



PENGUNAAN MEDIA *EDUGAMES BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN IPAS TENTANG SIMBIOSIS DI KELAS 3 SDN MANDALAWANGI 1

Mia Rismawati¹, Ajeng Muliasari², Yeni Sulaeman³

¹STKIP Syekh Manshur, Indonesia

Surel: ¹miarismawati74@gmail.com, ²muliasariajeng1@gmail.com,

³yenisulaemananesta@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 24-07-2025

Perbaikan: 15-08-2025

Diterima: 20-09-2025

Kata kunci:

Media *Edugames*, *Baamboozle*, Hasil Belajar.

Corresponding Author:

Mia Rismawati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi simbiosis makhluk hidup dengan menggunakan media *edugames baamboozle*. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus, setiap siklus terdapat dua pertemuan, dengan model penelitian yang terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Mandalawangi 1 yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 19 orang Perempuan dan 11 orang laki-laki dengan tahun ajaran 2024/2025. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan soal esai. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil pra-siklus memiliki rata-rata 44,5 dengan persentase 13,3%. Sedangkan siklus I hanya memperoleh rata-rata 67,1 dengan persentase 40%, hasil pada siklus II dapat memenuhi syarat klasikal suatu kelas dengan rata-rata 82,8 dan persentase 80%. Hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran *edugames baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami simbiosis makhluk hidup pada pelajaran IPAS di kelas 3 SDN Mandalawangi 1.

© 2025: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap anak yang menempuh pendidikan di sekolah dasar memiliki kesadaran pentingnya menggali pengetahuan alam dan mengembangkan pemahaman sosial, sehingga pengetahuan alam dan pengetahuan sosial dapat dipelajari melalui pendidikan sekolah dasar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam

& Sosial). Pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA berubah menjadi IPAS yang merupakan penggabungan antara IPA dan IPS.

Mata Pelajaran IPAS penting untuk dipelajari karena pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Sejalan dengan pengertian lain menurut (Rosiyani et

al., 2024) mata pelajaran IPAS merupakan proses ilmiah yang telah diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Harapannya agar siswa mampu memahami berbagai hal di sekitarnya yang berkaitan dengan alam, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dari apa yang dipelajarinya.

Dapat diketahui bahwa menurut (Rosma Purba et al., 2023) simbiosis adalah Organisme yang kemudian bergantung pada organisme lain atau habitatnya, sehingga terjadi hubungan timbal balik antara organisme yang satu dengan organisme yang lain. Ini termasuk kedalam cabang ilmu biologi cabang ekologi. Ekologi yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dan habitatnya.

Dalam upaya beradaptasi dengan lingkungan yang dinamis, makhluk hidup seringkali membentuk hubungan simbiosis. Simbiosis memungkinkan organisme untuk memperoleh sumber daya yang dibutuhkan, melindungi diri dari predator, atau bahkan memanipulasi lingkungan sekitarnya. Menurut (Nuraina & Taofik, 2022) Hubungan simbiosis adalah hubungan yang saling mempengaruhi. Terdapat 3 jenis yang termasuk dalam hubungan ini, yaitu simbiosis mutualisme (hubungan antarorganisme yang sama-sama mendapatkan keuntungan) contoh: kerbau dan burung jalak. Selanjutnya simbiosis komensalisme (hubungan antar dua jenis organisme di mana satu mendapatkan keuntungan, sementara yang lainnya tidak diuntungkan dan tidak dirugikan) contoh: anggrek dan pohon yang ditumpanginya, dan terakhir simbiosis parasitisme (hubungan antar dua jenis organisme di mana satu mengalami kerugian) contoh: benalu dan pohon yang ditumpanginya.

Kutipan dari website resmi mendikdasmen pada Rabu Tanggal 7 Mei 2025 di Gedung A, Lantai 3 Kantor Kemendikdasmen, Jakarta bahwasanya untuk menempuh visi pendidikan bermutu untuk semua pendidikan, Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) Abdul Mu'ti menegaskan pentingnya mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Salah satu teknologi yang digunakan untuk pembelajaran pengembangan media yaitu media interaktif. Maka dari itu

peneliti termotivasi untuk membawakan media *baamboozle* ini untuk meningkatkan hasil belajar pada penelitian di SDN Mandalawangi 1.

Penggunaan media *baamboozle* dapat memberikan wawasan yang baik dan menarik karena menurut (Anindita & Prasetyo, 2024) *baamboozle* mampu membantu siswa melatih daya ingat terhadap materi yang sedang dipelajari serta kemampuan berdiskusi di antara anggota kelompok. *Baamboozle* dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan jiwa kompetitif saat guru membagi kelompok. Media ini sangat sesuai digunakan dalam mata pelajaran apa pun, salah satunya IPAS, karena banyak yang menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit.

