



IMPLEMENTASI APLIKASI BAMBOOZLE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENGUKUR PEMAHAMAN KONSEP DASAR SISWA SD

Oleh:

Silvi Andriani¹, Yulina Fadilah², Faisal Faliyandra³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

Email: silviandriani56@gmail.com, yulinafadilah@gmail.com, faisalfaliyandra@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2556>

Article info:

Submitted: 03/12/24

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Bamboozle dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep dasar matematika siswa kelas III MI Miftahul Huda. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain Posttest-Only Control Group. Sampel terdiri dari 44 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Bamboozle dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner serta diuji menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen (80,91) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (63,64), dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p = 0,000$). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Bamboozle dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika siswa secara signifikan. Penggunaan Bamboozle yang berbasis gamifikasi dan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa, yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi matematika. Penelitian ini menyarankan bahwa aplikasi berbasis teknologi, seperti Bamboozle, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bamboozle, Pembelajaran matematika, Pemahaman konsep dasar.

1. PENDAHULUAN

Penerapan matematika sangatlah erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Matematika memiliki banyak kegunaan, belajar matematika di sekolah dasar membekali siswa dengan keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk memahami dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti membandingkan uang saku, menghitung berat benda, dan menyelesaikan berbagai perbedaan. Saat ini, kemampuan matematika dan menggunakannya menjadi syarat penting pada semua orang. Tanpa adanya kontribusi dari konsep dan proses dasar matematika, kita akan menghadapi banyak kesulitan. Oleh sebab itu matematika memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari. (Tampubolon et al., 2019) Menyatakan bahwa salah satu aspek penting dalam proses ini adalah pemahaman terhadap konsep dasar pada matematika.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran matematika disekolah dasar sering menghadapi berbagai masalah yang mempengaruhi pemahaman dan minat siswa. Selain itu, rendahnya motivasi siswa juga menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran matematika. Banyak siswa merasa matematika sulit dan membosankan. Ketidakminatan ini bisa



menyebabkan hilangnya motivasi untuk belajar matematika, sehingga kemampuan dan prestasi siswa dalam mata pelajaran ini sangat terlambat (Wiryana & Alim, 2023).

Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru memiliki peranan penting untuk itu. Guru sebagai fasilitator seharusnya mampu memberikan perhatian khusus agar peserta didik mampu menghadapi tantangan dalam pembelajaran matematika disekolah dasar. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, guru seharusnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa dalam memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam.

Penggunaan media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat yang mendukung proses belajar, media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai alat atau metode untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran. (Umar Aliansyah et al., 2021) Mengatakan bahwa saat ini penggunaan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi, baik offline maupun online menawarkan banyak variasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dan mengakses berbagai informasi yang diinginkan (Fadilah et al., 2023).

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajarkan konsep atau keterampilan. Model ini menekankan pada konsep permainan yang dapat menarik dan melibatkan siswa, serta memiliki tujuan tertentu untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan mereka. Pembelajaran ini berpusat pada siswa. Contoh model pembelajaran berbasis game termasuk Quizizz, Kahoot, Bamboozle, dan lainnya. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media bamboozle (Khoiro et al., 2023).

Bamboozle sebagai media interaktif menjadi pilihan yang tepat untuk dimanfaatkan untuk pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Bamboozle adalah media berbasis web yang mudah di akses tanpa perlu login atau memiliki akun. Bamboozle adalah pilihan permainan cerdas cermat yang bisa dimainkan secara berkelompok atau individu. Media berbasis web ini dapat digunakan untuk pembelajaran baik secara offline maupun online, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Bamboozle juga memiliki fitur-fitur yang memudahkan akses bagi guru dan siswa. Dengan begitu, bamboozle dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang memenuhi kebutuhan belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika di sekolah dasar (Tsurayya, 2023).

