

EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS BAAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMA NEGERI 1 JALAKSANA

Amelia Nuryanti¹, Hifni Fitriah Nurjanah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: amelianuryanti297@gmail.com

Article History

Received: 03-08-2025

Revision: 15-08-2025

Accepted: 18-08-2025

Published: 20-08-2025

Abstract. The problem underlying this research is the lack of the use of technology-based learning media in mathematics subjects, the teacher's learning model using conventional teaching methods, and students' difficulties in learning mathematics. This research aims to develop educational game learning media based on Baamboozle for mathematics subjects in class X at SMA Negeri 1 Jalaksana. The study was conducted at SMA Negeri 1 Jalaksana using research and development methods with the ADDIE model, and the subjects were 26 class X students consisting of 6 students for the small group trial and 20 students for the large group trial. The data collection techniques used in this research were validation sheets, student response questionnaires, and documentation. The results of the study showed that: (1) the validity of the media obtained a score of 88% from subject matter experts in the "Very Effective" category and 94% from media experts in the "Very Effective" category; (2) the beta test conducted yielded a result of 76% in beta test 1, categorized as "Good," and beta test 2 yielded a result of 86%, categorized as "Very Good." It can be concluded that the development of Baamboozle-based educational game learning media in mathematics is effective for use in learning in class X at SMA Negeri 1 Jalaksana.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Baamboozle, Mathematics, ADDIE

Abstrak. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran matematika, model pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran konvensional, serta kesulitan siswa dalam mempelajari matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle pada mata pelajaran matematika kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Jalaksana dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dan subjeknya adalah siswa kelas X berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 6 orang siswa untuk uji kelompok kecil dan 20 orang siswa untuk uji kelompok besar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan lembar validasi, angket respon siswa dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) validitas media memperoleh nilai 88% dari ahli materi dengan kategori "Sangat Efektif" dan 94% dari ahli media dengan kategori "Sangat Efektif"; (2) Uji beta yang dilakukan memperoleh hasil 76% pada uji beta 1 termasuk kategori "Baik" dan uji beta 2 memperoleh hasil 86% termasuk kategori "Sangat Baik". Dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle pada mata pelajaran matematika ini dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi, Baamboozle, Matematika, ADDIE

How to Cite: Nuryanti, A & Nurjanah, H. F. (2025). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Baamboozle pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Negeri 1 Jalaksana. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8287-8295. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3990>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat baik berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (*software*) sebagai penunjang dalam kemudahan dan keberhasilan proses pembelajaran siswa (Widianto et al., 2021). Secara umum fungsi dan manfaat dari media pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar agar menciptakan suatu kondisi yang optimal bagi siswa. Dua hal penting dalam pelaksanaan penunjang pembelajaran adalah metode pembelajaran dan bahan ajar (Saleh et al., 2023). Maka dari itu, media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan siswa secara langsung. Media pembelajaran ini juga dapat menjadi alat bagi siswa untuk memahami dan mempelajari suatu pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Teknologi dalam dunia pendidikan, mempunyai dampak positif bagi pembelajaran siswa. Teknologi digital dapat meningkatkan pembelajaran dengan memungkinkan penggunaan teknologi dan aplikasi digital dalam pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih efektif (Hakim & Yulia, 2024). Proses ini akan berlangsung dengan baik jika komunikasi antara pendidik dan siswa berjalan dengan lancar. Dimana pendidik mampu menyampaikan ilmu pengetahuan dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik juga. Salah satu diantara seluruh mata pelajaran yang masih menjadi suatu kesulitan dalam pembelajaran di sekolah menengah atas (SMA) adalah Matematika (Hidayat & Rahmi, 2022).