Hasil belajar siswa di kelas 3 SDN Mandalawangi 1 ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Berdasarkan wawancara dengan guru, terdapat beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari tabel 1.1

Tabel 1.1
Pencapaian Nilai KKTP Simbiosis
Mata Pelajaran IPAS

No.	Nilai yang diperoleh	Jumlah Siswa	
		Prasiklus	Keterangan
1	30	20	Tidak Tuntas
2	31-40	3	Tidak Tuntas
3	41-50	1	Tidak Tuntas
4	51-60	3	Tidak Tuntas
5	61-70	-	-
6	71-80	1	Tuntas
7	81-90	-	-
8	91-100	-	-
Nilai yang mencapai KKTP		3,3%	

Nilai yang tidak mencapai KKTP	96,7%
--------------------------------	-------

Dari hasil data nilai KKTP mata pelajaran IPAS materi simbiosis yang telah ditemukan di SDN Mandalawangi 1 pada tanggal 25 Maret 2025 menjadi pengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperoleh dari hasil prasiklus yang dilakukan dalam mata pelajaran IPAS masih rendah, terbukti dari 30 peserta didik yang lulus hanya 1 peserta didik (3,3%) dengan nilai 80, sedangkan 29 peserta didik lainnya (96,7%) dengan nilai rata-rata 21,4 masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni 70. Dari hasil belajar memahami materi "Simbiosis" pada mata pelajaran IPAS kelas 3 SDN Mandalawangi 1 masih banyak dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Melihat hal tersebut, artinya pembelajaran belum berhasil.

Beberapa hasil observasi terhadap siswa dan wawancara dengan guru kelas 3 SDN Mandalawangi 1, ditemukan beberapa penyebab bahwa 1) Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran, 2) Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru membuat kurangnya kreatifitas dalam mengajar dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, 3) Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dilihat dari interaksi pada saat proses pembelajaran, 4) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Upaya yang dilakukan untuk permasalahan diatas, dapat dilakukan dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media *edugames baamboozle* dalam konteks pembelajaran IPAS. Dalam hal lain pendidik dapat mengubah sistem pembelajaran seperti penggunaan media yang menarik, agar peserta didik dapat memahami makna dari simbiosis dan tidak bosan saat belajar di kelas. Penggunaan media teknologi dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai

sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Upaya yang harus dilakukan untuk memahami materi "Simbiosis" pada peserta didik adalah dengan memanfaatkan pengembangan media pembelajaran seperti penggunaan media *Baamboozle*.

Hasil belajar pada siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Hal ini sejalan dengan (Khoiro et al., 2023) Terdapat beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa ketika belajar adalah dengan mengedepankan penggunaan media pembelajaran yang efisien, relevan, serta menarik. Salah satu permainan edukatif berbasis teknologi adalah *edugames baamboozle*.

Penerapan media *edugames baamboozle* telah memiliki keefektifan dan peningkatan pembelajaran. Seperti menurut (Setyawan & Panduwina, 2023) Pada platform *edugames baamboozle* terdapat berbagai macam bentuk permainan dan juga fitur study yang bertujuan untuk memperlajari materi secara mendalam. Sehingga penggunaan media ini memiliki manfaat dalam mempengaruhi suasana belajar di kelas yang menyenangkan. Ketertarikan siswa dalam belajar dapat meningkat yang tentunya berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Selain itu media pembelajaran *edugames baamboozle* juga dapat meningkatkan kreativitas pada guru. Sehingga dengan pemanfaatan media *edugames baamboozle* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi simbiosis pada kelas 3 di SDN Mandalawangi 1.

Meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media-media pengajaran yang cocok untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif seperti media *baamboozle* menurut (Dani & Purwandari, 2024) *baamboozle* adalah sebuah platform inovatif yang mengubah cara kita belajar. Dengan fitur pembuatan game yang fleksibel, platform ini memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Beragam topik dapat diangkat dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga materi pelajaran menjadi

lebih mudah dicerna dan diingat. Melalui *baamboozle*, proses belajar yang tadinya membosankan kini berubah menjadi petualangan yang seru, mendorong siswa untuk aktif terlibat dan berpartisipasi.

