

PENGARUH PENGGUNAAN BAAMBOOZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMKN 1 KUNINGAN

Agil Ferdiana¹, Dodi Ahmad Haerudin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: ferdianaagil12@gmail.com

Article History

Received: 12-08-2025

Revision: 23-08-2025

Accepted: 26-08-2025

Published: 28-08-2025

Abstract. This research aims to determine the effect of Baamboozle as a learning medium on the learning outcomes of class X students at SMKN 1 Kuningan. This research uses a quantitative research type. In this study, the experimental method is employed. The design applied in this research is a pre-experimental study with a One Group Pretest-Posttest Design. The population used consists of all class X students at SMK Negeri 1 Kuningan, totaling 640 individuals. The sample used in this study is the class X of Agribusiness Crop/Agribusiness Food Crops and Horticulture (ATPH) 1 as the experimental class, consisting of 30 students, including 23 males and 7 females. The instruments used were pretest, posttest, and questionnaires. The data analysis techniques employed were validity test, normality test, hypothesis test, reliability test, and data tabulation. This research was conducted at SMKN 1 Kuningan with a sample of 30 students from class X ATPH 1. The findings of this study are: (1) the students' learning outcomes in Informatics before using the Baamboozle media were far from the KKM (Minimum Competency Criteria) with an average of 62.66; (2) the students' learning outcomes in Informatics after using the Baamboozle media showed an improvement with an average score of 77.33; (3) Based on the hypothesis testing/paired sample t-test, there is an effect on students' learning outcomes before and after using Baamboozle media as a learning tool.

Keywords: Learning Media, Baamboozle, Informatics

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Baamboozle sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Kuningan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa di kelas X di SMK Negeri 1 Kuningan yang berjumlah 640 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X Agribisnis Tanaman/Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH) 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari 23 orang laki-laki dan 7 orang Perempuan. Instrumen yang digunakan adalah *pretest*, *posttest*, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji normalitas, uji hipotesis, uji realibilitas, dan tabulasi data. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Kuningan dengan sampel 30 siswa kelas X ATPH 1. Hasil penelitian ini adalah: (1) hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika sebelum menggunakan media *Baamboozle* jauh dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan rata-rata 62,66; (2) hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika sesudah menggunakan media *Baamboozle* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 77,33; (3) berdasarkan uji hipotesis/uji-T (*paired sample t-test*), terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Baamboozle sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Baamboozle*, Informatika

How to Cite: Ferdiana, A., & Haerudin, D. A. (2025). Pengaruh Penggunaan *Baamboozle* sebagai Media Pembelajaran Informatika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 1 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8604-8612. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4067>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Informatika adalah proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran Informatika dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Adapun tujuan dari pembelajaran Informatika adalah untuk membantu siswa menjadi lebih siap dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami bagaimana pelajaran ini diterapkan di sekolah tetapi juga memberikan wawasan tentang manfaat jangka panjang bagi siswa dalam konteks perkembangan teknologi dan globalisasi saat.

Pada saat kegiatan belajar, kemampuan berpikir siswa sangat penting untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Penting bagi guru untuk terus memberikan arahan dan rangsangan kepada siswa agar mereka dapat terus meningkatkan kemampuan berpikir mereka dan meningkatkan kreativitas mereka melalui diskusi, pertanyaan, dan simulasi. Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang, salah satunya dengan adanya inovasi edukasi game yang semakin memudahkan proses pendidikan. Menurut Alba et al., (2023) Game edukasi merupakan metode pembelajaran menggunakan permainan (*games*) menggunakan teknologi yang mempunyai fungsi (1) Meningkatkan minat belajar siswa, (2) Meningkatkan konsentrasi penggunaannya, (3) Membantu memecahkan masalah yang ada dengan belajar berdasarkan model yang ada di *Game Edukasi*; dan (4) Membantu guru untuk mengetahui perkembangan belajar siswa. Kemajuan Informatika juga akan memungkinkan berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi atau media yang berbasis dunia maya yang tidak mengharuskan sang pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan.

