

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media *Baamboozle* pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar

Wahyuni Agustin*, Iksam, Rosita Putri Rahmi Haerani, Mustamiroh
Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

*Corresponding Author: wahyuniagustin64@gmail.com
Dikirim: 23-05-2025; Direvisi: 13-06-2025; Diterima: 14-06-2025

Abstrak: Rendahnya nilai yang diperoleh siswa kelas IV SDN 008 Sungai Kunjang dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dikarenakan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan media *Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman budaya. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Indikator keberhasilan ditunjukkan dari peningkatan hasil tes formatif pada setiap akhir pertemuan. Teknik analisis data menggunakan rata-rata, persentase dan grafik. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 66,80 pada kondisi awal menjadi 74,46 di siklus pertama, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 11,47% dan tingkat ketuntasan sebesar 71,43%. Pada siklus kedua, rata-rata nilai meningkat menjadi 82,14, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 22,96% dan tingkat ketuntasan mencapai 85,71%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman budaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila; Media Pembelajaran *Baamboozle*

Abstract: The low scores obtained by fourth-grade students of SDN 008 Sungai Kunjang in Pancasila Education lessons are due to the minimal use of effective learning media. This study aims to assess the effectiveness of Baamboozle media in improving student learning outcomes in Pancasila Education lessons, particularly in cultural diversity materials. The method used is classroom action research (CAR). Data collection through observation, tests and documentation. Indicators of success are shown from the increase in formative test results at the end of each meeting. Data analysis techniques use averages, percentages and graphs. The study was conducted in two cycles, where each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflection. The results showed an increase in the average student score from 66.80 in the initial conditions to 74.46 in the first cycle, with an increase in learning outcomes of 11.47% and a completion rate of 71.43%. In the second cycle, the average score increased to 82.14, with an increase in learning outcomes of 22.96% and a completion rate of 85.71%. Thus, it can be concluded that the use of Baamboozle media is significantly effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education lessons, especially in the material on cultural diversity.

Keywords: Learning Outcomes; Pancasila Education; Baamboozle Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional,

Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang dinamis serta mendukung siswa dalam mengembangkan potensi diri, baik dari aspek kepribadian, intelegensi, kontrol diri maupun spiritual keagamaan. Berdasarkan keputusan kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila berperan untuk membentuk kepribadian yang diterapkan dalam interaksi sosial guna menyiapkan individu cerdas dan berakhlak mulia. Pendidikan Pancasila wajib diajarkan pada jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga universitas (Nurgiansah, 2021). Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pelaksanaan pendidikan, guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing siswa di kelas. Keberhasilan siswa diukur melalui hasil belajar yang diraih. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, biasanya berkaitan dengan perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan (Artama et al., 2023).

Dari observasi yang dilaksanakan pada bulan Agustus-Oktober 2024 selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan Asistensi Mengajar ditemukan permasalahan terkait aktivitas belajar siswa. Saat berlangsungnya pembelajaran di kelas, terlihat bahwa guru dalam menyampaikan materi kurang efektif dan cenderung monoton, metode pembelajaran yang diterapkan terbatas pada ceramah dan penugasan sehingga pembelajaran lebih berfokus pada guru sementara siswa hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan, menyalin di buku catatan masing-masing dan terkadang asyik mengobrol sendiri. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik menjadikan siswa merasa jenuh selama proses belajar.

Akibatnya, siswa kurang paham terhadap pelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian terutama dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yang belum memenuhi standar KKTP. Dari total keseluruhan siswa sebanyak 28 orang di kelas IV B, hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 46,43%. Sementara itu, tercatat 15 siswa yang belum tuntas dengan persentase 53,57%.

Solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut, dibutuhkan kreativitas dan inovasi dalam pengajaran di kelas, seperti penggunaan media interaktif. Media pembelajaran merupakan perangkat yang dirancang guna menyampaikan pengetahuan serta membangun interaksi (Yaumi, 2018). Sebagai perantara guru untuk memastikan siswa paham terhadap pelajaran yang diberikan (Hamka & Effendi, 2019). Adapun media interaktif yang penulis pilih adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan sebuah aplikasi dengan konsep gamifikasi untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Siti & Nurul, 2022). *Baamboozle* dirancang dengan materi yang disajikan berbentuk permainan kuis yang menarik. *Baamboozle* merupakan *platform* edukasi yang mampu memotivasi siswa (Andriyani, 2024). Serta dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran (Sa'diyah et al., 2021).

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Baamboozle* (Iin Andriyani, Meilani Feradona, 2021). Kelebihannya, yaitu website *Baamboozle* mempunyai tampilan menarik, memudahkan guru untuk menciptakan game atau permainan, penggunaannya praktis dan mudah diakses, dapat dimanfaatkan oleh seluruh orang tanpa terkecuali dan salah satu platform edukasi yang menumbuhkan rasa kolaborasi



dalam kelompok. Kekurangannya, yaitu jika pengguna tidak memiliki akun *Baamboozle+*, permainan yang dibuat akan terbuka untuk diakses oleh orang lain, berbagai fitur menarik hanya tersedia bagi pemilik akun *Baamboozle+* dan dibutuhkan tambahan aplikasi saat pembelajaran daring. Adapun pentingnya penelitian ini yakni untuk menilai seberapa efektif penggunaan *Baamboozle* terhadap peningkatan nilai siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yakni penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian dengan mengkaji permasalahan yang terjadi selama pembelajaran di kelas berdasarkan perencanaan dan refleksi serta diselesaikan dengan melaksanakan tindakan yang telah dirancang sebelumnya (Sanjaya, 2016).

Rancangan pelaksanaan dimulai dengan menentukan permasalahan yang terjadi kemudian dirancang solusi penyelesaiannya. Penyelesaian dilakukan dalam siklus penelitian berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2021) mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahapan tersebut saling berhubungan serta dilaksanakan secara berkesinambungan.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2025. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV B SDN 008 Sungai Kunjang dengan jumlah 28 orang. Data dikumpulkan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Observasi yakni melihat aktivitas yang terjadi, seperti kemampuan guru saat mengajar dan partisipasi siswa menggunakan media *Baamboozle* (Parnawi, 2020). Sedangkan tes digunakan untuk menilai aspek pengetahuan siswa atau tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan (Bhakti et al., 2022). Indikator keberhasilan ditunjukkan dari peningkatan hasil tes formatif pada setiap akhir pertemuan. Data yang dianalisis adalah nilai belajar setiap siklus dengan menggunakan rata-rata, persentase dan grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra siklus

Data awal yang dijadikan sebagai pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian yaitu nilai pra siklus pada pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menerapkan media *Baamboozle*. Nilai ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa.

Tabel 1. Nilai Pra Siklus

Nilai Siswa	Pra Siklus		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai \leq 70	15	53,57%	Belum Tuntas
Nilai \geq 70	13	46,43%	Tuntas
Rata-rata	66,80		Belum Tuntas

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa nilai belajar siswa belum mencapai keberhasilan yang diinginkan. Terhitung total siswa yang ada sebanyak 28 orang, tercatat 13 siswa yang nilainya telah mencapai KKTP (tuntas) yaitu 70 dengan persentase 46,43%. Sedangkan 15 siswa lainnya belum mencapai KKTP dengan persentase 53,57%. Rata-rata nilai kelas adalah 66,80.



Siklus I

Siklus pertama berlangsung dari tanggal 11 dan 13 Februari 2025 selama 2x35 menit disetiap pertemuan. Tahap perencanaan dimulai dengan membuat modul ajar, memilih topik yang relevan, merancang media pembelajaran *Baamboozle*, membuat LKPD, menyusun instrumen penelitian seperti membuat soal evaluasi dan membuat lembar observasi.

