

## PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Arizkia Dwi Kamila<sup>1</sup>, Chrisnaji Banindra Yudha<sup>2</sup>, Yustia Suntari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

<sup>1</sup>arizkia\_1107622138@mhs.unj.ac.id

<sup>2</sup>chrisnaji@unj.ac.id

<sup>3</sup>yustiasuntari@unj.ac.id

### Abstrak

Motivasi belajar berperan penting dalam proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Baamboozle sebagai media pembelajaran berbasis *website* hadir sebagai bentuk inovasi dari perkembangan teknologi. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap motivasi siswa untuk belajar di sekolah dasar merupakan subjek dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yakni proses pengkajian data dari berbagai sumber seperti buku dan artikel terdahulu yang berhubungan dengan tujuan penelitian. Pencarian literatur dilakukan menggunakan aplikasi publish or perish 8 yang kemudian hasilnya dianalisis secara kualitatif. Berdasarkan analisis dari 10 artikel terkait, diperoleh hasil bahwa Bamboozle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan Baamboozle mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif selama proses pembelajaran sehingga tercipta kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

**Kata Kunci:** Baamboozle, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

### Abstrack

Learning motivation plays an important role in the learning process. Efforts can be made to increase learning motivation by using innovative learning media. Baamboozle as a web-based learning media comes as a form of innovation from technological developments. The effect of using Baamboozle learning media on students' motivation to learn in elementary school is the subject of this research. This research uses the literature study method, which is the process of reviewing data from various sources such as books and previous articles related to the research objectives. The literature search was conducted using the publish or perish 8 application which then the results were analyzed qualitatively. Based on the analysis of 10 related articles, the results show that Bamboozle has a positive effect on student learning motivation. The use of Bamboozle encourages students to be more actively involved during the learning process so as to create more enjoyable and meaningful learning activities.

**Kata Kunci:** Baamboozle, Learning Motivation, Elementary School



## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci utama dalam mendorong kemajuan suatu bangsa, sekaligus memegang peranan penting dalam kehidupan setiap individu. Sebagai kebutuhan dasar, pendidikan berfungsi membimbing manusia dalam menentukan arah dan tujuan hidupnya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan menjadi fondasi yang wajib ditempuh oleh setiap warga negara. Dalam proses pendidikan, salah satu komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi belajar sendiri diartikan sebagai proses yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan perilaku dalam aktivitas belajar (Hamidah & Irsan Barus, 2021). Setiap individu perlu memiliki motivasi sebagai landasan dalam menjalani kegiatan belajar. Tanpa motivasi, proses belajar akan terasa berat dan kurang menyenangkan, terlebih pada jenjang sekolah dasar, di mana motivasi siswa sering kali masih naik turun.

Motivasi belajar merupakan dorongan baik dari dalam maupun luar diri seseorang yang mendorongnya untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Andriyani et al., 2024). Peran motivasi sangat penting, karena hal ini akan menentukan sejauh mana siswa telah berusaha untuk meraih tujuan pembelajarannya yang telah ditetapkan. Hamzah B. Uno (2016) menjelaskan bahwa motivasi terbagi menjadi dua jenis berdasarkan sumbernya, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik bersumber dari diri siswa itu sendiri dan muncul secara alami karena sesuai dengan kebutuhan atau minat pribadi. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik timbul karena siswa kurang menyadari tujuan apa yang akan mereka capai. Dalam hal ini lingkungan mereka berperan dalam memberikan dorongan ataupun semangat sehingga siswa dapat lebih termotivasi selama proses pembelajaran. Melihat pentingnya peran motivasi dalam pembelajaran, pendidik perlu menerapkan pendekatan yang tepat salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran selain dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi.

