kepada tenaga pendidik (sebagai respon pengajar). Selain itu, data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*, kegiatan *pre-test* merupakan tes awal sebelum dilakukan eksperimen pada sampel penelitian sedangkan *post-test* dilakukan untuk uji eksperimen dengan tujuan untuk mendapatkan hasil setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle pada proses belajar mengajar. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus Gain ternormalisasi yang dikembangkan oleh Hake dalam paper yang berjudul "*Analyzing Change/Gain Scores*" sebagai berikut:

$$gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{100 - skor\ pretest}$$

Tabel 2. Klasifikasi Nilai N-Gain

Nilai	Klasifikasi
$0.7 \geq gain$	Tinggi
$0.3 \leq 0.7$	Sedang
$gain < 0.3$	Rendah

Sumber: Hake, 1999

RESULTS AND DISCUSSION

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain penelitian ADDIE. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dan angket yang diberikan sebelum dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Baamboozle pada mata pelajaran PPKn materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas V. Proses validasi dengan ahli materi berlangsung selama 2 (dua) tahap. Hasil penilaian dalam bentuk skor pada setiap poin yang dijadikan sebagai bahan acuan untuk merevisi produk. Setelah produk selesai dirancang maka akan diberikan kembali pada ahli materi untuk dinilai dan dianalisis kesalahan atau kekurangannya. Hasil validasi terhadap komponen-komponen pada kualitas materi pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Tahap	
		1	2
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle sesuai dengan Capaian Pembelajaran	4	5
2.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle jelas	4	5
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbasis Baamboozle sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	4	5
4.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran dikemas secara runtut.	3	4
5.	Soal-soal yang dipilih sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4	4
6.	Materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle merupakan materi yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik	4	5
7.	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle sesuai dalam kehidupan peserta didik sehari-hari	3	4
8.	Materi yang diajarkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle mudah dipahami	3	4
9.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle mampu mendukung peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku	5	4

No	Aspek Penilaian	Tahap	
		1	2
10.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle mampu menambah pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi Keragaman Budaya Indonesiaku	3	5
11.	Kalimat yang digunakan dalam soal sudah efektif	3	5
Jumlah		40	50
Persentase		73%	91%
Kriteria		L	SL

Sumber: Penelitian 2024

Proses validasi dengan ahli media dilaksanakan melalui dua tahap yang sistematis. Tahap pertama dilakukan setelah rancangan awal media pembelajaran selesai disusun, di mana ahli media memberikan penilaian berdasarkan instrumen yang telah disiapkan. Penilaian ini berupa skor kuantitatif untuk setiap indikator yang mencakup aspek-aspek penting dalam kualitas media pembelajaran, seperti tampilan desain visual, fitur-fitur interaktif, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi. Skor yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan pada tahap pertama, produk hasil revisi kemudian dikirimkan kembali ke ahli media untuk dinilai pada tahap kedua.

Tujuan dari tahap ini untuk memastikan bahwa kesalahan atau kekurangan yang ditemukan sebelumnya telah diperbaiki serta untuk mengevaluasi keseluruhan kualitas media secara lebih komprehensif. Hasil validasi ini mencerminkan tingkat kelayakan komponen-komponen media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle yang ditampilkan dalam bentuk rekapitulasi skor pada **Tabel 4**. Data tersebut menjadi acuan dalam menentukan sejauh mana media layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Tahap	
		1	2
1.	Tampilan desain media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle mampu menarik minat belajar peserta didik	3	5
3.	Tampilan fitur-fitur pada media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle mudah digunakan	3	5
4.	Penggunaan kombinasi warna dalam desain media pembelajaran sudah tepat	5	5
5.	Ketepatan dalam memilih gambar sesuai untuk menunjang soal	4	5
6.	Soal-soal yang dipilih sesuai dengan perwakilan gambar yang tersedia	3	4
7.	Pemilihan gambar dan animasi menarik untuk peserta didik	4	5
8.	Ritme suara pada media pembelajaran Baamboozle tidak mengganggu pengguna dalam mengerjakan soal	2	4
9.	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat	3	4
10.	Ukuran teks yang digunakan sudah tepat	3	4
11.	Kerapian teks dan gambar yang disajikan sudah tepat	2	5

No	Aspek Penilaian	Tahap	
		1	2
12.	Teks terbaca dengan jelas	4	5
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle dapat digunakan dalam berbagai perangkat	3	5
14.	Jumlah soal yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle tidak membuat peserta jenuh	4	4
15.	Media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi	5	5
Jumlah		51	69
Persentase		68%	92%
Kriteria		L	SL

Sumber: Penelitian 2024

Proses validasi dengan ahli bahasa dilakukan dalam empat tahap, meskipun hanya satu tahap yang melibatkan pengisian angket validasi secara formal. Tahapan-tahapan tersebut mencakup proses konsultasi awal, penelaahan naskah media pembelajaran, pemberian masukan secara verbal maupun tertulis, serta tahap akhir berupa pengisian angket penilaian setelah media dianggap memenuhi kriteria awal. Hasil penilaian disajikan dalam bentuk kuantitatif berupa skor pada setiap aspek kebahasaan yang dinilai, seperti ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan pesan, struktur kalimat, pilihan diksi, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penilaian ini dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk agar memenuhi standar kebahasaan dalam media pembelajaran.