Matematika adalah bidang studi yang berperan penting untuk mengukur kualitas siswa di sekolah. Menurut KEMENDIKBUD 2013, matematika memiliki tujuan pembelajaran, diantaranya yaitu: 1) untuk meningkatkan kecerdasan siswa, 2) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, 3) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, 4) untuk melatih kemampuan berkomunikasi siswa, dan 5) untuk mengembangkan karakter pada diri siswa (Sitepu et al., 2024). Pembelajaran matematika saat ini memiliki permasalahan yang dimana ada beberapa siswa-siswi yang tidak menyukai mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh banyak hal diantaranya, dari murid, media pembelajaran, metode pembelajaran dan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang peneliti lakukan ke sekolah SMAN 1 Jalaksana, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya masih sedikit guru terutama guru matematika yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Pelajaran matematika sering kali dianggap sulit oleh beberapa siswa. Akibatnya, banyak siswa yang merasa bosan dan kesulitan memahami

materi selama proses pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran matematika.

Menurut penjelasan di atas, diketahui bahwa siswa cepat merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa kurang tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, media pembelajaran *game* edukasi merupakan salah satu media yang cocok untuk membangun ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi adalah salah satu genre *game* yang digunakan untuk memberikan pembelajaran atau menambah pengetahuan dan keterampilan melalui suatu media unik dan menarik (Arifah & Fernando, 2022). Menurut Samin (2023), tujuan memasukkan permainan (*games*) dalam suatu proses pembelajaran yaitu untuk menyegarkan suasana ketika dalam proses pembelajaran sudah terasa mulai jenuh dan membosankan. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa yang mulai menurun.

Terdapat banyak media pembelajaran *game* edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah website *game* Baamboozle. Baamboozle adalah aplikasi *game* edukasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media untuk melakukan kuis atau latihan. Baamboozle memiliki beberapa fitur diantaranya pembuatan kuis, pengaturan mode permainan, umpan balik langsung, dan elemen gamifikasi. Baamboozle memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Mardiah et al., 2024). Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan, sehingga menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna. Diharapkan melalui media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan ketertarikan pada saat proses pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle pada mata pelajaran matematika kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Studi pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah model pengembangan yang terstruktur secara sistematis dan mudah dipahami. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk dalam penelitian ini adalah media

pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle pada mata pelajaran matematika untuk materi trigonometri kelas X.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana yang terdiri dari 26 siswa yakni sebanyak 6 orang untuk uji kelompok kecil dan 20 orang untuk uji kelompok besar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan, wawancara, dan kuesioner (angket). Dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket respon siswa dan dokumentasi. Untuk lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid atau tidak. Lembar validasi ini diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas. Angket respon siswa ini diajukan kepada beberapa siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian, Sementara dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dan informasi sebagai elemen pendukung dalam penelitian ini.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis keefektifan. Analisis keefektifan digunakan untuk mengolah data hasil validasi oleh ahli media, validasi oleh ahli materi, dan hasil angket respon siswa. Hasil dari validasi oleh ahli media, ahli materi, dan hasil angket respon siswa kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

S_{max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

x_i = Nilai efektifitas angket tiap aspek

Tabel 1. Pedoman skor dan kriteria interpretasi

Skor	Jawaban	Persentase	Kriteria Interpretasi
5	Sangat Setuju	$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Efektif
4	Setuju	$61\% < x \leq 80\%$	Efektif
3	Kurang Setuju	$41\% < x \leq 60\%$	Kurang Efektif
2	Tidak Setuju	$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Efektif
1	Sangat Tidak Setuju	$\leq 21\%$	Sangat Tidak Efektif

Berdasarkan pedoman skor dan kriteria interpretasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle dapat dikatakan efektif digunakan jika tingkat validitas yang diperoleh memiliki persentase minimal sebesar 61%.