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang penting. Media pembelajaran adalah alat bantu, berupa fisik ataupun nonfisik, yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Hamka, 2018). Penggunaan media dalam proses pembelajaran berperan dalam menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif serta mampu mendorong minat siswa untuk lebih terlibat aktif selama mengikuti pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, bentuk media pembelajaran pun semakin beragam. Tidak hanya terbatas pada benda konkret, kini media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak, aplikasi interaktif, hingga platform berbasis digital seperti *E-learning* (Andriyani et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar terasa lebih menarik dan menyenangkan, namun juga berperan dalam mengembangkan keterampilan digital siswa yang diperlukan di era modern ini. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar adalah Baamboozle, sebuah platform berbasis website yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

Baamboozle adalah sebuah platform yang dapat digunakan guru dalam merancang kuis atau permainan edukatif yang dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok (Putri et al., 2025). Keunggulan Baamboozle terletak pada fitur kuisnya yang menarik dan interaktif, sehingga suasana belajar dapat menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan kemudahan penggunaannya baik secara perorangan maupun kelompok, Baamboozle efektif dalam membangkitkan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang kompetitif namun tetap santai melalui kuis interaktif ini mendorong siswa untuk lebih aktif memahami dan menguasai materi yang diajarkan (Mardiah et al., 2024). Selain sebagai alat evaluasi, Baamboozle juga berperan sebagai sarana dalam menciptakan motivasi belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana penerapan media pembelajaran Baamboozle dapat memengaruhi motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelebihan media Baamboozle, dan pengaruhnya terhadap proses

pembelajaran di kelas. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terlihat sejauh mana Baamboozle mampu memberikan kontribusi positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Temuan dari penelitian ini diharapkan tidak hanya sebagai referensi bagi para pendidik dalam memilih media yang sesuai, namun juga memberikan wawasan baru mengenai potensi Baamboozle sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

## B. Kajian Teoritis

### 1. Media Pembelajaran

Gagne & Briggs dalam (Daniyati et al., 2023) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut kustandi dan Sutjipto (2011) dalam (Amalinda, 2024) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna suatu pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan optimal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudjana & Rifai (2002) dalam (Pagarra et al., 2022) penggunaan media pembelajaran bermanfaat dalam menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar mereka dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### 2. Motivasi Belajar

Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah dalam (Rahman, 2021) menyatakan motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan luar diri peserta didik yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku. Motivasi menurut Mc. Donald adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan yang didahului dengan tanggapan terhadap tujuan yang ada (Herwati et al., 2023). Dengan demikian setiap siswa perlu memiliki motivasi dalam belajar, karena berperan sebagai penggerak utama dalam mendorong keterlibatan mereka secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, aktivitas belajar cenderung berjalan kurang optimal dan sulit mencapai tujuan yang diharapkan

### C. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data studi literatur. Menurut Sarwono (2006) studi literatur adalah pengkajian data dari berbagai referensi baik buku maupun hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian untuk dihasilkan landasan teori dari masalah yang akan diteliti. Metode studi literatur banyak digunakan dalam penyelesaian masalah penelitian dengan cara menelusuri sumber-sumber tulisan yang sudah ada sebelumnya. Studi literatur juga dikenal dengan istilah studi pustaka, memungkinkan peneliti mengkaji informasi dari berbagai referensi seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan dengan penelitian. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu tidak dilakukannya penelitian lapangan dan hanya mengarah kepada sumber artikel, jurnal dan koleksi perpustakaan (Munib & Wulandari, 2021). Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menelaah berbagai sumber meliputi buku, artikel ilmiah, dan jurnal daring yang membahas mengenai Baamboozle dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Semua referensi yang digunakan dipilih berdasarkan fokus penelitian dan diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir, agar hasil yang diperoleh tetap relevan dan terkini.

### D. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini didasarkan pada penelusuran artikel-artikel sebelumnya yang membahas penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui studi literatur, peneliti berhasil mengidentifikasi 10 artikel berbahasa Indonesia dan Inggris yang dinilai relevan untuk dianalisis dalam penelitian ini. Pencarian artikel dilakukan menggunakan aplikasi *Publish or Perish* 8, dengan menggunakan kata kunci Baamboozle, motivasi, dan sekolah dasar.