(Susanti et al., 2024) dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa penggunaan media bamboozle mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan keseluruhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pentingnya penelitian ini memiliki kontribusi yang besar dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada proses pembelajaran, dimana dalam penelitian ini dijelaskan tentang pentingnya penerapan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi tujuan penulis agar dapat mengetahui keefektivan dari sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep dasar pada peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan metode kuantitatif, di mana siswa terlibat dalam percobaan yang berkaitan dengan fenomena matematika. Dalam desain penelitian, True Experimental Design diterapkan untuk memberikan kontrol penuh terhadap variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen, sehingga fokus penelitian tetap



terjaga. Jenis desain yang digunakan adalah Posttest-Only Control Group Design. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas III A (N=27) dan III B (N=28) di MI Miftahul Huda. Pemilihan sampel dilakukan dengan Teknik Purposive Sampling, di mana rata-rata nilai seluruh siswa dihitung untuk membentuk dua kelompok: kelompok kontrol di kelas III A (N=22) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, dan kelompok eksperimen di kelas III B (N=22) yang menggunakan aplikasi bamboozle dalam pembelajaran matematika, sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 44 siswa.

Pada kelompok eksperimen, aplikasi bamboozle digunakan untuk sebagai alat pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif. Dalam praktiknya, siswa di kelas III B mengikuti sesi pembelajaran dimana mereka menggunakan Bamboozle untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait materi matematika yang telah diajarkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk bermain kuis secara berkelompok, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka melalui elemen kompetisi yang menyenangkan. Mereka dapat melihat langsung hasil jawaban dan mendapatkan umpan balik instan, yang membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Sebaliknya, kelompok control di kelas III A mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, di mana mereka belajar dari buku teks dan mendengarkan penjelasan guru tanpa penggunaan alat bantu teknologi. Perbedaan metode ini diharapkan dapat menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman matematika siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan Kuisisioner untuk mengukur pemahaman konsep dasar matematika. Observasi dilakukan oleh peneliti atau guru untuk mencatat secara langsung perilaku dan tanggapan siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika, terutama saat menggunakan aplikasi Bamboozle. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati berbagai aspek penting seperti partisipasi siswa, keterlibatan aktif dalam diskusi kelas, kemampuan pemecahan masalah, serta pemanfaatan teknologi dalam memahami materi matematika (Creswell, 2015). Sementara itu, kuisisioner dengan skala Likert digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa terkait kemudahan, manfaat, serta efektivitas aplikasi Bamboozle dalam meningkatkan pemahaman mereka. Skala Likert meminta siswa untuk mengungkapkan tingkat kesetujuan mereka terhadap berbagai pernyataan yang berhubungan dengan pengalaman pembelajaran, seperti pernyataan "Aplikasi Bamboozle membantu saya memahami konsep matematika dasar dengan lebih baik," dengan pilihan jawaban berkisar dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Penggunaan skala Likert memudahkan analisis data secara kuantitatif, misalnya melalui perhitungan rata-rata atau identifikasi pola persepsi di antara siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada MI Miftahul Huda mendapatkan hasil yaitu, data hasil Post-test kelompok kontrol, dan kelompok eksperimen, yang kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas, homogenitas, dan terakhir dilakukan uji t-test.

Data Hasil Post-Test Pemahaman Konsep Dasar Matematika Menggunakan Pembelajaran Konvensional (Kelompok Kontrol)

Hasil pengumpulan data dari kelompok kontrol memperlihatkan pemahaman siswa kelas III A MI Miftahul Huda terhadap konsep dasar matematika, khususnya pada materi mengenai keliling dan luas bangun datar, yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tradisional. Dari analisis data yang diperoleh, ditemukan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa di kelompok kontrol berada pada angka 63,6363, dengan capaian nilai



tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah 45. Hal ini menunjukkan adanya variasi dalam penguasaan konsep antara siswa yang satu dengan yang lainnya ketika pembelajaran tidak melibatkan intervensi teknologi atau alat bantu pembelajaran digital, seperti aplikasi interaktif, melainkan hanya menggunakan metode pengajaran yang umum diterapkan di kelas secara tradisional.

