

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game “Bamboozle” Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Keberagaman Budaya Kelas 5 SDN Percobaan 1 Kota Malang

One Riyanis^{1*}, Esti Untari², Dwi Windari³

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang Indonesia

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang Indonesia

³SDN Percobaan 1, Malang, Indonesia

E-mail: one.riyanis.2431139@students.um.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3127>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 02 Jul 2026

Revised: 08 Jul 2026

Accepted: 14 Jul 2026

Kata Kunci:

Bamboozle, Media Interaktif, Keberagaman Budaya.

Keywords:

Bamboozle, Interactive Media, Cultural Diversity.



ABSTRACT

Pendidikan di Indonesia menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik yang semakin kritis. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah menurunnya motivasi peserta didik akibat pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis game interaktif Bamboozle guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya di kelas 5 SDN Percobaan 1 Kota Malang. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Bamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, yang tercermin dari peningkatan keaktifan, kepercayaan diri, kemandirian, dan ketekunan peserta didik. Nilai akademik peserta didik juga mengalami peningkatan, di mana 60% peserta didik memperoleh nilai di atas 80 setelah penerapan media ini. Media Bamboozle dinilai sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta mampu membangun motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif berbasis game sebagai strategi pembelajaran alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar di tingkat pendidikan dasar.

Education in Indonesia demands innovation in learning to adapt to current developments and the increasingly critical needs of students. One of the challenges in the learning process is the decline in student motivation due to monotonous learning. This study aims to implement the interactive game-based learning media Bamboozle to increase student learning motivation on cultural diversity material in grade 5 of SDN Pengalaman 1 Malang City. The study used a descriptive qualitative method with data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation, and literature studies. The results showed that the application of Bamboozle media was able to significantly increase student learning motivation, which was reflected in increased student activity, self-confidence, independence, and perseverance. Student academic grades also increased, where 60% of students obtained grades above 80 after the application of this media. Bamboozle media is considered very effective in creating interesting, enjoyable learning, and is able to build students' intrinsic motivation to learn. This study recommends the use of interactive game-based media as an alternative learning strategy to improve motivation and learning outcomes at the elementary education level.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: One Riyanis, et al. (2026), Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game “Bamboozle” Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Keberagaman Budaya Kelas 5 SDN Percobaan 1 Kota Malang, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3127>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting bagi seorang guru sebagai tempat mentransfer ilmu pengetahuan dan untuk membentuk karakter peserta didik. Selama proses memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tentunya guru memiliki tuntutan yang besar terhadap pemahaman yang diterima oleh peserta didik. Menurut Putri Patrechya Saragih (2025) menyatakan bahwasanya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dapat melalui penggunaan metode, model, teknik, ataupun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penerapan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan proses pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menciptakan pembelajaran yang interaktif tentunya sebuah tantangan besar bagi seorang guru dalam bidang pendidikan. Diperlukan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman terutama di bidang teknologi. Eka Melati, et.al (2023) mengatakan bahwasanya pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pembelajaran inovatif, dimana guru dapat menggunakan berbagai jenis animasi ataupun permainan untuk menarik perhatian peserta didik. Peserta didik yang terlibat aktif selama proses pembelajaran akan mudah untuk mengingat dan menganalisis pembelajaran yang berlangsung. Salah satu kegiatan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dapat melalui pembelajaran berbasis game, dimana hal tersebut melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik pada saat pembelajaran. teknologi yang dikembangkan untuk memotivasi peserta didik yakni dalam segi media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi berhasil memberikan respon positif terhadap motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. Dengan menggunakan media berbasis teknologi yang tepat pada saat pembelajaran, dapat mengalihkan rasa bosan peserta didik dan tetap fokus pada rangkaian kegiatan pembelajaran. Tasmara Afdol, et.al (2025) menyatakan bahwasanya setelah melakukan pembelajaran berbasis game Bamboozle 2 siklus, motivasi peserta didik meningkatkan setiap siklusnya. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 cukup tinggi yakni dari 53% ke 74%. Gultom Gus Muliadi, et.al (2023) juga mengungkapkan bahwasanya pengimplementasian media pembelajaran berbasis game Bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal tersebut dilihat dari antusias dan pemahaman peserta didik yang meningkat dari proses pembelajaran siklus 1 ke siklus 2 dengan rata rata nilai hasil belajar yang meningkat juga dari 71,5% ke 87,5%. Marwah Sopa Siti, et.al (2022) menyatakan bahwasanya media pembelajaran berbasis game Bamboozle berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif selama proses pembelajaran, yang dimana hal tersebut tentunya juga berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Ngasmarani Lungid Cinantya, et.al (2024) mengatakan bahwasanya game Bamboozle berpengaruh tinggi terhadap keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan melalui game yang disediakan.