**Tabel 1** Hasil Analisis Data

| No. | Nama Peneliti<br>(tahun) | Judul Penelitian         | Hasil Penelitian   |
|-----|--------------------------|--------------------------|--|
| 1.  | (Nisvia & Pratiwi, 2024) | Impelementasi Model MARS | Penerapan model MARS dan media baamboozle dalam 4 kali pertemuan |



|    |  |  |
|----|--|--|
|    | dan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Berpikir Kritis Siswa di SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin                                    | menunjukkan hasil yang memuaskan, Hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa telah mencapai kriteria “Hampir Seluruh Siswa Sangat Tinggi” yang mencapai 100%. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa pada 4 pertemuan telah melampaui indikator keberhasilan yang diharapkan. Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan yang berpengaruh pada meningkatnya aktivitas siswa dan motivasi siswa.      |
| 2. | (Mardiah et al., 2024)<br>Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika | Baamboozle memungkinkan siswa untuk belajar dalam situasi yang menyenangkan dan santai. Elemen gamifikasi yang terdapat pada Baamboozle membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran matematika telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih terlibat aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. |
| 3. | (Andriyani et al., 2024)<br>Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar                               | Penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran dinilai menarik dan menyenangkan bagi siswa. Baamboozle mampu menciptakan pembelajaran lebih interaktif sehingga membuat siswa lebih terlibat dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena Baamboozle membuat mereka berperan aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.  |
| 4. | (Demokratis et al., 2024)<br>Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Platform Baamboozle  | Pada pembelajaran pra siklus, motivasi siswa terdapat di angka rata-rata 56%, hasil ini masih belum mencapai indikator keberhasilan motivasi. Pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi siswa sebesar 17% menjadi 73%. Kemudian pada siklus II, peningkatan motivasi   |

|    |  |   |
|----|--|---|
|    | Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik  | kembali terjadi sehingga rata-rata sebesar 92% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.   |
| 5. | (Joanna & Anwar, 2024) Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa | Setelah melakukan pre test dan post test, diperoleh hasil bahwa terdapat 26 siswa yang berkategori memiliki motivasi tinggi dalam belajar. Dapat diketahui bahwa 86,67% motivasi belajar siswa berada pada ketegori tinggi dan 13,33% berada pada kategori rendah. Adapun rata-rata motivasi belajar siswa secara keseluruhan yaitu 51,5 yang mana skor tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model problem based learning berbantuan baamboozle berpengaruh terhadap motivasi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. |
| 6. | (Winaningsih et al., 2022) Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies   | Dalam praktiknya, 15 dari 20 anak merasa penggunaan baamboozle dalam pembelajaran meningkatkan semangat mereka karena menyenangkan, asik, dan kompetitif. Hal ini diperkuat dengan pernyataan guru PAI dan wali kelas yang mengungkapkan bahwa penggunaan baamboozle dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa dan mereka lebih bersemangat ketika menjawab pertanyaan. Hasil ini menunjukkan penggunaan baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.   |
| 7. | (Munawaroh et al., 2024) Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar  | Penyesuaian modul ajar Project Based Learning yang diintegrasikan dengan website Baamboozle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan antusias dalam pembelajaran karena pembelajaran terasa menyenangkan. Siswa menjadi lebih mudah  |

|                              |  |  |
|------------------------------|--|--|
|                              | Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2   | memahami materi karena cara penyampaian materi yang interaktif dan tidak membosankan..   |
| 8. (Ngasmarani et al., 2024) | Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivavsi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta | Rata-rata mtoivasi belajar peserta didik sebelum dilakukan tindakan berupa siklus, sebesar 56%. Hal ini tidak sesuai dengan indikator ketercapaian morivasi belajar peserta didik. Kemudian pada siklus pertama motivasi peserta didik mengalami peningkatan 13% menjadi 69%. Karena belum memenuhi standar kriteris baik, maka dilakukan siklus ke 2 dengan hasil ratarata 83% yang termasuk kedalam standar baik. Berdasarkan hasil ini, dapat diketahui baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. |
| 9. (Shiddiq et al., 2025)    | Implementasi Penggunaan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN Panai Hulu     | Penggunaan media baamboozle dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan metode pendidikan melalui permainan, keterampilan kognitif siswa juga berkembang, seperti pemevahan masalah, berpikir krtitis, dan kreativitas. Penggunaan metode berbantuan baamboozle ini meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur permainan yang menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar.   |
| 10. (Putri et al., 2025)     | Impelementasi Baamboozle Game Pada Materi Keanekaragaman Hayati di SDN Mojopuro 01 Kabupaten Madiun                | Implementasi baamboozle sebagai metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya terbatas pada nilai, namun juga pada motivasi dan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar. Penggunaan Baamboozle mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.  |