Saat melaksanakan kegiatan, penulis bertindak menjadi pengajar dan wali kelas bertindak menjadi pengamat untuk melihat kemampuan guru dalam mengajar dan partisipasi siswa saat menggunakan media *Baamboozle*. Kegiatan belajar dimulai dengan guru membuka kelas, melakukan apersepsi, menginformasikan topik yang dipelajari dan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi tentang bentuk keragaman budaya, menjelaskan aturan permainan dan mengarahkan siswa saat bermain *game Baamboozle*, setelah itu, guru mengevaluasi kemampuan siswa dengan memberikan tes. Pada akhir kegiatan, guru dan siswa melaksanakan refleksi serta merangkum pengetahuan.

Berikut nilai Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* di siklus pertama. Nilai ini menjadi dasar untuk mengevaluasi efektivitas *Baamboozle* terhadap peningkatan nilai siswa.

Tabel 2. Nilai Siklus I

Nilai Siswa	Siklus I		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	
Nilai ≤ 70	8	28,57%	Belum Tuntas
Nilai ≥ 70	20	71,43%	Tuntas
Rata-rata		74,46	

Berdasarkan hasil dari Tabel 2, menunjukkan nilai belajar yang diraih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Terhitung total siswa yang ada sebanyak 28 orang, tercatat 20 siswa yang nilainya telah mencapai KKTP (tuntas) yaitu 70 dengan persentase 71,43%. Sementara 8 siswa lainnya belum tuntas dengan persentase 28,57%. Rata-rata nilai kelas yakni 74,46 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 11,47%.

Dari observasi selama kegiatan belajar terdapat kekurangan yang terjadi, seperti guru belum optimal dalam manajemen kelas, guru kurang efektif saat melakukan apersepsi, guru kurang saat melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran serta beberapa siswa kurang berkontribusi saat diskusi kelompok dan kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada permainan.

Berdasarkan beberapa kekurangan yang terjadi perlu penyelesaian tindakan untuk dilakukan pada tahap selanjutnya. Penyelesaian untuk tindakan selanjutnya adalah guru dapat menerapkan kesepakatan atau aturan sebelum memulai pembelajaran agar meningkatkan kedisiplinan siswa sehingga suasana kelas tetap tertib. Guru dapat menarik perhatian siswa dengan memberikan pertanyaan pemantik untuk menghubungkan pemahaman awal dengan topik yang dibahas secara relevan, guru dapat memberikan umpan balik dengan melibatkan seluruh siswa saat refleksi dan menyimpulkan pembelajaran serta guru dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk lebih berani dalam berinteraksi dan berkontribusi saat diskusi kelompok serta menjawab pertanyaan pada permainan.



Siklus II

Siklus kedua berlangsung dari tanggal 18 dan 19 Februari 2025, selama 2x35 menit disetiap pertemuan. Tahap perencanaan dimulai dengan membuat modul ajar berdasarkan refleksi siklus I, merancang media pembelajaran *Baamboozle*, membuat LKPD, menyusun instrumen penelitian seperti membuat soal evaluasi dan membuat lembar observasi.

Saat melaksanakan kegiatan, penulis bertindak menjadi pengajar dan wali kelas bertindak menjadi pengamat untuk melihat kemampuan guru dalam mengajar dan partisipasi siswa saat menggunakan media *Baamboozle*. Kegiatan belajar dimulai dengan guru membuka kelas, melakukan apersepsi, menginformasikan topik yang dipelajari dan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi tentang bentuk keragaman budaya, menjelaskan aturan permainan dan mengarahkan siswa saat bermain *game Baamboozle*, setelah itu, guru mengevaluasi kemampuan siswa dengan memberikan tes. Pada akhir kegiatan, guru dan siswa melaksanakan refleksi serta merangkum pengetahuan.