Pada umumnya, media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dengan siswa dapat lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Guru berkewajiban untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa agar proses pembelajaran menarik dan menyenangkan (Hasan, 2020). Oleh karena itu, peran guru dalam menentukan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sangat diperlukan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran modern yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran aplikasi *Baamboozle*. Media pembelajaran ini merupakan berbentuk *website* yang dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun di berbagai daerah hanya dengan menggunakan akses internet. *Baamboozle* merupakan media berbasis

web yang mudah diakses tanpa harus login tanpa akun (Tsurayya, 2023). Dengan demikian, media ini sangat sederhana sebagai platform yang sangat mudah digunakan yang bekerja dengan baik membuatnya sangat mudah diakses. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti buku, media cetak, dan papan bor, lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Baamboozle* yang di dalamnya terdapat audio, video, foto, gambar, bahkan teks apapun yang kita mau bisa dimasukkan sehingga mendukung metode pembelajaran yang mempersingkat waktu pengajaran tanpa mengurangi kualitas.

Media *Baamboozle* dalam pembelajaran Informatika dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. *Baamboozle* menjadi wadah informasi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, sehingga siswa dapat berdiskusi bertukar pemikiran mengenai pembelajaran informatika. Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatnya hasil pembelajaran dengan menekankan siswa untuk kreatif, berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, serta mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berbeda. Dengan adanya *Bamboozle*, pembelajaran Informatika diharapkan menjadi interaktif, kolaboratif sehingga mendorong siswa untuk dapat memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan dalam pemahaman pembelajaran Informatika.

SMK Negeri 1 Kuningan merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah yang mempunyai tanggung jawab untuk terus memperbaharui dan berinovasi dalam menentukan metode pembelajaran seiring perkembangan zaman. Salah satunya pada pembelajaran Informatika Kelas X di SMKN 1 Kuningan. Penelitian ini difokuskan kepada penggunaan aplikasi *Bamboozle* sebagai media pembelajaran Informatika dengan harapan dapat memberikan perubahan terhadap meningkatnya hasil belajar siswa serta memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SMK Negeri 1 Kuningan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X, pada proses pembelajaran Informatika dihadapkan dengan beberapa permasalahan, salah satunya adalah kurangnya fokus dan konsentrasi siswa pada pelajaran Informatika yang menyebabkan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Kemudian menyampaikan bahwasannya proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Kuningan sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional. Maka dari itu peneliti meyakini bahwa diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran di kelas. Diharapkan penelitian ini menjadi

terobosan baru pada pembelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Kuningan menggunakan aplikasi *Baamboozle* dengan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi *Bamboozle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Bamboozle* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Kuningan.

METOD

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa di kelas X di SMK Negeri 1 Kuningan yang berjumlah 640 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X Agribisnis Tanaman/Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH) 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari 23 orang laki-laki dan 7 orang Perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu (1) Observasi; Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis keadaan suatu kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi mengenai keadaan awal di kelas X SMKN 1 Kuningan, (2) angket (kuisisioner); angket atau yang sering dikenal dengan kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, (3) Dokumentasi; Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, file dokumenter, data yang relevan dengan penelitian, dan (4) test/soal; teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek untuk mengukur, mengevaluasi, atau menilai kemampuan, pengetahuan, atau kinerja individu, atau kelompok.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu (1) Uji Normalitas; Menurut Triandiani (2020). Pada penelitian ini dengan uji normalitas dapat dilakukan menggunakan *Uji Shapiro Wilk*. Dalam pengujian ini peneliti menggunakan rumus program komputer SPSS 26 for windows, dan (2) Uji hipotesis (uji t); uji-t sampel independen dapat digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel berpasangan atau terkait (Saputra et al., 2022). Pada penelitian ini Uji-T digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Informatika. Pengujian ini menggunakan program SPSS 26 for windows.