Motivasi belajar peserta didik tentunya berhubungan erat dengan kreativitas dan inovasi yang diberikan guru pada saat pembelajaran berlangsung, kreativitas dan inovasi yang diberikan dapat melalui media pembelajaran yang sesuai (Zahra Aulia, 2023). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis game Bamboozle yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif. Penerapan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbeda fokus dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini penerapan media pembelajaran berbasis game Bamboozle diterapkan bersamaan dengan permainan lain yakni dengan istilah "Family 100" dimana nantinya peserta didik akan menggunakan media pembelajaran Bamboozle sebagai media utama dalam permainan, sedangkan kegiatan bermainnya menggunakan sistem "Family 100". Sehingga kegiatan pembelajaran berbasis game interaktif Bamboozle selain dapat meningkatkan motivasi dapat menumbuhkan sikap tanggungjawab serta bekerjasama.

Berdasarkan observasi kelas yang dilakukan selama kegiatan kegiatan PPL di SDN Percobaan 1 Kota Malang, peserta didik pada saat pembelajaran dilansungkan seringkali merasa bosan dengan media yang digunakan. Peserta didik selalu aktif di awal pembeajaran namun merasa mudah bosan ketika memasuki akhir pembelajaran ataupun mengikuti pembelajaran di jam yang kurang efektif pada saat siang hari. Peserta didik seringkali mengantuk. Sehingga permasalahan dari penelitian ini yakni kurangnya motivasi belajar peserta didik pada saat jam tertentu yang seringkali mengganggu fokus mereka dalam memahami materi yang diberikan. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena adanya

inovasi baru yang diterapkan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Bamboozle yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam pembelajaran materi keberagaman budaya Pendidikan Pancasila kelas 5 Sekolah Dasar SDN Percobaan 1 Kota Malang. Media pembelajaran berbasis game interaktif Bamboozle diterapkan pada mata materi keberagaman budaya karena sesuai dengan pembahasan keberagaman budaya yang bermacam macam. Sehingga peserta didik nantinya dapat belajar melalui kuis game interaktif audiovisual dan kinestetik.

Dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan penerapan media pembelajaran berbasis game “Bamboozle” upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya kelas 5 SDN Percobaan 1 Kota Malang dapat menambah keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir. Kemudian diharapkan luaran dari penelitian ini kedepannya dapat menerapkan media pembelajaran yang semakin inovatif dan kreatif di berbagai macam mata pelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dari awal sampai akhir pembelajaran berlangsung.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian penerapan media pembelajaran berbasis game “Bamboozle” upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya kelas 5 SDN Percobaan 1 Kota Malang yakni menggunakan kualitatif deskriptif. Sasaran penelitian yakni kelas 5B dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 peserta didik, yang dilaksanakan di SDN Percobaan 1 Kota Malang. Pengambilan data menggunakan 2 jenis data yakni data primer dan data sekunder. Menurut Fadilla Annisa Rizky, et.al (2023) mengatakan bahwasanya data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari pihak lain yang sudah tersusun secara rapi dan valid. Pengambilan data primer dilakukan dengan cara observasi kelas secara langsung di kelas 5B, kemudian melakukan wawancara kepada guru kelas terkait kebutuhan dan karakteristik peserta didik selama melaksanakan pembelajaran, serta yang terakhir dengan melakukan dokumentasi di kelas 5B. Sedangkan

Pengambilan data sekunder dilakukan dengan studi literatur menggunakan artikel penelitian terdahulu. Teknologi yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran yakni berupa game interaktif “Bamboozle”. Teknologi tersebut nantinya akan dijadikan sebagai media utama pemandu game yang dilakukan di kelas. Sehingga peserta didik bermain sambil menganalisis materi yang diajarkan. Adapun langkah langkah dalam pengambilan data yakni dilakukan dengan menentukan tempat yang akan dijadikan penelitian yakni kelas 5B, kemudian menentukan model yang akan dipilih, selanjutnya menyusun metode yang tepat untuk digunakan di kelas tersebut, kemudian melakukan pengambilan data sesuai rencana dan melakukan analisis data yang kemudian disusun secara kualitatif deskriptif,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai Kognitif Peserta Didik sebelum menggunakan media Bamboozle



Gambar 1. Presentase Nilai Peserta Didik sebelum Menggunakan Bamboozle

Berdasarkan gambar 1 terkait nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwasanya terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dengan rentan kurang dari 60 sebanyak, 60% kemudian terdapat 12 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang

dengan rentan antara 60-79 sebanyak 32%, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang dengan rentan lebih dari 80 sebanyak 8%

