

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *BAAMBOOZLE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Fadhilatun Nabila¹, Aisyah Nur Sayidatun Nisa²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

Fadhilatunabila21@students.unnes.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif bamboozle terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Peran Masyarakat Dalam Rantai Ekonomi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif untuk mengukur pengaruh media interaktif *Bamboozle* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Data dari kelas eksperimen dan kontrol dikumpulkan menggunakan *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi untuk mengukur minat belajar siswa dengan skala likert 4 poin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif bamboozle berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi peran masyarakat dalam rantai ekonomi. Simpulan penelitian ini bahwa media pembelajaran interaktif *Baamboozle* berpengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan respon siswa selama pembelajaran. Penggunaan media interaktif *Baamboozle* mampu membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Media *Baamboozle*, Minat Belajar, Pengaruh, Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of interactive media bamboozle on students' learning interest in learning social studies on the material of the Role of Society in the Economic Chain. This study uses a quantitative research design to measure the effect of interactive media Bamboozle on students' learning interest in learning social studies. Data from the experimental and control classes were collected using pretests and posttests as well as observation sheets to measure students' learning interest with a 4-point Likert scale. The results of this study indicate that the use of interactive media bamboozle has a positive effect on students' learning interest in learning social studies on the material of the role of society in the economic chain. The conclusion of this study is that interactive learning media Baamboozle has a positive effect in increasing students' learning interest as indicated by students' responses during learning. The use of interactive media Baamboozle is able to arouse students' learning interest so that students are more enthusiastic in learning social studies.

Keywords: *Baamboozle Media, Influence, Learning Interest, Social Studies Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan bangsa dan negara. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sadar atau terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya. Sejalan dengan hal tersebut, dalam penelitian (Alifah et al., 2025) menyimpulkan tujuan dari pelaksanaan Pendidikan nasional antara lain adalah untuk mengembangkan potensi diri dari peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak baik (Akhlakul karimah), sehat jasmani dan Rohani, berpengetahuan, berketerampilan, memiliki daya cipta, berkemandirian, dan mampu menjadi warga negara berjiwa demokratis serta bertanggung jawab.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep dari berbagai cabang ilmu sosial serta mempelajari hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya. Pembelajaran IPS memiliki urgensi dalam membentuk karakter siswa, membangun interaksi sosial, serta mengembangkan potensi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan sosial di lingkungan masyarakat. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pemahaman peserta didik secara menyeluruh terhadap konsep dan pola kehidupan bermasyarakat (Anjasmira et al., 2024). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat tepat diajarkan disekolah sebagai media untuk membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai sosial pada siswa yang dapat

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Aisyah et al., 2025).

Pembelajaran IPS yang seharusnya menjadi media untuk memperkenalkan siswa pada dinamika masyarakat dan lingkungan secara kontekstual dan menyenangkan, namun dalam praktik pembelajarannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi IPS yang disampaikan oleh guru (Marwan et al., 2025). Sejalan dengan pendapat tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu memanfaatkan peran teknologi dalam menunjang pembelajaran, teknologi dapat menjadi elemen krusial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan berbagai inovasi seperti penggunaan platform belajar online, aplikasi edukatif, serta media game interaktif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran (Hanifah et al., 2025). Minat pada dasarnya adalah sebuah penerimaan dari hubungan yang terjalin antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar diri sendiri (Yeremia et al., 2023). Adapun indikator minat belajar dalam (Anitasya et al., 2025) adalah perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, minat menjadi faktor yang mempengaruhi dan mendukung keberhasilan pembelajaran dikelas. Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka siswa tersebut akan cenderung aktif dan bersemangat dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, jika siswa tidak berminat dalam suatu

mata pelajaran, maka siswa akan cenderung mudah bosan, tidak memperhatikan pembelajaran, dan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Situasi yang ada di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional sehingga menimbulkan kebosanan dan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari observasi awal dimana siswa menunjukkan kebosanan, tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, siswa merasa jenuh dan rendahnya partisipasi dalam kegiatan diskusi. Masalah ini membutuhkan solusi berupa inovasi media pembelajaran. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan pembelajaran yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terutama guru mata pelajaran IPS, karena IPS sering dianggap mata pelajaran yang sulit, penuh teori, konsep dan hafalan, maka diperlukan pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu diperlukan solusi berupa pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat sampai sekarang, dimana teknologi bukan hanya sekedar menjadi aspek pendukung dalam pembelajaran, namun sudah menjadi kebutuhan bagi inovasi pembelajaran terutama dalam inovasi media pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dapat menjadi solusi untuk pembelajaran IPS, agar pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dan mencapai tujuan

pembelajaran. Dalam penelitian (Kurnia et al., 2025) menyatakan bahwa perkembangan teknologi membuka peluang bagi guru untuk bisa memanfaatkan media belajar interaktif yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik seperti media interaktif *baamboozle*.