HASIL

Hasil Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle yang telah dikembangkan akan dilakukan validasi oleh ahli materi yang dilakukan sebanyak satu kali. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan valid sesuai dengan aspek materi.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Relevansi	4
2.	Materi	4
3.	Kelayakan Isi	14
4.	Bahasa	8
5.	Evaluasi	9
6.	Manfaat Bagi Siswa	5
Persentase Efektivitas Produk Kategori		88% Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 2. hasil validasi materi mendapatkan bahwa persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Efektif”, namun produk masih harus direvisi sesuai saran dan komentar dari validator ahli materi sebelum produk ini diujicobakan ke lapangan. Adapun hasil revisi produk berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli materi adalah hanya mengenai isi dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran menjelaskan bahwa siswa dapat menyelesaikan permasalahan kontekstual, tetapi soal yang ada di dalam media pembelajaran *game* edukasi tersebut tidak mencantumkan soal penyelesaian permasalahan kontekstual. Setelah produk media pembelajaran direvisi, dengan demikian media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle ini sangat efektif untuk digunakan pada mata pelajaran matematika untuk materi trigonometri di kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana. Produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle yang telah dikembangkan akan dilakukan juga validasi oleh ahli media yang dilakukan sebanyak satu kali. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan valid sesuai dengan aspek media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Desain Visual	23
2.	Audio	4
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	15
4.	Kesesuaian Media Interaktif	5
Persentase Efektivitas Produk Kategori		94% Sangat Efektif

Berdasarkan hasil dari validasi media oleh validator ahli media pada Tabel 3. produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat efektif untuk diujicobakan dengan persentase kualitas produk 94% namun masih memerlukan beberapa perbaikan. Hal ini dikarenakan ada beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media untuk dilakukan perbaikan. Adapun hasil revisi produk berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli media adalah hanya mengenai tampilan media pembelajaran yang harus diperbaiki menjadi lebih baik. Setelah produk media pembelajaran direvisi, dengan demikian media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle ini sangat efektif untuk digunakan pada mata pelajaran matematika untuk materi trigonometri di kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana.

Hasil Angket Respon Siswa

Setelah produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle melakukan validasi ahli materi dan media, selanjutnya adalah melakukan uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dan uji kelompok besar yang terdiri dari 20 siswa. Hal ini dilakukan menggunakan lembar angket respon siswa guna mengetahui apakah media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle ini efektif digunakan dalam pembelajaran menurut pengguna.

Tabel 4. Hasil angket respon siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
		Uji kelompok Kecil	Uji Kelompok Besar
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	189	693
2.	Kemudahan	65	259
3.	Kualitas Instruksional	88	344
Persentase Efektivitas Produk		76%	86%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4. maka diperoleh hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 6 orang siswa kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana dengan jumlah skor 342 dari 450 dengan persentase efektivitas produk 76% dan termasuk ke dalam kategori baik. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 20 orang siswa kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana dengan jumlah skor 1296 dari 1500 dengan persentase efektivitas produk 86% dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle ini efektif digunakan dalam pembelajaran matematika yang dapat dilihat dari hasil angket respon siswa yang menunjukkan kategori baik dan sangat baik.

DISKUSI

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle dengan materi Trigonometri telah melakukan beberapa tahapan yang terdiri atas tahapan analisis, perancangan atau desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis yang didapat dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan wawancara dengan siswa kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas tidak selalu digunakan. Hal ini berhubungan dengan metode pembelajaran yang sering digunakan di kelas ialah menggunakan metode konvensional, dikarenakan dalam pembelajaran Matematika banyaknya hanya berisi rumus-rumus matematika saja yang mana ada beberapa materi yang dalam penjelasannya menggunakan metode konvensional tersebut.

Menurut guru mata pelajaran Matematika, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik. Hal ini dikarenakan guru tersebut pun pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* yaitu menggunakan aplikasi wordwall. Hasil dari wawancara siswa menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran Matematika, pemahaman terhadap penyampaian materi oleh guru ialah tidak menentu. Hal ini yang menyebabkan siswa mulai kurang fokus jika ada yang tidak dipahami pada saat proses pembelajaran Matematika. Penggunaan metode dan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor antusiasme siswa, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka senang jika metode pembelajaran ataupun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut berisi selingan permainan-permainan.