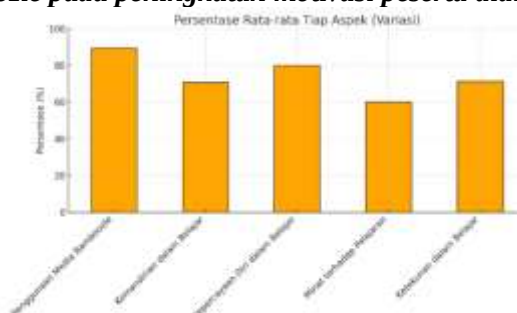
Nilai Kognitif Peserta Didik sebelum menggunakan media Bamboozle



Gambar 2. Presentase Nilai Peserta Didik setelah Menggunakan Bamboozle

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media interaktif bamboozle, motivasi belajar peserta didik meningkat, salah satunya dapat dilihat dari presentase nilai kognitif peserta didik pada Berdasarkan gambar 2 terkait nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwasanya terdapat 2 peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dengan rentan kurang dari 60 sebanyak 5%, kemudian terdapat 10 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang dengan rentan antara 60-79 sebanyak 35%, terdapat 17 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang dengan rentan lebih dari 80 sebanyak 60%

Implementasi media bamboozle pada peningkatan motivasi peserta didik



Gambar 3. Rata-rata Presentase Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil Gambar 3, diketahui bahwa penggunaan media Bamboozle mendapat respons sangat positif dari peserta didik dengan persentase sebesar 90%, setara dengan sekitar 26 dari 29 peserta didik. Kepercayaan diri dalam belajar juga meningkat, ditunjukkan oleh 80% peserta didik atau sekitar 23 orang. Kemandirian dalam belajar mencapai 70% (sekitar 20 peserta didik) dan ketekunan dalam belajar sebesar 71% (sekitar 21 peserta didik). Sementara itu, minat terhadap pelajaran masih menjadi aspek terendah dengan persentase 60%, atau sekitar 17 peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan media Bamboozle memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan sikap belajar peserta didik, meskipun upaya untuk meningkatkan minat belajar masih perlu dilakukan.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

Aspek	Rata-rata (%)	Kategori
Penggunaan Media Bamboozle	91.38%	Sangat Baik
Kemandirian dalam Belajar	74.31%	Baik
Kepercayaan Diri dalam Belajar	87.93%	Sangat Baik
Minat terhadap Pelajaran	65.52%	Baik
Ketekunan dalam Belajar	70.69%	Baik

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 1 menunjukkan bahwasanya penerapan media pembelajaran bamboozle memberikan pengaruh positif pada peningkatan motivasi peserta didik. Ditunjukkan dengan respon peserta didik pada pembelajaran berlangsung bahwasanya

91,38 persen peserta didik senang belajar menggunakan media berbasis game interaktif, kemudian sebanyak 74,31% peserta didik mudah memahami pembelajaran menggunakan media bamboozle, hal tersebut ditunjukkan dengan respon peserta didik saat pembelajaran. sebanyak 87,93% peserta didik percaya diri pada saat belajar menggunakan media bamboozle, hal tersebut dibuktikan dengan antusias mereka saat menjawab pertanyaan yang ada di dalam game. Minat peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila juga baik yakni 65,52 persen, ketekunan dalam belajar peserta didik juga baik dengan presentase 70,69%.

Pembahasan

Motivasi peserta didik sebelum penerapan media interaktif berbasis game bamboozle

Sebelum penerapan media pembelajaran berbasis game *Bamboozle*, motivasi belajar peserta didik di kelas 5B SDN Percobaan 1 Kota Malang tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi kelas dan nilai kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebanyak 60% peserta didik memperoleh nilai kurang dari 60, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, berdasarkan pengamatan, peserta didik menunjukkan gejala kurangnya minat dan semangat belajar, terutama pada jam pembelajaran siang hari. Banyak peserta didik yang tampak mengantuk, bosan, dan tidak fokus mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang variatif menjadi salah satu penyebab turunnya motivasi belajar. Peserta didik hanya aktif pada awal kegiatan pembelajaran, namun semakin menurun antusiasmenya seiring berjalannya waktu. Keaktifan peserta didik dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi juga tergolong rendah. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan peserta didik kehilangan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi intrinsik untuk belajar.

Penerapan media interaktif berbasis game bamboozle

Penerapan media bamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memberikan respon positif bagi peserta didik. Permainan *bamboozle* berupa kuis edukasi mengenai materi melestarikan keberagaman budaya memberikan tantangan serta memberikan umpan balik positif yang mampu mendorong tumbuhnya minat dan motivasi peserta didik, yaitu dorongan dan ketertarikan belajar yang berasal dari dalam diri mereka sendiri (Pratiwi D.C. et.al. 2023). Penerapan media pembelajaran berbasis game "*Bamboozle*" pada materi keberagaman budaya di kelas 5B SDN Percobaan 1 Kota Malang berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian soal-soal kuis, tetapi juga dikombinasikan dengan konsep permainan "Family 100", yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas kelompok.