Data Hasil Post-Test Pemahaman Konsep Dasar Matematika Menggunakan Pembelajaran Aplikasi Baamboozle (Kelompok Eksperimen)

Data hasil post-test pemahaman konsep dasar matematika yang diperoleh dari kelompok eksperimen menggambarkan tingkat pemahaman siswa kelas III B MI Miftahul Huda terhadap materi keliling dan luas bangun datar setelah penerapan pembelajaran berbasis aplikasi Baamboozle diterapkan. Pengambilan data ini berfokus pada pengukuran kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematis melalui penggunaan teknologi pembelajaran interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman yang dicapai oleh siswa dalam kelompok eksperimen adalah 80,9090, dengan skor tertinggi mencapai 90 dan skor terendah berada pada angka 65. Nilai-nilai ini mengindikasikan adanya variasi tingkat pemahaman siswa, namun secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Baamboozle tampak memberikan kontribusi positif dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi matematika, khususnya terkait keliling dan luas bangun datar.

Uji Normalitas Data

Untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas. Proses ini bertujuan untuk menilai apakah distribusi data memenuhi syarat-syarat statistik parametrik. Dalam konteks penelitian ini, data yang digunakan untuk uji normalitas diambil dari hasil posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23.0, dengan metode Shapiro-Wilk yang dipilih sebagai acuan karena jumlah responden kurang dari 30. Untuk penjelasan yang lebih rinci, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Test of Normality

Kelas	Kolmogrov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.182	22	.058	.898	22	.026
Eksperimen	.242	22	.001	.879	22	.012

Berdasarkan Tabel 1 diatas, hasil analisis yang ditampilkan, nilai signifikansi (Sig.) untuk kelas kontrol adalah 0,26, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Demikian juga, pada kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,12, yang juga memenuhi syarat distribusi normal, karena nilai tersebut lebih dari 0,05.

Uji Homogenitas Data

Untuk mengetahui apakah hasil posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen bersifat homogen, dilakukan uji homogenitas. Uji ini memiliki tujuan agar dapat melihat apakah distribusi data dari kedua kelompok tersebut seragam atau tidak. Dalam konteks uji homogenitas, data dianggap homogen jika nilai signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05, data tersebut dinyatakan tidak homogen. Pada penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan software SPSS versi 23.0 untuk memverifikasi homogenitas data. Lebih jelasnya dapat lihat pada Tabel 2 dibawah ini.



Tabel 2. Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.969	1	42	.052

Berdasarkan pada Tabel 2 diatas, hasil uji yang ditampilkan pada tabel, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,052, yang berarti lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa sampel dari kelompok kontrol dan eksperimen memiliki kesamaan distribusi atau homogenitas, yang memungkinkan kesimpulan bahwa variabilitas di antara kedua kelompok tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, kondisi homogenitas terpenuhi, yang memperkuat validitas komparasi lebih lanjut dalam penelitian ini.

Uji T-Test

Penelitian ini menggunakan uji T-test untuk mengevaluasi dampak penerapan aplikasi Bamboozle dalam pembelajaran matematika guna mengukur pemahaman konsep dasar siswa kelas III MI Miftahul Huda Analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23.0, dan pengambilan keputusan didasarkan pada beberapa kriteria yang telah ditetapkan.

(a) Apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka hipotesis nol (H₀) diterima, yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa.

(b) Apabila nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka H₀ ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan pada pemahaman konsep matematika siswa.

Tabel 3. Independent Samples Test

Nilai kelas	Levene's Test for Equality of Variances			T-test for Equality of Means					
	f	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Equal variances assumed	3.966	.052	5.636	42	.000	17.272	3.066	11.088	23.459
			5.636	36.545	.000	17.272	3.066	11.060	23.487

Berdasarkan hasil tabel 3, uji Independent T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H₀) ditolak, menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Bamboozle dalam pembelajaran matematika terhadap peningkatan pemahaman konsep dasar matematis siswa kelas III MI Miftahul Huda Hasil ini memperkuat argumen bahwa aplikasi tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar matematika.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini secara signifikan menunjukkan bahwa dalam penggunaan aplikasi Bamboozle pada pembelajaran matematika memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dasar matematika pada siswa kelas III MI Miftahul Huda. Penemuan ini dapat dijelaskan melalui kacamata teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa berpartisipasi secara aktif dalam eksplorasi dan penciptaan pengetahuan. Siswa membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung, dan pembelajaran yang terjadi secara aktif lebih efektif dibandingkan dengan metode pasif (Faliyandra et al., 2021; Tampubolon et al., 2019). Aplikasi Bamboozle, dengan format



gamifikasi dan interaktifnya, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Partisipasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, di mana siswa berinteraksi dengan konsep matematika melalui permainan edukatif yang merangsang kognisi mereka. Penelitian oleh Iffada & Efendi (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan aktif dalam kelas, yang pada akhirnya berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam.