Produk yang dikembangkan telah melalui uji alfa dan beta. Produk media pembelajaran diuji alfa oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah skor 44 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 88% yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hasil penilaian dari ahli materi tersebut telah memenuhi kriteria nilai minimal baik, sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi. Ahli media memberikan penilaian dengan jumlah skor 47 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 94% yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hasil penilaian dari ahli media tersebut telah memenuhi kriteria minimal baik, sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media.

Proses uji beta dilakukan setelah produk media pembelajaran dinyatakan efektif berdasarkan hasil pengujian alfa. Uji beta dibagi menjadi dua, yakni uji beta 1 yang dilakukan pada kelompok kecil dan uji beta 2 yang dilakukan pada kelompok besar. Uji beta 1 dilakukan dengan melibatkan 6 siswa kelas X. Keenam siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor 342 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 76% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik. Uji beta 2 dilakukan dengan melibatkan 20 siswa kelas X. Kedua puluh siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor 1.296 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 86% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle, yaitu materi yang disajikan dalam produk media pembelajaran ini hanya mencakup satu subbab saja, yaitu trigonometri pada segitiga siku-siku dan sudut istimewa, materi yang disajikan dalam produk media pembelajaran ini tidak disertai dengan audio narasi, produk akhirnya hanya terdapat dalam web baamboozle itu sendiri, yang mana jika guru dan siswa ingin menggunakannya, maka harus login terlebih dahulu ke web Baamboozle tersebut, proses penelitian menggunakan bantuan proyektor dikarenakan kebutuhan internet yang beberapa siswa tidak dapat memenuhinya. Hal ini menyebabkan siswa lebih memperhatikan media pembelajaran ini dikarenakan hanya menggunakan 1 media yakni proyektor, dan fitur-fitur yang digunakan berbentuk sederhana, dikarenakan fitur yang lainnya berbayar, meskipun begitu dengan fitur sederhana sudah dapat membuat media pembelajaran *game* edukasi sederhana.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle pada mata pelajaran matematika untuk materi trigonometri kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana telah berhasil mencapai kriteria keefektifan yang ditetapkan. Media pembelajaran ini terbukti valid dilihat dari validasi oleh ahli materi yang memperoleh persentase efektivitas produk sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif. Sedangkan validasi oleh ahli media diperoleh persentase efektivitas produk sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif.

Selanjutnya adalah uji beta atau uji kelompok yang terbagi menjadi 2 yakni uji beta 1 yang dilakukan pada kelompok kecil dan uji beta 2 yang dilakukan pada kelompok besar. Uji beta 1 dilakukan dengan melibatkan 6 siswa kelas X. Keenam siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor 342 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 76% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik. Sedangkan uji beta 2 dilakukan dengan melibatkan 20 siswa kelas X. Kedua puluh siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor 1.296 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 86% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran *game* edukasi berbasis Baamboozle ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika untuk materi trigonometri kelas X SMA Negeri 1 Jalaksana.

REFERENSI

- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1). <https://Publisherqu.Com/Index.Php/Pediaqu>
- Hidayat, M. A., & Rahmi, S. (N.D.). Teknik Belajar Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma). In *Jurnal Pema Tarbiyah* (Vol. 20, Issue 1). [Http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Pematarbiyah](http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Pematarbiyah)
- Mardiah, K., Dwi Syaputri, M., & Rezki Rihansyah, M. (2024). The Application Of Baamboozle Educational Quiz In Increasing The Learning Motivation Of Grade Iv Students In Mathematics Subjects Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Matematika. In *Jurnal Cerdas Proklamator* (Vol. 184, Issue 2).
- Nurul Arifah, S., & Fernando, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)*, 3(3), 295–315. [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Informatika](http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Informatika)
- Saleh, S. M., Syahrudin, Saleh, S. M., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Samin. (2023). *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*. Mega Press Nusantara.
- Sitepu, R. D., Eprillalita, A., Rahmadita, A., & Arviana, S. (2024). Studi Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Atas (Sma). *Jurnal Serunai Matematika*.
- Widianto, E., Anisnai'1 Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (N.D.). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal Of Education and Teaching*. [Http://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Jete](http://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Jete)