Suatu tes atau instrumen pengukuran dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Validitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS 26 versi for windows*. Butir pernyataan dikatakan reliabel atau handal apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten (Agustin et al., 2020). Reabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat di terima dan diatas 0,8 adalah baik.

HASIL

Deskripsi Data *Posttest*

Pada tahap akhir penelitian, dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar siswa dalam pembelajaran informatika menggunakan media pembelajaran Baamboozle. Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika setelah menggunakan media pembelajaran Baamboozle mengalami peningkatan. Skor *posttest* siswa yang sudah mencapai nilai KKM (*Kriteria Ketuntasan Minimal*) 75 yaitu ada 17 siswa dengan presentase 88,82% sedangkan 13 siswa atau 63,07% yang belum mencapai nilai KKM. Nilai paling kecil dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yaitu 50, nilai paling besar 100 dan nilai rata-ratanya yaitu 77,33.

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas yang di gunakan dalam penelitian ini Shapiro-Wilk dengan menggunakan SPSS 26 dengan kriteria nilai signifikansi $>0,05$ maka data di nyatakan berdistribusi normal, jika signifikansi $<0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,165	30	,036	,936	30	,072
<i>Posttest</i>	,128	30	,200*	,931	30	,053

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas bahwa soal yang diberikan pada siswa kelas X ATPH 1 hasil pretest memperoleh nilai Sig = 0,72 dan posttest memperoleh nilai Sig = 0,53. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest $>0,05$ dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan paired sampel T- Test yaitu untuk menguji sampel yang berpasangan dengan menggunakan SPSS 26 for windows. Kriteria pengujian hipotesis yaitu 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir itu menunjukkan adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel. Sebaliknya $> 0,05$, menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir itu menunjukkan tidak adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel hasil uji (t-test).

Tabel 2. Paired samples test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62,67	30	17,207	3,142
	Posttets	77,67	30	15,241	2,783

Tabel 3. Paired samples test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttets	-15,000	17,956	3,278	-21,705	-8,295	-4,576	29	,000

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji Paired Samples T-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari $(0,000 < 0,05)$. Berdasarkan tabel Paired Samples T-Test diatas, diketahui T_{hitung} yaitu sebesar -4,576. Dalam kasus seperti ini T_{hitung} negatif bermakna positif. Sehingga nilai T_{hitung} menjadi 4,576 dengan nilai $df = 29$. T_{tabel} diperoleh dari jumlah peserta didik $(n) = 30$ dengan derajat keterbatasan $(df) = n-2$ atau $30-2 = 28$. Hasil T_{tabel} yang diperoleh adalah 2,048. Pada pengujian ini $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($4,576 > 2,048$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabulasi Data

Hasil respon siswa terhadap hasil pengaruh penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran diperoleh data tabulasi hasil dari angket *pretest* dan *posttest*. Untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,27 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,13. Sehingga selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 19,26. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil pengaruh penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran ini adanya peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran.

DISKUSI

Tahapan pertama dalam penelitian yaitu diberikan soal dan angket (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan tes awal (*pretest*) dilanjutkan dengan pembelajaran dengan menggunakan Baamboozle sebagai media pembelajaran. Selanjutnya setelah pembelajaran siswa diberikan tes akhir (*posttest*) berupa soal dan angket. Kedua pembelajaran tersebut dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Baamboozle dan sesudah menggunakan media pembelajaran Baamboozle yang digunakan oleh peneliti. Setelah selesai dan didapatkan hasil akhir belajar maka dilanjutkan dengan mengolah data dengan uji normalitas, uji hipotesis, dan tabulasi data.

