

Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Bila May¹ Dian Uli Anatasia L. Tobing² Nadila Septiani Ritonga³ Jamaludin⁴ Sri Yunita⁵
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas
Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: bilamay29@gmail.com¹ dian.uli.tbg@gmail.com² nadilaritonga141@gmail.com³
jamaludin@unimed.ac.id⁴ Sr.yunita@unimed.ac.id⁵

Abstrak

Strategi kreativitas pembelajaran Baamboozle adalah pendekatan inovatif yang digunakan dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk meningkatkan minat belajar siswa. Baamboozle merupakan platform permainan interaktif berani yang memanfaatkan prinsip pembelajaran berbasis game. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas strategi kreativitas Baamboozle dalam konteks pembelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan partisipasi siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui pretes dan postes, serta kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa terhadap mata kuliah PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran PPKn memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: Strategi Kreativitas, Baamboozle, Minat Belajar, Pembelajaran Berbasis Game



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi menghasilkan timbal balik antara peserta didik dengan pengajar, didalam kelas interaksi yang dibentuk dalam sebuah pembelajaran harus memperhatikan alat, sarana dan media yang akan dipakai. Penggunaan media pembelajaran tidak harus dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang untuk belajar. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi dengan nama "Bamboozle" dengan harapan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media aplikasi "Bamboozle" ini di harapkan minat belajar siswa semakin meningkat karena interaksi antara pengajar dengan siswa akan lebih mudah walaupun tidak secara tatap muka.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Bamboozle ini merupakan kuis yang dijawab secara berkelompok. Sehingga adanya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kuis yang telah selesai diinput di Bamboozle akan muncul dalam papan kuis permainan dimana setiap kuis ada nomor masing-masing. Setiap kelompok akan menyebutkan nomor kuis yang akan dijawab. Kelebihan dalam permainan ini, siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi pemenang sehingga pembelajaran akan lebih interaktif. Namun kelemahannya, papan kuis hanya bisa dikendalikan oleh pendidik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti

sehingga memudahkan mendapatkan data yang objektif. Sugiyono (2015: p 209) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan peneliti pada kondisi objek yang alamiah. Menurut Moleong (2009: p 6), penelitian kualitatif adalah "penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah". Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan bersifat deskriptif. Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini terutama berfokus pada satu subjek tertentu sebagai studi kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak terkait pada penelitian ini yaitu guru di SMA Indonesia membangun Medan. Oleh karena itu, maka penetapan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive atau sesuai dengan tujuan atau kriteria populasi penelitian.

1. Wawancara Menurut Arikunto (2010: 270) wawancara mula-mula menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dengan mencari keterangan lebih lanjut. Dengan pedoman pertanyaan yang sudah dibuat diharapkan pertanyaan dan pernyataan responden lebih terarah dan memudahkan untuk rekapitulasi catatan hasil pengumpulan data penelitian. Pada wawancara, peneliti meminta supaya responden memberikan informan sesuai dengan yang dialami, diperbuat, atau dirasakan sehari-hari dalam hal model pembelajaran case method Tujuan dilakukan wawancara adalah untuk menggali informasi secara langsung dan mendalami dari informan terlibat. Wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung dengan informan, sehingga terjadi kontak pribadi dan melihat langsung kondisi informan.
2. Observasi Menurut Sugiyono (2015: p 227), penelitian dimulai dengan mencatat, menganalisis dan selanjutnya membuat kesimpulan tentang pelaksanaan dan hasil program yang dilihat dari ada atau tidaknya perkembangan usaha yang dimiliki warga belajar. Penelitian ini menggunakan teknik observasi nonpartisipan, karena peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.
3. Dokumentasi. Teknik pengumpulan data berikutnya yang digunakan oleh penulis, yaitu dokumentasi. dokumentasi ini digunakan penulis untuk mengumpulkan data peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berbentuk rekaman dan foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Burhan Bungin (2003: 70) Penelitian ini dilakukan dengan mengetahui penilaian efektivitas siswa dalam mempertanggungjawabkan tugas dan keterlibatan dalam pembelajaran melalui media mentimeter. Data yang diperoleh melalui teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru di SMA Indonesia membangun Medan tersebut. Kemudian untuk mengetahui pencapaian hasil wawancara, peneliti menggunakan observasi atau pengamatan dengan melihat langsung kondisi di SMA Indonesia membangun Medan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran

Adapun model pembelajaran yang dipilih dan digunakan adalah problem based learning. Delisle dalam Abidin (2014, hlm. 159) menyatakan bahwa problem based learning merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran. Tim Kemdikbud (2013b) dalam Abidin (2014, hlm. 159) memandang model PBL sebagai suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk "belajar bagaimana belajar", bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan

dunia nyata. Kelebihan atau manfaat model pembelajaran PBL menurut Kurniasih & Sani (2016, hlm. 48) adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar untuk mentransfer pengetahuan yang baru serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan ketrampilan kreatif. Selain itu, Shoimin (2017, hlm. 132) mengungkapkan beberapa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah yang meliputi:

1. Mendorong siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah pada dunia nyata,
2. Membangun pengetahuan siswa melalui aktivitas belajar,
3. Mempelajari materi yang sesuai dengan permasalahan,
4. Terjadi aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok pada siswa,
5. Kemampuan komunikasi akan terbentuk melalui kegiatan diskusi dan presentasi hasil pekerjaan,
6. Melalui kerja kelompok siswa yang mengalami kesulitan secara individual dapat diatasi.

Dalam merancang perencanaan pembelajaran PPKn ini, menurut kami model problem based learning sangat cocok digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran kelas XII. Problem-Based Learning (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang sangat cocok untuk siswa SMA kelas XII, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Berikut adalah beberapa alasan mengapa PBL adalah pendekatan yang efektif dalam konteks ini:

1. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis. Dalam PBL, siswa dihadapkan dengan masalah atau proyek nyata yang relevan dengan mata pelajaran PPKN. Mereka perlu melakukan analisis mendalam, mencari solusi, dan membuat keputusan berdasarkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila dan tugas-tugas warga negara. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari dan dalam warga negara yang bertanggung jawab.
2. Pemahaman Konteks Nyata. Dalam PBL, siswa bekerja pada proyek-proyek atau masalah-masalah yang memiliki relevansi dalam kehidupan nyata. Ini membantu mereka mengaitkan konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran PPKN dengan situasi konkret dalam masyarakat. Dengan begitu, mereka dapat lebih baik memahami pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara yang sadar.
3. Pembelajaran Mandiri. PBL mendorong siswa untuk belajar mandiri. Mereka harus mencari sumber-sumber informasi, melakukan riset, dan mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Ini sesuai dengan tingkat kematangan siswa SMA dan membantu mereka mengembangkan kemandirian dalam proses pembelajaran.
4. Kolaborasi dan Komunikasi. PBL melibatkan kolaborasi antara siswa. Mereka harus bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan masalah atau proyek yang diberikan. Ini mengajarkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan, yang semuanya penting dalam konteks PPKN.
5. Pengembangan Kemampuan Penyelesaian Masalah. Mata pelajaran PPKN sering kali melibatkan analisis masalah sosial dan politik. Dengan menggunakan PBL, siswa belajar untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan memahami implikasi dari keputusan mereka. Ini membantu mereka menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat.
6. Memotivasi Pembelajaran. PBL seringkali memotivasi siswa karena mereka melihat relevansi langsung dari apa yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dapat meningkatkan minat mereka dalam mata pelajaran PPKN dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran.

7. Evaluasi Holistik. PBL dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara holistik. Evaluasi tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan analitis, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi.

Dalam konteks mata pelajaran PPKN di SMA kelas XII, PBL memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan mereka tentang nilai-nilai Pancasila, konsep-konsep kewarganegaraan, dan pengetahuan sejarah dan politik dengan pemahaman tentang masalah-masalah kontemporer yang dihadapi oleh masyarakat. Dengan demikian, PBL adalah pendekatan pembelajaran yang sangat efektif dan relevan.