Penilaian ini bertujuan memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif telah sesuai dengan prinsip-prinsip kebahasaan yang komunikatif, efektif, dan edukatif. Hasil lengkap dari proses penilaian ahli bahasa terhadap komponen-komponen media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle ditampilkan pada **Tabel 5**, yang memuat rincian skor untuk setiap indikator yang telah dinilai.

Tabel 5. Hasil penilaian ahli bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	Bahasa sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EyD)	4
		Ketepatan tata bahasa	4
		Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4
2.	Komunikasi dan Interaktif	Bahasa sajian materi mudah dipahami	4
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan peserta didik SD	4
		Bahasa yang digunakan komunikatif	3
Jumlah			23
Persentase			77%
Kriteria			Layak

Sumber: Penelitian, 2024

Tahap *evaluation* dalam model pengembangan ADDIE menjadi landasan dilakukannya validasi media pembelajaran berbasis Baamboozle oleh para ahli. Penilaian ini mencakup aspek konten, tampilan visual, interaktivitas antar pengguna, serta kesesuaian bahasa guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan pada pengguna di sekolah dasar dalam konteks pembelajaran dan

efektif dan mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli dan sejumlah revisi dilakukan untuk menyempurnakan desain media sesuai dengan saran yang diberikan. **Gambar 2** menyajikan perbandingan antara desain media sebelum dan sesudah proses evaluasi oleh para ahli.



Gambar 2. Tampilan media pembelajaran sebelum dan sesudah
Sumber: Penelitian, 2025

Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif selanjutnya dijelaskan dalam bentuk persentase pada sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Baamboozle. Persentase hasil belajar peserta didik yang tuntas berdasarkan nilai *pretest* dapat dilihat pada perhitungan berikut:

$$\text{Persentase siswa yang tuntas} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{7}{26} \times 100\% = 26,9\%$$

Persentase hasil peserta didik yang tuntas berdasarkan nilai *post-test* dapat dilihat pada perhitungan berikut:

$$\text{Persentase siswa yang tuntas} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{26}{26} \times 100\% = 100\%$$

Discussion

Tahap awal yang dilakukan sebelum uji coba lapangan yaitu menguji prasyarat instrumen tes melalui validator ahli instrumen tes hasil belajar dan analisis butir soal instrumen tes. Hasil pengujian validator ahli instrumen tes hasil belajar pada ranah kognitif diperoleh jumlah skor 53 dengan persentase 96.3% yang masuk pada kategori “Sangat Layak” meskipun masih terdapat beberapa catatan dan saran perbaikan untuk penyempurnaan instrumen. Hal ini mengindikasikan bahwa substansi soal telah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan mampu mengukur kemampuan berpikir peserta didik secara komprehensif (Astiwi *et al.*, 2020).

Pada aspek afektif dan psikomotorik, hasil validasi juga menunjukkan nilai tinggi, yaitu skor 48 dengan persentase 96%, yang juga dikategorikan “Sangat Layak”. Artinya, instrumen yang disusun telah merepresentasikan indikator sikap dan keterampilan peserta didik secara baik dan komprehensif. Validasi terhadap aspek afektif dan psikomotorik menjadi sangat penting, terutama dalam pembelajaran IPS yang menekankan pada pengembangan nilai-nilai sosial, empati, dan keterampilan kolaboratif (Ngasmarani *et al.*, 2024). Konteks media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle sangat mendukung pencapaian tujuan ranah afektif dan psikomotorik karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memfasilitasi interaksi sosial antar peserta didik, serta menstimulasi respons emosional positif terhadap materi yang dipelajari (Rizal & Rosiyanti, 2024). Media pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi peserta didik ketika mengikuti pelajaran (Rosyiddin *et al.*, 2023). Selain media, metode yang tepat juga memberikan pengaruh dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Nasikin *et al.*, 2025).