Dengan *baamboozle*, materi pelajaran jadi lebih mudah dipahami dan diingat. Platform ini membantu mengubah persepsi siswa tentang belajar, dari yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan. Baik guru maupun siswa bisa memanfaatkan *baamboozle* untuk membuat pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Pemanfaatan media yang tepat sangat penting untuk menciptakan peningkatan mutu pendidikan karena merujuk pada keuntungan atau dampak positif untuk memperoleh pembelajaran yang bervariasi. Menurut (Yuniar et al., 2023) manfaat fitur yang ada di dalam media pendidik dapat membuat permainan sendiri melalui website secara langsung menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan poin sebagai tolak ukur peserta didik dalam memahami pembelajaran akan membuat mereka menjadi lebih aktif berinteraksi serta memberikan evaluasi dalam penyampaian materi. Selain itu, penggunaan permainan secara berkelompok juga menjadi penunjang dalam penilaian tanggung jawab peserta didik. Hal ini dikarenakan poin yang akan mereka dapatkan berasal dari kerja sama antar peserta didik dalam kelompok sehingga dapat memunculkan rasa bertanggung jawab dalam menjawab pertanyaan.

Media yang interaktif memiliki beberapa fitur untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Menurut (Gurning, 2024) dengan fitur-fitur permainan yang menarik, *baamboozle* tidak hanya menguji pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terdiri dari empat tahapan.

Gambar 2.1 tampilan media *baamboozle*

Pertama, tampilan awal menampilkan cover aplikasi *baamboozle* dengan identitas atau profil yang mencakup foto dan nama lengkap. Kedua, pada tampilan soal atau kuis, terlihat folder permainan yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan, dalam kasus ini adalah simbiosis, yang disiapkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Ketiga, pada tampilan zoom in soal, terdapat 16 soal esai yang telah disiapkan sebelumnya, disertai dengan 3 kartu bonus yang dapat menambah atau mengurangi poin berdasarkan jawaban yang benar atau 'zonk'. Pada tampilan kunci jawaban, terdapat jawaban dari setiap soal yang digunakan untuk mengevaluasi kebenaran jawaban siswa, dengan tombol 'benar' berwarna hijau dan bertuliskan 'okay' serta tombol 'salah' berwarna merah dan bertuliskan 'oops!'.

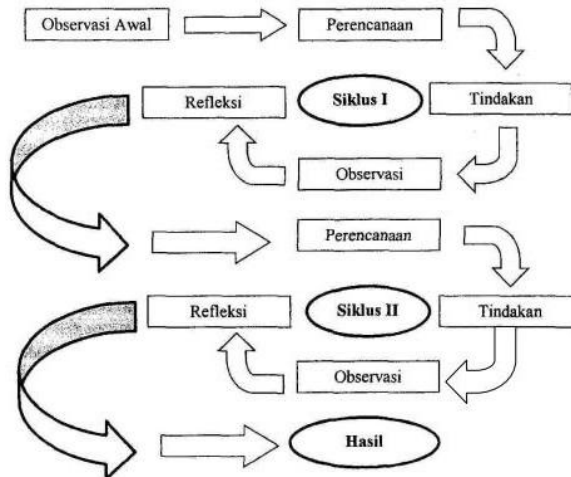
Penggunaan dari media *baamboozle* ini dapat disimpulkan bahwa *baamboozle* merupakan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, *baamboozle* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif, sehingga mendukung perkembangan keterampilan dan minat belajar siswa secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK yang dilakukan untuk meneliti pembelajaran IPAS materi simbiosis pada kelas 3 di SDN Mandalawangi 1. Penelitian ini menggunakan dua siklus dan disetiap siklus dilakukan dua pertemuan untuk mengkaji masalah-masalah yang dihadapi, sehingga dilakukan tindakan

untuk menyesuaikan permasalahan tersebut. Dengan demikian penggunaan metode ini dapat melihat hasil belajar.

Adapun penggunaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dalam penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan Mc. Taggart sebagaimana terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Kelara et al., 2024) sebuah penelitian yang digunakan untuk memperbaiki praktik pembelajaran didalam kelas melalui serangkaian tindakan. Sehingga dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi secara terus-menerus. Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Menurut (Rahayu, 2025) Model ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup fase perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Sunny et al., 2023) Model PTK oleh Stephen Kemmis dan Mc. Taggart terdiri dari empat langkah, yaitu langkah pertama adalah perencanaan, langkah kedua adalah tindakan, langkah ketiga adalah pengamatan, dan langkah keempat adalah refleksi. Semua langkah ini saling terkait, begitu pula dalam pelaksanaan antara siklus pertama dan siklus selanjutnya. Siklus kedua adalah pengembangan atau pembenahan dari siklus pertama, dan seterusnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, dengan setiap

siklusnya terdapat dua pertemuan kecuali pra-siklus satu kali pertemuan. Tujuannya yaitu agar mempermudah peneliti dalam proses penelitiannya saat dikelas. Sementara kriteria ketuntasan belajar dapat dikatakan klasikal apabila terdapat 80% siswa yang telah mencapai kriteria tersebut. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa digunakan dari hasil tes yang diperoleh, kemudian mencari nilai rata-rata (mean) dan persentase. Dalam mencari rata-rata diambil dari seluruh data nilai siswa, yaitu menjumlahkan seluruh skor dibagi banyak subyek, disampaikan oleh (Sudiyana et al., 2023) .