Hasil penelitian ini secara empiris juga dikuatkan oleh beberapa peneliti yang lainnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Mulyati & Evendi (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika menghasilkan peningkatan signifikan dalam hal kinerja akademik siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep dasar matematika. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana aplikasi Bamboozle tidak hanya memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, studi oleh Kartika et al., (2019) menemukan bahwa penggunaan teknologi interaktif, seperti aplikasi game edukatif, dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam pemecahan masalah matematis.

Hasil penelitian ini menguatkan klaim bahwa aplikasi Bamboozle efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar matematis siswa. Adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan menunjukkan bahwa teknologi interaktif berbasis permainan dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan metode tradisional. Temuan ini selaras dengan literatur ilmiah yang telah ada, yang menunjukkan bahwa penggabungan teknologi dalam pendidikan, terutama dalam bentuk aplikasi gamifikasi, mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Lämsä et al., 2018). Dalam konteks pendidikan dasar, di mana keterlibatan siswa sangat penting, penggunaan alat interaktif seperti Bamboozle dapat menjadi strategi yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi aplikasi Bamboozle dalam pembelajaran matematika, ditemukan adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dasar matematis siswa kelas III MI Miftahul Huda. Uji T-test yang digunakan menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig.) lebih kecil dari 0,05, yang menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Bamboozle secara efektif memberikan dampak positif pada pemahaman siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Bamboozle mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka dalam menyerap konsep-konsep dasar matematika. Pendekatan ini menggabungkan unsur gamifikasi yang terbukti lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan relevan dalam konteks pembelajaran modern.

Lebih jauh, hasil ini memperkuat argumen bahwa teknologi pendidikan seperti Bamboozle dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi matematika, terutama pada tingkat dasar. Penggunaan teknologi interaktif dalam kelas terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap berbagai konsep yang lebih abstrak. Selain itu, aplikasi ini memberikan kesempatan bagi guru untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih variatif, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan



Bamboozle dalam pembelajaran matematika memiliki potensi besar untuk diadopsi lebih luas, tidak hanya pada tingkat SD tetapi juga di tingkat pendidikan lainnya, sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan pencapaian akademik siswa di era digital.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (5th Editio). Pearson Education.
- Fadilah, Y., Andriani, S., Bani, R., & Hasandi, R. (2023). Pemanfaatan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah Di Madrasah Ibtidaiyah. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65–73. <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v4i2.753>
- Faliyandra, F., Salamah, E. R., & Anggraini, A. E. (2021). CAN MOTIVATION AFFECT THE APPLICATION OF TIME TOKEN AREND ON AQIDAH AKHLAK LEARNING IN MADRASAH IBTIDAIYAH? *International Conference on Social and Islamic Studies, Proceedings of the International Conference on Social and Islamic Studies (SIS) 2021*.
- Iffada, N. U., & Efendi, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*.
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2019). Improving Math Creative Thinking Ability by using Math Adventure Educational Game as an Interactive Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179, 012078. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012078>
- 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.
- Lämsä, J., Hämäläinen, R., Aro, M., Koskimaa, R., & Äyrämö, S. (2018). Games for enhancing basic reading and maths skills: A systematic review of educational game design in supporting learning by people with learning disabilities. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 596–607.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizzz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Susanti, A., Susanti, S. A., & Setiawan, D. (2024). Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 930–942. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya Konsep Dasar Matematika pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1–10. <https://osf.io/zd8n7/download>
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>



- Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Nasional Indonesia*, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Wirjana, R., & Alim, J. A. (2023). Problems of Learning Mathematics in Elementari Schools. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.