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1, dari 10 artikel yang dianalisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Sebagian besar penelitian yang dikaji menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode utamanya, yang memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan langsung dalam proses pembelajaran. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar ketika Baamboozle diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya terbatas pada aspek motivasi, Baamboozle juga berperan dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, Baamboozle mendorong siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran. Elemen permainan dan fitur-fitur visual yang menarik dalam Baamboozle menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan, selain untuk membangkitkan semangat belajar siswa, namun juga mereka dapat lebih menikmati pengalaman belajar yang mereka jalani.

Baamboozle memiliki sejumlah keunggulan yang dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran. Melalui platform ini, guru diberikan kebebasan untuk menyusun kuis interaktif yang relevan dengan materi ajar, disertai dengan penambahan elemen pendukung seperti gambar, video, dan efek suara. Kegunaan fitur-fitur ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan daya tarik kuis, tetapi juga memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, Baamboozle menyediakan opsi bagi guru untuk menentukan bentuk pelaksanaan kuis, baik secara individu maupun dalam format kompetisi antarkelompok. Pelaksanaan kuis dalam bentuk kelompok mendorong terciptanya pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan mengasah keterampilan berpikir kritis siswa. Poin yang ditampilkan secara langsung ketika siswa menjawab soal dengan benar juga menjadi faktor pendorong motivasi, siswa akan berpartisipasi aktif untuk mendapatkan poin dan menjadi pemenang dalam kuis. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan Baamboozle tidak terbatas pada peningkatan motivasi belajar siswa saja, namun juga mendukung partisipasi dan pencapaian hasil belajar secara lebih optimal.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, pemanfaatan Baamboozle sebagai media pembelajaran interaktif layak dipertimbangkan oleh pendidik untuk terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Unsur teknologi dan gamifikasi yang terdapat dalam Bamboozle dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya kualitas pembelajaran siswa,

### E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Peningkatan motivasi ini tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan berperan aktif selama kegiatan belajar. Berbagai fitur menarik yang ditawarkan oleh Baamboozle seperti tampilan visual yang interaktif dan elemen permainan yang kompetitif, mampu membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, peningkatan motivasi belajar yang ditimbulkan oleh penggunaan Baamboozle juga berkontribusi terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa motivasi yang tinggi dapat mendorong semangat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, Baamboozle dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

### Daftar Pustaka

- 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).
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozlr Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816–824.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, Us. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.



- Demokratis, T., Dinata, V. C., & Arifin, Z. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Platform Baamboozle Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 144 Gresik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 447–455.
- Hamidah, N., & Irsan Barus, M. (2021). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 093 Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 7(3).
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Joanna, I., & Anwar, K. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Kemampuan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 321–330.
- Mardiah, K., Mardiani, Marselena, Syaputri, M. D., Rihansyah, M. R., Camelia, & Imarida. (2024). Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 12(2), 184–198.
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2 Interactive Learning Assisted by Bamboozle in Increasing Students ' Learning Motivation in Social Science Learning in C. *JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 1(9), 6238–6243.
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 160–172.
- Ngasmarani, C. L., Pramukti, H. S., Matsuri, & 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 Education Studies (SHEs): Conference Series*, 7(4), 873–877.
- 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.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Putri, J. C., Huriawati, F., & Supadmiati. (2025). Implementasi Baamboozle Game Pada Materi Keanekaragaman Hayati di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 295–306.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289–302.
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.
- Shiddiq, I., Sari, M., Nasution, Z. A., Purba, H. N., Kurniati, A., Junitri, A., Yanti, N., Rahayu, D., & Wulandari, A. (2025). Implementasi Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 532–539.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Winaningsih, E. T., Syarif, F., & Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123–140.