Baamboozle merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbentuk platform yang berisi game interaktif berupa pertandingan yang mirip dengan kompetisi cerdas cermat (Alawiyah et al., 2025). *Baamboozle* hadir sebagai solusi dan inovasi dalam media pembelajaran IPS yang tidak monoton agar siswa lebih tertarik, bersemangat dan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif *baamboozle* dalam pembelajaran IPS ini pengaruh terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 6 Semarang.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Andini et al., 2024) di SMPIT Al Ridwan Karawang, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *baamboozle* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan disimpulkan bahwa *baamboozle* berhasil memecahkan kebosanan siswa. Penelitian kedua oleh (Dhuroh et al., 2025) yang menguji implementasi *baamboozle* dan berpengaruh terhadap mata pelajaran sains dengan metode penelitian regresi linier. Penelitian ketiga oleh

(Hamidatussya'diyah et al., 2025) di SMA Muhammadiyah 1 Babat, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa game edukasi baamboozle memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar Bahasa Arab, dan menilai bahwa media baamboozle sukses mengubah paradigma siswa yang menganggap tata bahasa Arab sulit menjadi aktivitas evaluasi berkelompok yang seru dan menyenangkan.

Dari beberapa penelitian diatas, kebanyakan masih mengukur minat belajar secara general tanpa memperkuat kaitannya dengan karakter atau konten materi dan beban kognitif siswa. Selain itu, belum ada penelitian yang spesifik meneliti pengaruh media Baamboozle terhadap minat belajar IPS. Oleh karena itu peneliti tertarik meneliti tentang pengaruh media interaktif Baamboozle dalam pembelajaran IPS yang seringkali dianggap kompleks, sulit dan penuh teori serta hafalan. dengan tujuan untuk mengetahui apakah media interaktif Baamboozle dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain Eksperimen semu (Quasi-Experimental) dan nonequivalent control group design. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi (lembar observasi minat), Tes (Pretest dan posttest), dan

dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 6 Semarang. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data: 1) Wawancara, dimana peneliti melakukan wawancara kepada guru IPS terkait minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. 2) Observasi, peneliti memfokuskan pada kelas dengan minat belajar paling rendah dari beberapa kelas yang dikelompokkan dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang keduanya diberikan perlakuan yang berbeda. Teknik ini dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengukur minat belajar siswa. 3) Tes, peneliti menggunakan soal pretest dan posttest untuk mengukur apakah media yang digunakan berpengaruh terhadap minat belajar siswa atau tidak. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis uji data deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis penelitian. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil olah data yang didapatkan di lapangan.

HASIL PENELITIAN

Uji Normalitas

Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas dalam penelitian ini adalah rumus shapiro-Wilk. Data berdistribusi normal jika nilai Sig > 0,05 dan tidak normal jika nilai Sig < 0,05.

Tabel 1. Test Of Normality-Shapiro Wilk

Kelompok	Jenis Tes	Sig.	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,299	Normal
	Posttest	0,340	Normal
Kontrol	Pretest	0,120	Normal
	Posttest	0,159	Normal

(Sumber: Data Pribadi)

Berdasarkan data pada tabel 1, hasil uji normalitas dengan SPSS kelas kontrol dan eksperimen baik pretest maupun posttest menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data dari tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene test* dengan

bantuan aplikasi yaitu IBM SPSS 25. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah dari kedua kelompok sampel yaitu eksperimen dan kontrol memiliki variansi dan sebaran nilai yang sama atau tidak. Adapun hasil dari uji homogenitas ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.196	1	51	.660
Based on Median	.238	1	51	.628
Nilai Based on Median and with adjusted df	.238	1	50.998	.628
Based on trimmed mean	.205	1	51	.653

(Sumber: Data Pribadi)

Berdasarkan data pada tabel 2, hasil dari uji homogenitas dengan SPSS data kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki variansi sama

atau homogen sebelum diberikan perlakuan (treatment).