X = Rata-rata

Ex = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya siswa

Penelitian tindakan kelas dapat dijadikan sebagai patokan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapainya dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal dikalikan seratus. Kriteria pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel berikut.

P = Angka Persentase

F = Total Skor

N = Skor maksimal

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rentang skor penilaian hasil belajar, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.10

Rentang Skor Penilaian Dalam Mengisi Uraian

Angka	Keterangan
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media *edugames baamboozle* dilakukan untuk mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran memahami materi dan meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPAS khususnya di kelas 3 SDN Mandalawangi 1. Hasil penelitian

dari pra-siklus, siklus I dan siklus II memperoleh hasil yang baik, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai siswa disetiap pertemuannya dapat meningkat. Maka peneliti sajikan perolehan nilai siswa pada materi simbiosis mahluk hidup, agar dapat dilakukan pembacaan secara jelas, sehingga data-data tersebut tidak tergabung antar siklus. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi perolehan nilai hasil belajar siswa yang sesuai dengan rumus yang telah ditentukan sehingga mempermudah peneliti dalam proses penilaian siswa.

Tabel 4.4

REKAPITULASI PEROLEHAN NILAI MATA PELAJARAN IPAS PADA SEMUA SIKLUS

No	Nama Siswa	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Azrina Gajala Faliha	45	76,5	90
2	Desilva Rayen	35	65	87,5
3	Destiana Kerin	35	71,5	95
4	Fathimatul Az Zahra	35	67	85
5	Humaira Ramadhani	50	75	72,5
6	Maura Maulida Putri	35	62,5	60
7	Mohamad Aljajera Randa	40	75	85
8	Muhamad Aprijal Putra	70	55	90
9	Muhamad Aufa Nabil	40	67,5	84
10	Muhamad Royhan Firdaus	40	60	84
11	Muhamad Ziqri Ramadan	70	61,5	87,5
12	Nadhira Thafana Ramadhani	35	57,5	95
13	Naila Putri	35	72,5	90
14	Naufal Al Dizkri	40	72,5	82,5
15	Navisa Fitri Rizqia	45	74	95
16	Nur Ramadhania	40	62,5	65

17	Raffa Azka Putra A	35	74	95
18	Ria Cahyani	45	64	75
19	Rian Febrian	55	60	65
20	Sahel Mahfudz Pratama	35	64	80
21	Shakila Dwi Yusrin	35	67,5	80
22	Siti Nafisa	40	79	92,5
23	Siti Nafisa Zahra	55	55	67,5
24	Siti Raya Salamatul Fitri	45	57,5	87,5
25	Tasya Aulia	75	79	95
26	Ummi Kulsum	80	89	100
27	Uswatun Hasanah	35	60	62,5
28	Tsaqifa Luthfana Syarief	35	57,5	65
29	Moh Ehsan Malik	35	76,5	80
30	Aila Farisha Barokah	40	55	92,5
Jumlah Nilai		1335	2013	2485
Rata-rata		44,5	67,1	82,8

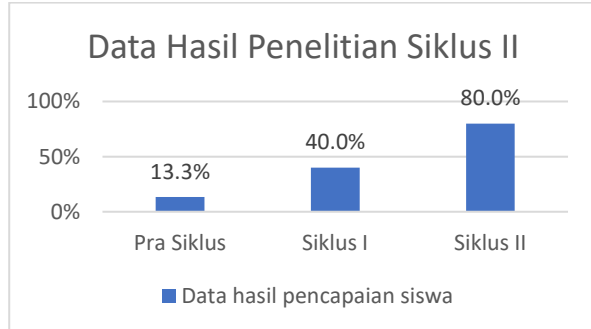
Berdasarkan hasil dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pencapaian peserta didik dalam mata pelajaran IPAS dimulai dari prasiklus dengan rata-rata yang diperoleh 44,5 dengan presentasi keberhasilan 13,3%. Kemudian pada tahap berikutnya yaitu siklus I dengan nilai rata-rata yang diperoleh 67,1 dan presentasi keberhasilan yang di peroleh mengalami peningkatan yaitu 40%, berikutnya pada siklus II nilai rata-rata siswa 82,8 sehingga mengalami peningkatan kembali dengan presentasi keberhasilan 80%, artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari siklus sebelumnya, dengan presentasi keberhasilan yang didapat 80%. Adapun hasil yang didapat merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti pada penelitian tindakan kelas.