Pemanfaatan media berbasis permainan edukatif seperti Baamboozle juga memberikan peluang bagi guru untuk mengintegrasikan evaluasi berbasis aktivitas, sehingga penilaian terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dilakukan secara lebih kontekstual. Media ini dapat digunakan sebagai instrumen penilaian formatif maupun sumatif yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, sekaligus menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas asesmen yang lebih holistik dan berpusat pada peserta didik (Mariani, 2022). Instrumen yang telah divalidasi dan dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan secara teoritis, tetapi juga didukung oleh pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Tahap berikutnya dilakukan uji analisis butir soal dengan menggunakan bantuan aplikasi ANATES V4 yaitu uji validitas butir soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran tes, dan uji daya beda. Pada uji validitas butir soal dinyatakan 15 butir soal termasuk kategori “Valid” dan 10 butir soal termasuk kategori “Tidak Valid”, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Abdillah & Hikmah, 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagaimana dirumuskan dalam indikator pembelajaran, yaitu kemampuan mengidentifikasi dan menyajikan informasi tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat, serta memahami keterkaitan antara keragaman tersebut dengan karakteristik ruang. Validitas soal mencerminkan kesesuaian antara isi butir soal dengan kompetensi dasar yang diharapkan dikuasai peserta didik dalam pembelajaran IPS (Magdalena *et al.*, 2021; Rossmalia *et al.*, 2024).

Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan koefisien sebesar 0.93 yang termasuk dalam kategori "sangat tinggi". Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran (Zakiyah & Jamillah, 2021). Analisis tingkat kesukaran butir soal menunjukkan bahwa terdapat 4 butir soal (16%) yang termasuk dalam kategori "mudah", 17 butir soal (68%) berada pada kategori "sedang", dan 4 butir soal (16%) tergolong dalam kategori "sukar". Indeks kesukaran yang ideal berada pada rentang 0.25 hingga 0.75 mencerminkan soal dengan kualitas sedang dan mampu mengukur kemampuan peserta didik secara efektif (Lestari et al., 2023). Sementara itu, pengujian daya beda menunjukkan bahwa 4 butir soal (16%) berada dalam kategori "jelek", 5 butir soal (20%) termasuk kategori "cukup", 9 butir soal (36%) masuk kategori "baik", dan 7 butir soal (28%) termasuk dalam kategori "baik sekali". Daya beda yang tinggi menunjukkan kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki tingkat penguasaan materi tinggi dan rendah.

Hasil kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle berdasarkan hasil nilai keseluruhan yang diberikan oleh validator ahli di atas dinyatakan layak untuk digunakan di lapangan. Produk serupa yang pernah dikembangkan pada penelitian lain terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Baamboozle memperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 96,0% dengan kategori sangat layak dan hasil dari validator ahli media sebesar 98,0% dengan kategori sangat layak (Fitriani et al., 2022).

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik telah terbukti melalui perbandingan antara hasil *pretest* dan *post-test* yang dilakukan selama proses pembelajaran. *Pretest* dilaksanakan sebelum penggunaan media interaktif, sedangkan *post-test* dilakukan setelah penerapan media Baamboozle. Hasil analisis menggunakan uji N-Gain menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7155, yang tergolong dalam kategori tinggi. Sebelum penggunaan media, hanya 26,92% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan setelah menggunakan media Baamboozle, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 100%. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media Baamboozle dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PPKn pada topik Keragaman Budaya Indonesiaku di kelas V (Ramdani et al., 2024).

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05 (Sari et al., 2024). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media ini tidak hanya efektif sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, dengan nilai N-Gain dalam kategori sedang (Walidaina et al., 2024). Mempertimbangkan temuan empiris dan teori yang mendasarinya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar.

Keefektifan media pembelajaran interaktif ini juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan keefektifan media *game* Baamboozle pada rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71,5% dan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus II sebesar 87,5% merupakan peningkatan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran di dalam kelas (Gultom et al., 2023). Didukung oleh hasil penelitian lain yang menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dengan persentase sebesar 63,8% dengan rata-rata nilai 77 dan hasil pada siklus II dengan persentase sebesar 86,1% dengan rata-rata nilai 83 (Dani & Purwandari, 2024). Keseluruhan peningkatan keaktifan belajar tersebut terjadi setelah menggunakan media pembelajaran Baamboozle.

CONCLUSION

Produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle pada mata pelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 106156 Klumpang memiliki hasil yang sudah layak untuk menjadi produk akhir yang dapat diimplementasikan kepada para pengguna. Media pembelajaran interaktif berbasis Baamboozle pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas V SD Negeri 106156 Klumpang merupakan media yang praktis digunakan pada saat proses pembelajaran. Penelitian mendatang dapat mempertimbangkan perluasan uji coba media pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda serta pelaksanaan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media. Pengembangan lanjutan yang mengintegrasikan fitur interaktif dengan model pembelajaran tertentu juga berpotensi meningkatkan kualitas serta relevansi media terhadap kebutuhan peserta didik.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Abdillah, Y. H., & Hikmah, K. (2024). Analisis butir soal bahasa Arab siswa kelas XI MA Islamiyah Sidoarjo berbasis software anates versi 4.0.9. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 375-391.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546.
- Alfiansyah, A. (2024). Perancangan dan implementasi media pembelajaran teknologi layanan jaringan berbasis mobile: Sebuah pendekatan inovatif untuk pendidikan. *Journal Creativity*, 2(1), 121-132.
- Alpisah, A., Rahmah, A. K., Suhartini, S., Nurhikmah, N., & Maulida, N. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran model (PBL) pada pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru: SIPPG*, 1(2), 31-46.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816-824.
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian kemampuan berpikir kritis siswa SD pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459-467.
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan teknologi pendidikan pada abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459.
- Bhughe, K. I. (2022). Peran guru pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113.
- Dani, M. N., & Purwandari, D. A. (2024). Baamboozle untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas

VIII pada mata pelajaran IPS di SMP negeri 172 Jakarta. *JICN : Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4084-4087.

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294.
- Darman, N. M., Kudus, 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(4), 357-364.
- Dewi, P. D., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development of website-based learning media on the practice of pancasila on student learning motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250-261.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fitriani, U. D., Rahayuningtyas, W., & Gusanti, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran tari remo trisnawati berbasis game based learning baamboozle di MTsN 1 kota Malang. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, 10(4), 30-41.
- Gultom, G. M., Firman, F., & Wahyuni, A. (2023). Implementasi media game Baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas fase F4 Jambi 10 kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 64-69.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-38.
- Lestari, M., Halini, H., & Indriani, T. (2023). Analisis tingkat kesukaran soal persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak melalui pendekatan teori tes klasik. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(2), 28-33.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis, validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214.
- Mariani, S. D. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media Baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206-2016.
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi pembelajaran kreativitas media Bamboozle untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam meningkatkan minat belajar siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62-69.
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296-12301.
- Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). Model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Linuhung: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1-15.

- Nasikin, A. F., Untari, S., & Suhartono, E. (2025). Applying problem-based learning in Civic education podcasts boosts critical thinking and student outcomes at Community Learning Center (CLC). *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 779-800.
- Ndukang, S., Nau, G. W., & Missa, H. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam mendesain LKPD interaktif bagi guru-guru SMP dan SMA se-kecamatan Kelubagolit kabupaten Flores Timur. *Jurnal Vokasi*, 8(3), 379-386.
- Ngasmarani, C. L., Pramukti, H. S., Matsuri, M., & Mumpuni, A. D. (2024). Pemanfaatan media interaktif berbasis web 4.0 (Baamboozle) untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SDN Gebang 224 kota Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 873.
- Nindya, M. I. S., & Dafit, F. (2022). Utilization of information and communication technology on the learning process in elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 173-181.
- Nisvia, R., & Pratiwi, D. A. (2024). Implementasi model mars dan media baamboozle untuk meningkatkan motivasi dan berpikir kritis siswa di SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 619-638.
- Nurmayanti, A., Kurniawansyah, E., & Baihi, B. (2025). Penerapan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila pada siswa kelas XI IIS 6 SMA Negeri 8 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 267-272.
- Ramdani, R., Nurjannah, S., Bahri, A., & Edrianis, E. (2024). Penerapan metode game based learning (Baamboozle) sebagai media evaluasi hasil belajar IPAS SD Inpres Pa'baeng-Baeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 234-243.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Baamboozle. *Seminar Nasional Pendidikan FIP UMJ*, 1(1), 1373-1381.
- Rossmalia, R., Agustin, L., Amraow, G. Z. W., Hakim, L., & Pratiwi, V. (2024). Analisis butir soal pilihan ganda pada elemen akuntansi lembaga atau instansi pemerintah menggunakan program komputer anates. *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 4(1), 826-835.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan media pembelajaran Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1-8.
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative design training in the gen z era: teacher training at vocational schools using Canva for innovative learning media. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1515-1522.
- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah negeri. *Finger: Journal of Elementary School*, 3(2), 58-64.

- Seftriyana, E., & Megasari, I. I. (2025). Teacher perceptions of educational board games based on Pancasila values to increase student learning interest in Civics learning. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 723-736.
- Setiawan, M. A. (2022). Konsep pendidikan karakter terhadap norma susila di sekolah dasar. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam*, 6(2), 242-352.
- Walidaina, F. A. J., Fadhilawati, D., & Sutanti, N. (2024). The effectiveness of baamboozle to escalate seventh-grade students' vocabulary learning outcomes. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(4), 786-795.
- Waman, Y., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman nilai toleransi dan keberagaman suku bangsa siswa sekolah dasar melalui pendidikan kewarganegaraan. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 0-70.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293-303.
- Zakiah, Z., & Jamillah, J. (2021). Analisis butir, pilihan, dan reliabilitas tes prestasi bahasa Inggris selama COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 547-556.