Tabel 3. Nilai Siklus II

Nilai Siswa	Siklus II		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≤ 70	4	14,30%	Belum Tuntas
Nilai ≥ 70	24	85,71%	Tuntas
Rata-rata		82,14	

Berdasarkan hasil dari Tabel 3, menunjukkan nilai belajar yang diraih telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Terhitung total siswa yang ada sebanyak 28 orang, tercatat 24 siswa yang nilainya telah mencapai KKTP (tuntas) yaitu 70 dengan persentase 85,71%. Sementara 4 siswa lainnya belum tuntas dengan persentase 14,30%. Rata-rata nilai kelas yakni 82,14 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 22,96%.

Dari observasi selama kegiatan belajar terlihat adanya peningkatan signifikan, seperti kemampuan guru dalam manajemen kelas, melakukan apersepsi dan melakukan refleksi serta menyimpulkan pembelajaran sangat efektif. Selain itu, kontribusi yang dilakukan siswa saat diskusi kelompok menunjukkan perkembangan positif, yakni mereka lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada permainan.

Berdasarkan nilai belajar yang diperoleh siswa dan didukung oleh kemampuan pengajaran dari guru serta partisipasi siswa di siklus kedua, terlihat adanya kemajuan yang signifikan. Maka penulis dan wali kelas IV B setuju untuk tidak melaksanakan penelitian ke tahap selanjutnya sebab tindakan yang diberikan kepada siswa melalui penerapan media *Baamboozle* dalam pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu siswa dianggap berhasil jika 75% total siswa dalam kelas mendapatkan nilai diatas KKTP ≥ 70 .

Diperlukan analisis hasil tindakan, untuk menilai seberapa efektif penerapan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran, termasuk kemampuan guru dalam mengajar, partisipasi siswa dan peningkatan nilai yang diperoleh. Berikut analisis hasil tindakan yang dilakukan.



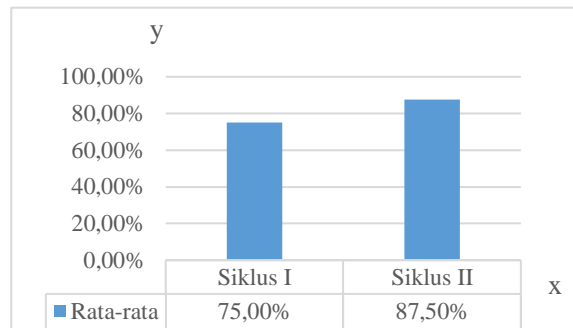
Analisis Hasil Tindakan

Dari hasil tindakan yang telah dilaksanakan, kemampuan guru dalam mengajar menggunakan media *Baamboozle* bisa dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Skor rata-rata	Persentase	Predikat
I	36	75%	Baik
II	42	87,50%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari Tabel 4, menunjukkan kemampuan pengajaran guru di siklus pertama memperoleh skor rata-rata 36 dengan persentase 75% dan predikat baik. Sementara kemampuan pengajaran guru di siklus kedua memperoleh skor rata-rata 42 dengan persentase 87,50% dan predikat sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengajar mengalami peningkatan selama dua siklus. Peningkatan aktivitas guru ditampilkan pada Gambar 1.



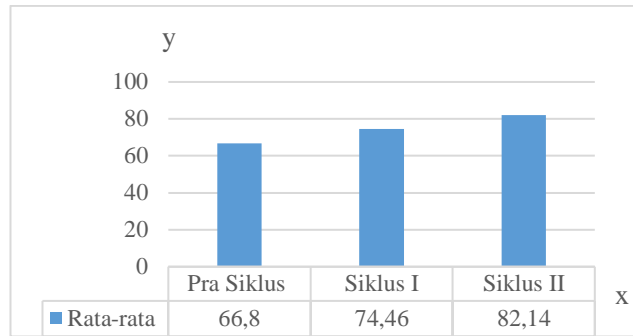
Gambar 1. Grafik Observasi Aktivitas Guru

Dari hasil tindakan yang telah dilaksanakan, partisipasi siswa menggunakan media *Baamboozle* saat kegiatan belajar sebagai berikut.