Metode Pembelajaran

Adapun metode pembelajaran yang digunakan dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran PPKn ini adalah dengan memadukan metode diskusi dengan metode tanya jawab. Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2011), metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah. Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat two way traffic sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru. Dengan menggabungkan metode diskusi dengan metode tanya jawab dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas XII merupakan pendekatan yang sangat efektif. Berikut beberapa penjelasan yang mendukung penggabungan kedua metode ini:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Kombinasi metode diskusi dan metode tanya jawab dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Diskusi mengizinkan siswa untuk berbicara dan berbagi pemikiran mereka tentang topik yang dibahas, sementara metode tanya jawab memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk merespons dan berpartisipasi.
2. Keterampilan Berbicara dan Berpikir Kritis. Diskusi melibatkan siswa dalam berbicara dan berpendapat tentang isu-isu yang relevan dengan mata pelajaran PPKN. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara dan berpikir kritis karena mereka harus merumuskan argumen, menyampaikan pendapat, dan merespons pandangan orang lain.
3. Pemahaman yang Lebih Mendalam. Metode tanya jawab memungkinkan guru untuk mengajukan pertanyaan yang menantang siswa untuk merenung, mempertimbangkan nilai-nilai Pancasila, dan menerapkan pemahaman mereka. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat membantu siswa menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep PPKN.
4. Pembelajaran Kolaboratif. Diskusi dapat dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil atau sebagai diskusi kelas yang lebih luas. Dalam kelompok kecil, siswa dapat berkolaborasi dalam merumuskan jawaban, berbagi pandangan, dan memecahkan masalah bersama. Ini mempromosikan pembelajaran kolaboratif yang mendorong pertukaran ide.
5. Penyesuaian Pembelajaran. Kombinasi metode tanya jawab memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Dengan mengajukan pertanyaan yang relevan, guru dapat menilai pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang mungkin sulit.
6. Evaluasi Formatif. Metode tanya jawab memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi formatif terus-menerus terhadap pemahaman siswa. Dengan mengajukan pertanyaan selama diskusi, guru dapat memantau sejauh mana siswa memahami materi dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan.

7. Peningkatan Partisipasi Siswa. Dengan metode tanya jawab, siswa yang mungkin lebih pemalu atau kurang percaya diri dalam berbicara di depan umum masih dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka dapat memberikan jawaban secara tertulis atau dalam kelompok-kelompok kecil, yang mengurangi tekanan.
8. Penguatan Keterampilan Kewarganegaraan. Keterampilan berdiskusi dan berpartisipasi dalam tanya jawab adalah keterampilan yang sangat penting dalam kewarganegaraan. Mendorong siswa untuk berbicara tentang isu-isu kewarganegaraan dan nilai-nilai Pancasila mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang aktif dan berpendapat dalam masyarakat.

Media Pembelajaran

Adapun media pembelajaran yang kami gunakan yaitu media digital Bamboozle sebagai media evaluasi pembelajaran PPKn di kelas. Bamboozle merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Ini adalah platform praktis dan mudah diakses yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Bamboozle berbeda dari game lain karena dapat diakses langsung tanpa registrasi, tetapi untuk membuat game atau mengakses menu yang lebih dalam, diperlukan pendaftaran. Bamboozle dapat digunakan sebagai media edugames, yaitu game edukasi yang dapat dimainkan secara online. Singkatnya, Bamboozle adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Praktis dan mudah diakses, serta dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bamboozle dapat digunakan sebagai media edugames, yaitu game edukasi yang dapat dimainkan secara online. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, inovasi ini dapat meningkatkan pengalaman siswa dalam pembelajaran PPKn dan membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini juga membantu guru dalam mengelola dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif.

Materi Pembelajaran

Adapun salah satu materi pembelajaran yang dipilih dalam penerapan produk inovasi ini yaitu, Konsep PPKn Materi pembelajaran harus mencakup konsep-konsep PPKn yang relevan dengan kurikulum yang berlaku. Konsep-konsep tersebut dapat meliputi nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, hak asasi manusia, dan sebagainya. Metode "Bamboozle" Materi pembelajaran juga harus mencakup pengenalan dan penggunaan metode "Bamboozle" dalam pembelajaran PPKn. Materi pembelajaran harus mencakup cara membuat permainan kuis interaktif menggunakan platform "Bamboozle", cara memperkenalkan permainan kuis kepada siswa, dan cara melakukan permainan kuis.