Dapat diketahui bahwa dari 30 siswa, terdapat 24 siswa yang telah mencapai KKTP,

sedangkan 6 siswa lainnya belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan yakni sebesar 70 dengan persentasi ketuntasan siswa yang mencapai 80%. Adapun grafik pencapaian KKTP sebagai perbandingan antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II sebagai berikut :

Grafik 4.2

Grafik KKTP Prasiklus - Siklus I - Siklus II



Berdasarkan hasil penelitian prasiklus, siklus I dan siklus II maka peneliti sajikan perolehan nilai pada mata pelajaran IPAS, agar dapat dilakukan pembacaan secara jelas, sehingga data-data tersebut tidak tergabung antar siklus. Hasil diatas menunjukkan data peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS dalam tiga tahapan yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Dapat dilihat bahwa pada saat belum dilaksanakan penelitian, hasil belajar siswa sangat rendah, dengan nilai rata-rata 44,5 dengan persentase keberhasilan yang sangat rendah yaitu 13,3%. Setelah melakukan tahapan dua siklus, hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Pada siklus I mengalami peningkatan dengan rata-rata 67,1 dengan persentase 40% dan siklus II menunjukkan peningkatan yang semakin tinggi dengan rata-rata 82,8 sehingga persentase yang didapat 80%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari masing-masing pertemuan setiap siklus, maka pembelajaran mengenai simbiosis mahluk hidup yang menggunakan media *edugames baamboozle* tersebut dilaksanakan pada II siklus yang dinyatakan berhasil, sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan siklus berikutnya.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *edugames baamboozle* pada siswa kelas 3 SDN Mandalawangi 1 dapat meningkatkan kualitas belajar siswa pada pembelajaran IPAS dalam

meningkatkan hasil belajar siswa tentang simbiosis, diketahui dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II bahwa hasil pembelajaran dapat meningkat. Hal tersebut harus dimulai dari persiapan dalam penggunaan media *edugames baamboozle*, dan penyampaian isi media yang berdasarkan materi. Sehingga penggunaan media *edugames baamboozle* dapat menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 3 SDN Mandalawangi 1 pada pembelajaran IPAS mengenai simbiosis mahluk hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, R. G., & Prasetyo, D. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS V SDN KEPUH KIRIMAN 1 WARU Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*. 5.
- Dani, M. N., & Purwandari, D. A. (2024). *Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta Baamboozle to Increase The Activity of Class VIII Students in Social Studies Subjects at SMP Negeri 172 Jakarta*. 4084–4087.
- Gurning, B. F. (2024). Implementasi Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 6, 245–249.
- Kelara, A. A., Makkasau, A., & Learning, E. (2024). *Penggunaan Model Experiential Learning Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Mangkura Ii*. 130–135.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Nuraina, A. W., & Taofik, D. B. I. (2022). Efektivitas Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here Terhadap

- Hasil Belajar Siswa SMP pada Konsep Ekosistem. *Jurnal Life Science: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.31980/jls.v4i1.1655>
- Rahayu, H. (2025). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Konkrit di RA An-Nur Desa Berembang Kecamatan Sekernan*. 1(1).
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Rosma Purba, Ruth Sahana Manalu, Tirza Grace Simamora, & Meilinda Suriani Harefa. (2023). Interaksi Organisme Terhadap Perubahan Lingkungan: Studi Kasus Dalam Ekologi Hutan. *Jurnal Wilayah, Kota Dan Lingkungan Berkelanjutan*, 2(2), 100–108. <https://doi.org/10.58169/jwikal.v2i2.246>
- Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5960–5968.
- Sudiyana, A., Nugraha, R. A., & ... (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Bentuk Energi Melalui Model Cooperative Learning di Kelas III SDN 1 Sankanwangi Lebak Banten. *Krakatau* ..., 99–106. <http://jurnal.desantapublisher.com/index.php/krakatau/article/view/131>
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070–1079. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>
- Yuniar, M., Hermawan, Y., & Roro Suci Nurdianti, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Jurnal Sains Student Research*, 1(1), 536–548. <https://doi.org/10.61722/jssr.v1i1.193>