Tabel 5. Observasi Aktivitas Siswa

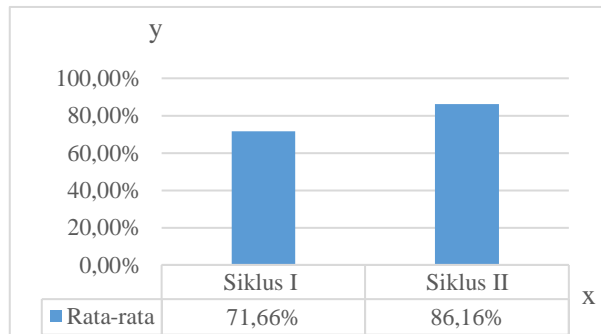
Aspek yang diamati	Persentase	
	Siklus I	Siklus II
Memperhatikan penjelasan guru	72,32%	86,61%
Berdiskusi dengan kelompok saat permainan	70,09%	85,27%
Aktif dalam menjawab pertanyaan	70,09%	85,27%
Tanggung jawab dan kedisiplinan siswa	74,12%	87,51%
Rata-rata	71,66%	86,16%

Berdasarkan hasil dari Tabel 5, menunjukkan partisipasi siswa di siklus pertama memperoleh persentase 71,66% dengan predikat baik. Sedangkan partisipasi siswa di siklus kedua memperoleh persentase 86,16% dengan predikat sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan selama dua siklus. Peningkatan aktivitas siswa ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Observasi Aktivitas Siswa

Hasil dari pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dari data awal sebesar 66,80, dengan 13 siswa yang mencapai ketuntasan (46,43%) dan 15 siswa yang belum tuntas (53,57%). Pada siklus pertama, rata-rata nilai meningkat menjadi 74,46, dengan 20 siswa tuntas (71,43%) dan 8 siswa belum tuntas (28,57%). Pada siklus kedua, rata-rata nilai mencapai 82,14, dengan 24 siswa tuntas (85,71%) dan 4 siswa belum tuntas (14,30%). Peningkatan ketuntasan nilai ini ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Nilai Belajar

Temuan dari studi ini sejalan dengan penelitian oleh Munisah, Iriawan, & Dwilestari (2024) berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Melalui Media *Baamboozle* Pada Siswa Kelas V SDN 196 Sukarasa”. Bahwa pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* efektif untuk meningkatkan nilai yang diraih siswa. Hal tersebut sesuai dengan kenyataan di lapangan ketika penelitian ini dilakukan, dimana penggunaan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Selanjutnya, penelitian oleh Iffada & Efendi (2024) berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika Pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT”. Bahwa pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* dapat memotivasi dan melatih daya pikir siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

KESIMPULAN

Penggunaan media *Baamboozle* dalam kegiatan belajar terbukti meningkatkan nilai yang diraih siswa, terlihat dari nilai pra siklus dengan rata-rata 66,80 dan persentase sebesar 46,43%. Di siklus pertama, nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 11,47% dengan rata-rata 74,46 dan tingkat ketuntasan 71,43%. Siklus kedua,

peingkatan nilai siswa mencapai 22,96% dengan rata-rata 82,14 dan tingkat ketuntasan 85,71%. Maka dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan siswa sebanyak 28 orang, tercatat 24 siswa telah mencapai nilai ≥ 70 (KKTP).

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Artama, S., et al. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Bhakti, Y. B., et al. (2022). *Evaluasi Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19–33. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Iffada, N. U., & Efendi, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*, 1669–1675.
- Iin Andriyani, Meilani Feradona, & V. P. R. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 318–327.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.
- Munisah, I., Iriawan, S. B., & Dwilestari, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB melalui Media Baamboozle pada Siswa Kelas V SDN 196 Sukarasa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40662–40667.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Parnawi, A. (2020). *Psikologi Belajar Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pemerintah Pusat. (2003). *Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11(3), 198–204.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.



- Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 69–75.
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

