

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Rahma, S., Arni, Sandhira, A.C., & Sukemi. (2022). Karakteristik Trayek pH Indikator Alami dan Aplikasinya pada Titrasi Asam dan Basa. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 5(2), 51–56.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816–824.
- Annisa, N.A., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui aplikasi game edukasi berbasis android. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 201–213. <https://doi.org/10.34005/Akademika.v11i01.1939>
- Chairan, K.A., Danial, M., & Pratiwi, D.E. (2021). Analisis Miskonsepsi Peserta Didik Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 7 Makassar Menggunakan Instrumen Test Diagnostik Two Tier (Studi Pada Materi Pokok Asam–Basa). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 2(2), 55–67. <https://doi.org/10.35580/chemedu.v2i2.22396>
- Fitriah, N., Syafari, S., & Mardani. (2020). Analisa Perbedaan Indikator Asam Dan Basa Menggunakan Variasi Ekstrak Bunga (Mawar, Kembang Sepatu, Bougenvile). *Jurnal Reaksi (Journal of Science and Technology)*, 18(1), 6–11. <https://doi.org/10.30811/jstr.v18i01.2104>
- Gawise, A.L.N., Nurmaya, A.L., Jamin, M.V., & Azizah, F.N. (2022). Peranan Media Pembelajaran Dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hendra, R., & Fadriati. (2023). Kebijakan Desentralisasi Pendidikan Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 143–158. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v5i2.1513>
- Huda, A.I.N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.629>
- Iskandar, S., Rosmana, P.S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12500–12505.
- Kamila, A.D., Yudha, C.B., & Suntari, Y. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran

- Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215–224.
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v13i2.926>
- Khoiro, D., 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.
- Kinanti, S.D., Sundi, V.H., Iswan, Muthmainnah, R.N., & Siagiyanto, B.E. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SDN Pamulang Indah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 360–371.
- Larasati, N.J., Bella, S., Nurhijatina, H., & Shaleh. (2023). Ranah Psikomotorik Dalam Konteks Pendidikan: Teknik Dan Instrumen Asesmen Yang Efektif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 3256–3273.
- Lathif, M.I.A., Manjilah, E.L., Aguilera, F.V., Khayriyah, N.W., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD 2 Dersalam. *Proceedings of the Conference of Elementary Studies (C.E.S. 2023)*, 472–481.
- Lumadya, S.A., & Wiyarsi, A. (2024). Identifikasi Miskonsepsi Asam Basa Dengan Three-Tier Multiple Choice Test Menggunakan Certainty Response Index. *Jurnal Riset Pembelajaran Kimia*, 9(2), 93–99.
- Magdalena, I., Islami, N.F., Rasid, E.A., & Diasty, N.T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Marwah, S.S., & Ain, Z.N. (2022). Studi literatur: Baamboozle sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 69–75.
- May, B., Tobing, D.U.A.L., Ritonga, N.S., Jamaludin, & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69.
- Meri, M., Maria, H.T., & Karolina, V. (2023). Korelasi Antara Tingkat Keaktifan

- Peserta Didik Dengan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(Special Issue 1), 206–211.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Navisah, D. (2025). Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Mamba'us Sholihin, Sanankulon, Blitar. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 3(6), 577–586.
- Nisa, H.U., Nurbaeti, R.U., & Budiana, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1528–1535. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2110>
- Nugraha, S.E., Kurniawan, Z.L., Lumowa, S.V.T., & Turista, D.D.R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggaraong Seberang. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>
- Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S.Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 260–271.
- Putri, V.D.S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)*, 6, 9–14.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo (pp. 289–298). Universitas Negeri Gorontalo.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S.F.G., Wicaksono, F., & Wibisono, A.D.R. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198–204. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i3.22951>
- Sari, M., Ningsih, M.M.S., Febriani, M., Febrianty, A., Prawita, T.W., &

- Nurjannah, A. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning. *Juwarta: Jurnal Warta Dharmawangsa*, 18(1), 219–230.
- Sari, R.M., Pertiwi, R.P., & Dewi, S.E.K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *FingeR: Journal of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Tsurayya, N.A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 81–92. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Wahyu, Y., Edu, A.L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wardani, M.E., & Kiptiyah, S.M. (2024). Game-Based Learning Model With Baamboozle Media Based On Artificial Intelligence Increases Student Engagement And Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Wibowo, N. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Metode Pembelajaran Teams Games Tournament di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(2), 19–34.
- Widyastuti, R., & Puspita, L.S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma: Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Yuandana, T., Rahmawati, R.L., & Ramadhani, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains Di Masa New Normal. *JMECE: Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(1), 1–10.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533.