Produk Inovasi Pembelajaran

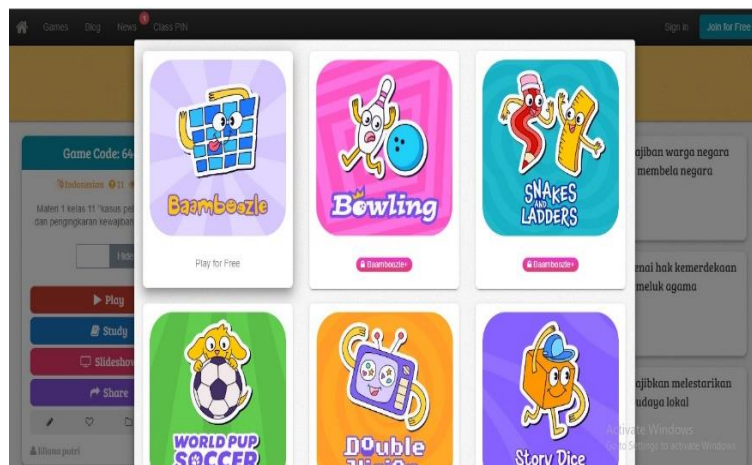
Pembelajaran Bamboozle

Media Baamboozle merupakan media game digital yang memerlukan akses internet dalam penggunaannya. Media ini dimainkan secara berkelompok dan setiap kelompok akan memilih salah satu nomor di layar yang berisikan soal yang akan dijawab. Setiap nomor dapat juga bersikan gift tambahan poin atau pertukaran poin nilai kelompok tertinggi tanpa menjawab soal. Dapat pula berisikan jebakan pengurangan poin atau dapat juga tidak mendapatkan apa-apa (kosong). Setiap kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan poin, begitu sebaliknya setiap siswa yang tidak bisa menjawab tidak akan mendapatkan poin dan tidak ada sistem pengurangan poin. Pembelajaran hybrid learning menggunakan media Baamboozle juga dapat menurunkan rasa bosan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran satu arah yang selalu fokus kepada guru akan menimbulkan kejenuhan dan

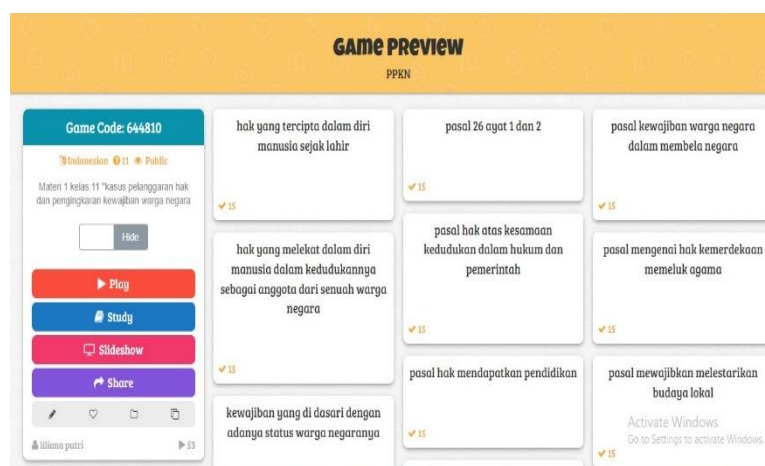
menurunnya tingkat konsentrasi bagi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media game tentunya akan mengalihkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi. Sesuai dengan penelitian ini, terlihat pada hasil uji hipotesis yang diperoleh menunjukkan nilai Sig media Baamboozle terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, menggunakan media Baamboozle menjadikan siswa akan lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Dampak lain yang dirasakan siswa yaitu dapat menghibur dan mengurangi stress

Aplikasi Baamboozle Berbasis Digital

Media game based learning ini saling terikat via game Baamboozle untuk menyokong guru membuat pelajaran lebih memuaskan. Game Baamboozle adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau melakukan quis. Game Baamboozle ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu quis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran. Lalu untuk itu peneliti terkesan membutuhkan media game Baamboozle yang diinginkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas Fase F.4 SMA Swasta Yapim Medan yang berakibat terhadap prestasi dan hasil belajar siswa. Hasil pengembangan Media Pembelajaran tari Remo Trisnawati berbasis Game Based Learning Baamboozle meliputi empat indikasi yakni tampilan awal, tampilan soal kuis, tampilan zoom in soal kuis Baamboozle, dan tampilan kunci jawaban kuis. Berikut merupakan indikasi produk Game Based Learning Baamboozle:



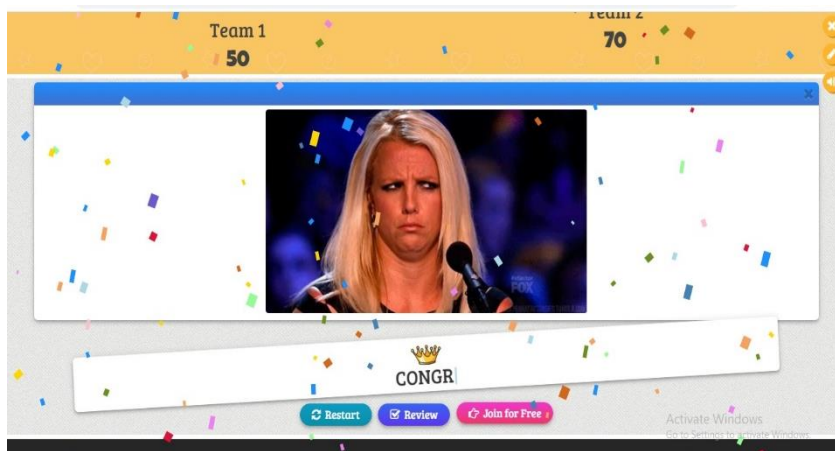
Gambar 1. Tampilan Cover Depan Game Baamboozle



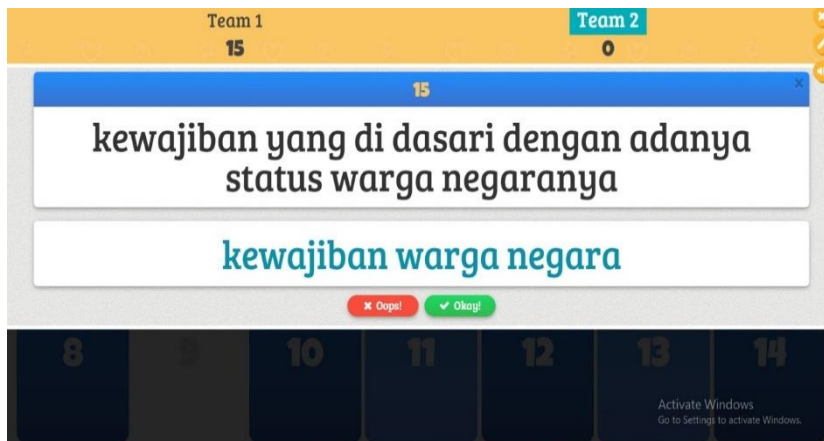
Gambar 2. Tampilan Folder Game Baamboozle



Gambar 3. Tampilan Awal Kuis Bamboozle



Gambar 4. Tampilan Zoom In Soal Kuis Bamboozle



Gambar 5. Tampilan Zoom In Soal Kuis Bamboozle

KESIMPULAN

Bamboozle merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Singkatnya, Bamboozle adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, inovasi ini dapat meningkatkan pengalaman siswa dalam pembelajaran PPKN dan membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Game Bamboozle ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu quis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan

memotivasi siswa agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran. Lalu untuk itu peneliti terkesan membutuhkan media game Baamboozle yang diinginkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas Fase F.4 SMA Swasta Yapim Medan yang berakibat terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.

Saran: Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas media Bamboozle sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn. Hasil ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, serta memberikan pemahaman lebih dalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dalam konteks mata pelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohman. N. F1, P. C. (2023). Penerapan Model Pbl Berbantuan Aplikasi Baamboozle Untukmeningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iv Sdn Banjarpanjang 1. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Halaman 1-15.
- Sari, F. R. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Mediabelajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkanprestasi Belajar Peserta Didik Smkdi Jakarta Selatan. Halaman 1-19.
- Sartika Dewi Mariani, D. A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan MediaBaamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. Available online <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>, Halaman 1-12.
- Sofyan Iskandar, ,. P. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswadi Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling, Halaman 1-6.
- Utari Dwi Fitriani, W. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasisgame Based Learning Baamboozle Di Mtsn 1 Kota Malang. Jurnal Seni dan Pembelajaran, Halaman 30-41.