Hasil uji normalitas soal yang diberikan pada siswa kelas X ATPH 1 hasil *pretest* memperoleh nilai Sig = 0,72 dan *posttest* memperoleh nilai Sig = 0,53. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* >0,05 dinyatakan berdistribusi normal. Setelah uji normalitas dilanjutkan dengan uji hipotesis (T-test) pada *pretest* dan *posttest* kelas X ATPH 1. Hasil uji Paired Samples T-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari (0,000 < 0,05). Berdasarkan tabel Paired Samples T-Test diatas, diketahui T_{hitung} yaitu sebesar -4,576. Dalam kasus seperti ini T_{hitung} negatif bermakna positif. Sehingga nilai T_{hitung} menjadi 4,576 dengan nilai $df = 29$. T_{tabel} diperoleh dari jumlah peserta didik ($n = 30$) dengan derajat keterbatasan ($df = n-2$ atau $30-2 = 28$). Hasil T_{tabel} yang diperoleh adalah 2,048. Pada pengujian ini $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($4,576 > 2,048$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika yang diperoleh dari angket respon siswa diketahui nilai Untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,27 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,13. Sehingga selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 19,26. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil pengaruh penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran ini adanya peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan Baamboozle sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil diatas, faktor penyebab hasil belajar siswa sebelum diterapkannya Baamboozle sebagai media pembelajaran belum maksimal. Minat dan motivasi belajar siswa perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius dari guru. Salah satu cara untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Informatika dikarenakan media pembelajaran Baamboozle berfokus pada keaktifan dan kreatifitas peserta didik. Sehingga peserta didik mempunyai variasi dan daya tarik tersendiri yang membuat peserta didik dapat berantusias dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran menggunakan media Baamboozle juga

memberikan perubahan konsep belajar yang lebih baik dan banyak melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Kuningan dapat disimpulkan bahwa:

- Hasil penerapan media pembelajaran pada kemampuan belajar siswa sebelum menggunakan Baamboozle di SMKN 1 Kuningan masih banyak yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini terlihat pada hasil pretest siswa yang memperoleh nilai KKM 75 yang sudah mencapai nilai KKM ada 9 siswa (82,22%), sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM adalah 21 siswa (54,29%). Nilai siswa yang paling rendah dalam hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran Baamboozle yaitu 30 dan nilai yang paling tinggi adalah 90 dengan nilai rata-ratanya adalah 62,66.
- Hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika setelah menggunakan media pembelajaran Baamboozle di SMKN 1 Kuningan meningkat. Hal ini bisa dilihat dalam skor nilai posttest siswa yang sudah mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75 yaitu ada 17 siswa dengan presentase 88,82% sedangkan 13 siswa atau 63,07% yang belum mencapai nilai KKM. Nilai paling kecil dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yaitu 50, nilai paling besar 100 dan nilai rata-ratanya yaitu 77,33.
- Pengaruh penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran Informatika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Kuningan berdasarkan uji hipotesis (paired sample t-test) diperoleh nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari $(0,000 < 0,05)$. Berdasarkan tabel Paired Samples T-Test diatas, diketahui Thitung yaitu sebesar -4,576. Dalam kasus seperti ini Thitung negatif bermakna positif. Sehingga nilai Thitung menjadi 4,576 dengan nilai $df = 29$. Ttabel diperoleh dari jumlah peserta didik $(n) = 30$ dengan derajat keterbatasan $(df) = n-2$ atau $30-2 = 28$. Hasil Ttabel yang diperoleh adalah 2,048. Pada pengujian ini Thitung $> T$ tabel $(4,576 > 2,048)$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

REFERENSI

- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/Jatika.V4i1.2456>
- Hasan, Sentyo, Dan H. (2020). *Pengunaan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar* (Vol. 4).

- Agustin, P., & Permatasari, R. I. (2020). Pengaruh Pendidikan dan Kompensasi terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) Pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184. <https://doi.org/10.35968/M-Pu.V10i2.442>
- Saputra, G. Y., Kartika, D. L., & Muhassanah, N. (2022). Uji T Berpasangan (Paired T-Test) Terhadap Pengaruh Perbedaan Jumlah Jam Terapi Applied Behaviour Analysis (Aba) Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Autisme. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 379–387. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i03.224>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (P. 219).
- Trianziani, S. (2020). *View Metadata, Citation and Similar Papers At Core.Ac.Uk*. 4(November), 274–282.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/Jd.V6i2.3343>