Uji Independent Sample T-test

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test menggunakan SPSS, dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-test

Kelompok	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Kelas Kontrol (32)	62,81	-9,902	62	0,000
Kelas Eksperimen (32)	84,06			

(Sumber: Data Pribadi)

Berdasarkan data pada tabel 3, hasil dari uji Independent Sample T-test menggunakan SPSS menunjukkan nilai Sig 2-tailed sebesar 0,000. Karena nilai signifikan tersebut $< 0,05$, Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis menggunakan uji t sampel independent, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil Observasi Minat Belajar

Minat belajar siswa diukur dengan lembar observasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *bamboozle* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun hasil dari observasi variabel minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Variabel	Kelompok	Total Skor/80	Persentase (%)
Minat Belajar Siswa	Eksperimen	74	92,5 %
	Kontrol	41	51,25%

(Sumber: Data Pribadi)

Berdasarkan tabel 4, hasil observasi minat belajar siswa menunjukkan kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 92,5% dan kelas kontrol sebesar 51,25%.

PEMBAHASAN

Hasil data penelitian pretest dan posttest diperoleh dari siswa kelas VII A (kontrol) dan VII D (eksperimen) yang masing-masing terdiri dari 32 siswa. Siswa diberikan pretest sebelum perlakuan (treatment) dan posttest setelah perlakuan (treatment). Berdasarkan data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol, hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (mean) posttest 84,06 dari rata-rata (mean) pretest 52,03. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (mean) 62,81 dari nilai rata-rata (mean) pretest 50,15. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu sebesar 32,03 artinya lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 12,66. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan *bamboozle* jauh lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini bukan sekedar nilai akademik, namun hasil belajar siswa yang tinggi juga mengindikasikan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas, sehingga hasil belajar yang dicapainya akan lebih baik.

Sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat belajar rendah cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang berprestasi (Bella. K.T., 2024).

Hasil Uji hipotesis *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kedua kelas yaitu kelas Eksperimen dan Kontrol. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar, minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Jika siswa tidak memiliki minat serta perhatian yang besar terhadap suatu objek yang dipelajari, maka siswa akan sulit memperoleh hasil belajar yang baik. sebaliknya jika seorang siswa belajar dengan minat dan rasa perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan lebih baik dan maksimal (Aprijal, et al., 2020.)

Hasil observasi minat belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *bamboozle* memperoleh persentase minat sebesar 92,5 %. Sedangkan kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media interaktif *bamboozle* hanya memperoleh persentase minat sebesar 51,25 %. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif *bamboozle* berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Peran Masyarakat Dalam Rantai Ekonomi.

Materi yang dianggap membosankan, penuh teori dan sangat luas sehingga membutuhkan sentuhan seperti media interaktif *bamboozle* agar siswa tidak bosan dan tidak hanya menghafal. Materi mencakup konsep produksi, distribusi dan konsumsi yang dalam penyampaian guru IPS hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa sulit dan tidak bisa memvisualisasikan bagaimana rantai ekonomi yang ada dalam masyarakat. Namun, setelah diterapkan dengan metode pembelajaran yang lebih menarik menggunakan media interaktif *Bamboozle*, pembelajaran jadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pengaruh penggunaan media interaktif *bamboozle* terhadap minat belajar inilah yang menjadi mesin penggerak bagi peningkatan prestasi akademik siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran *bamboozle* sangat berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa, yaitu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi siswa, mempermudah daya ingat, serta mendukung kolaborasi dan kompetisi (Rahmania et al., 2025).

Pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media interaktif *bamboozle* mendapatkan respon positif dari siswa. Siswa menunjukkan perasaan senang dan sangat bersemangat. Ketika guru menyampaikan bahwa pembelajaran IPS kali ini akan menggunakan media game interaktif *bamboozle*. Selama proses penyampaian materi siswa memperhatikan dan fokus dengan apa yang disampaikan guru. Saat sesi kuis *bamboozle* siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam menjawab

pertanyaan yang ada dibalik kotak-kotak bergambar, siswa merespon baik, dan sangat antusias dalam kompetisi tersebut, siswa berlomba-lomba untuk memperoleh poin terbanyak dengan menjawab pertanyaan pada kuis. Siswa masih menunjukkan perasaan senang dan semangat sampai sesi akhir pembelajaran yaitu pemberian posttest. Sedangkan, dikelas kontrol pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional dimana siswa menunjukkan fokus ketika awal pembelajaran, namun beberapa menit kemudian siswa mulai menunjukkan rasa bosan. Hal ini terlihat dari siswa yang berbicara dengan temannya sendiri ketika guru menyampaikan materi, beberapa siswa juga terlihat meletakkan kepala di mejanya. Pada kelas kontrol, siswa lebih tertarik dan sedikit fokus ketika mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) saja.

Bamboozle yang berbentuk platform digital dan berisi berbagai desain kuis, disertai banyak gambar-gambar menarik, dengan desain permainan seperti cerdas cermat dapat membangkitkan semangat serta minat belajar siswa, siswa merasa penasaran dan tertantang untuk menjawab pertanyaan dibalik gambar dalam kotak-kotak yang ada di layar. Hal ini yang membuat siswa lebih berminat terhadap pembelajaran IPS tersebut.

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh dari media *bamboozle* terhadap minat belajar siswa memungkinkan bahwa *bamboozle* dapat dijadikan solusi dan inovasi dalam pembelajaran IPS agar pembelajaran lebih menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih sangat rendah, namun ketika diberikan perlakuan dengan media interaktif baamboozle minat belajar siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran (posttest). Selain itu, hasil observasi minat belajar siswa juga meunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki persentasi minat lebih tinggi sebesar 92.5 % dan kelas kontrol sebesar 51,25 %, selisih keduanya yaitu 41,25%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan media interaktif *bamboozle* memiliki minat belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan *bamboozle*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *bamboozle* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Peran Masyarakat Dalam Rantai Ekonomi. Berdasarkan data dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *bamboozle* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang sering dianggap kompleks, penuh teori, berisi hafalan-hafalan, dianggap membosankan dan susah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. S. N., Yutasak, I., Moh. Sholeh. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Berdasarkan Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa. *Contemporary Education Review*. 1(3). 13-19. <https://doi.org/10.69875/cer.v1i3.401>
- Alawiyah, H., Dr, S., & Muttaqien, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran (Humaeroh) 94-100. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*. 1(3). 94–100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17285562>
- Alifah, P. Z., Rustini, T., & Mulyana, A. (2025). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Educatio*. 20(3). 661–671. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i3.30578>
- Andini, A., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI di SMPIT Al-Ridwan Karawang. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*. 9(2).115–132. <https://doi.org/10.37216/tarbaw.i.v9i2.1591>
- Anitasya, E., Alfiandra., Reni. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Kelas Viii Di Smp Negeri 26 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(02). 353-362. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25566/12949>

- Anjasmira, E.I., Kamarrudin, S., & Awaru, A.O.T. (2024). Dynamics of Application of Social Sciences Subjects in the Independent Curriculum at Junior High School Level. *Jurnal Pendidikan IPS*. 14(1). 71–80.
<https://doi.org/10.37630/jpi.v14i1.1538>
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*. 6(1). 76-91.
<https://doi.org/10.46963/mpgm.v6i1.125>
- Bella, K. T. (2024). Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa SDS Amkur Bengkayang. *ADIBA: Journal of Education*. 4(4). 3553-3557.
<https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/848>
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*. 2(2). 64–73.
<https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>
- Hamidatussyahidiyah, M. ., & Anwar, N. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 8(1). 169-176.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6507>
- Hanifah, J., Rachman, A., & Suganda, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gorda 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(03). 263-275.
- Kurnia, I., & HS, D. W. S. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Upt Sdn 066050 Medan Denai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 11(02). 494-501. Retrieved from
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6066>
- Marwan, M., Aramudin, A. (2025). Konsep Hakekat, Konsep Dan Tujuan Pembelajaran Ips Di Mi/Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(2). 300-309.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26418/14959>
- Rahmania, V. A., & Heryanto, A. (2025). Pengaruh Media Games Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(02). 431-444.
- Yeremia, U., Mewengkang, A., Takaradase, A. (2023). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Smk Kristen Kawangkoan. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 3(6). 532-544.
<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/7479/3742>