Gambar 4. Tampilan Kuis *Bamboozle*

Pada gambar 4 menunjukkan penerapan pembelajaran berbasis game interaktif *bamboozle*. Proses pelaksanaannya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang muncul di layar melalui platform *Bamboozle*. Peserta didik yang benar dalam menjawab pertanyaan, kelompoknya akan mendapatkan poin. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan seru ketika kuis *bamboozle* memiliki beberapa nomor kuis acak dimana di dalam nomor tersebut berisikan poin game yang berkurang ataupun bertambah banyak, hal tersebut membuat peserta didik semakin tertantang dan menunjukkan antusiasme tinggi saat kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan media ini membawa pembelajaran menjadi lebih menarik karena memadukan aspek visual, audio, dan kinestetik, sehingga membuat peserta didik lebih fokus, terlibat aktif, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, penerapan *Bamboozle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan peserta didik dapat menambah wawasan terkait cara bekerjasama dengan rekan sesama. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media *Bamboozle*. Sebelum penerapan media ini, sebanyak 60% peserta didik memperoleh nilai di bawah 60, menunjukkan

tingkat pemahaman dan motivasi yang rendah. Namun, setelah menggunakan media Bamboozle, jumlah peserta didik yang mendapat nilai rendah menurun drastis menjadi hanya 5%. Sebaliknya, peserta didik yang memperoleh nilai di atas 80 meningkat signifikan dari 8% menjadi 60%. Selain peningkatan nilai kognitif, aspek motivasi belajar peserta didik juga mengalami perkembangan positif. Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media *Bamboozle* mendapat respon sangat baik dari peserta didik dengan persentase sebesar 91,38%. Peserta didik menunjukkan peningkatan pada aspek kemandirian belajar sebesar 74,31%, kepercayaan diri sebesar 87,93%, ketekunan belajar sebesar 70,69%, dan minat terhadap pelajaran sebesar 65,52%. Data ini mengindikasikan bahwa media Bamboozle bukan hanya efektif dalam menarik perhatian peserta didik, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan ketekunan mereka dalam belajar, meskipun minat terhadap pelajaran masih perlu terus ditingkatkan melalui strategi-strategi pembelajaran yang lebih berinovasi.

Hubungan hasil belajar peserta didik dengan meningkatnya motivasi belajar

Hubungan antara motivasi peserta didik dengan hasil belajar tampak sangat erat dalam penelitian ini. Peningkatan motivasi belajar berdampak langsung terhadap perolehan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, serta lebih gigih dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori bahwa motivasi menjadi faktor pendorong utama dalam keberhasilan belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh tantangan, peserta didik terdorong untuk lebih fokus, berusaha lebih keras, dan memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi yang diajarkan. Penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif seperti Bamboozle tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara menyeluruh. Berdasarkan data yang dikumpulkan, setiap peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan platform *Bamboozle*. Keinginan untuk meraih hasil belajar terbaik membuat peserta didik lebih fokus dan antusias dalam menjawab pertanyaan melalui sumber belajar tersebut. Peserta didik sangat ambisius untuk memperoleh skor tertinggi kelompok yang terpampang pada media game *bamboozlenya*. Motivasi belajar memegang peranan penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung dengan penuh semangat, minat, dan kegembiraan.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif *Bamboozle* pada materi keberagaman budaya di kelas 5B SDN Percobaan 1 Kota Malang terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi peserta didik meningkat, ditunjukkan dengan peningkatan keaktifan, kepercayaan diri, dan kemandirian selama pembelajaran. Nilai akademik peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan setelah penggunaan media Bamboozle. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada PPG UM Universitas Negeri Malang yang telah menjadi fasilitator penulis dalam proses penulisan artikel ini sehingga berjalan dengan lancar. Dengan adanya pihak PPG Universitas Negeri Malang, saya terbantu dalam kegiatan menulis artikel dari proses kerangka hingga tahap publish.

REFERENSI

- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature review analisis data kualitatif: tahap pengumpulan data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46.
- Ngasmarani, C. L., Pramukti, H. S., Matsuri, M., & Mumpuni, A. D. Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 4, pp. 873-877).

- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741
- Muliadi, G., Khaidir, F., & Wahyuni, A. (2024). Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F. 4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 3(1), 64-69.
- Pratiwi, D. C., Saulina, H., Yusuf, M. E., Sabilila, O. P. A., & Dewi, Y. L. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Pada Pendekatan Tarl Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv SDN Polehan 1 Kota Malang. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 3(8), 4-4.
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., & Hasdaway, E. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(1).
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649-22657.