

PENERAPAN BAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 066050 MEDAN DENAI

Amnisyar¹, Feri Haryati², Duma Romaito Pasaribu³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

³SD Negeri 066050 Medan Denai

Surel: amnisyar47@gmail.com

Abstract: The aim of the research is to determine the effectiveness of implementing the Bamboozle game in improving science learning outcomes for class V students at SDN 066050 Medan Denai. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which consists of two cycles with two sessions each. The subjects of this research were 28 class V students at SD Negeri 066050 Medan Denai. Data collection techniques are collected through observation and tests. The research results showed that in cycle I, of the 28 students, only 36% met the KKM, and the remaining 64% did so below the KKM. In the second cycle, students achieved the KKM 78.5%, while those who did not achieve it were 21.42%. Based on these results, bamboozle media is effective in improving science learning outcomes.

Keyword: Learning Outcomes, Elementary School.

Abstrak: Tujuan penelitian adalah mengetahui efektivitas penerapan permainan Bamboozle dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 066050 Medan Denai. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan dua sesi masing-masing. Subjek penelitian ini yaitu 28 siswa kelas V di SD Negeri 066050 Medan Denai. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 36% memenuhi KKM, dan sisanya 64% melakukannya di bawah KKM. Pada siklus kedua, siswa mencapai KKM 78,5%, sedangkan yang tidak mencapainya 21,42%. Berdasarkan hasil tersebut, media bamboozle efektif meningkatkan hasil belajar IPA.

Kata Kunci: Bamboozle, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan penting bagi upaya peningkatan pembangunan suatu negara. Pendidikan adalah proses sistematis dan terstruktur untuk memfasilitasi pembelajaran, atau perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, keyakinan, dan kebiasaan (Ansyah & Salsabilla, 2024; Triwiyanto, 2021). Pendidikan mencakup berbagai metode belajar dan mengajar, baik dalam konteks formal maupun informal, dan bertujuan untuk mengembangkan kapasitas intelektual, etika, dan sosial individu, serta mempersiapkan mereka untuk peran masa depan dalam masyarakat (Nurhayati & Lahagu, 2024).

Dalam konteks peran guru, mereka berperan sebagai pemimpin yang bertugas memberikan motivasi, dorongan, dan panduan agar peserta didik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Ansyah & Mailani, 2024; Nurhidayati et al., 2023). Seorang guru juga berperan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan serta pengetahuan siswa (Ansyah, 2023). Oleh karena itu, guru berkewajiban untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa agar proses pembelajaran menarik dan menyenangkan (Abi Hamid et al., 2020).

Dengan memperhatikan perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini, sistem pendidikan sudah kembali normal. Semua siswa mulai belajar tatap muka di kelas. Hasil belajar di sekolah sangat dipengaruhi oleh proses (Syafi'i et al., 2018). Oleh karena itu, unsur-unsur pembelajaran yang baik seperti sarana dan prasarana, model dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik harus hadir untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang

digunakan untuk menyampaikan pembelajaran sehingga sangat penting (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024; Lestari & Salsabila, 2023).

Keberhasilan dan proses pembelajaran akan dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat dan efektif, terutama dalam menghasilkan evaluasi pembelajaran yang baik (Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024; Supartini, 2016). Namun melihat situasi saat ini, keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar ke arah yang lebih kekinian.

Pemilihan jenis media dan strategi pembelajaran yang tepat sangatlah penting untuk keberhasilan proses pembelajaran, karena dengan memilih media dan strategi yang tepat maka hasil pembelajaran dapat mencapai tujuan. Namun perlu diingat bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran berperan dalam keberhasilan pembelajaran (Kurniasari & Wathon, 2019).

Hasil observasi atau pengamatan dan wawancara yang telah saya lakukan di SDN 066050 Medan Denai adalah guru belum melakukan inovasi baru dan tidak menggunakan teknologi ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga beberapa peserta didik terlihat bosan dan tidak menarik selama proses pembelajaran. Kemudian diketahui pemahaman peserta didik masih rendah. Hal tersebut dilihat dari hasil tes diagnostik yang telah dilakukan pada Sabtu, 13 Juli 2024 diketahui bahwa rendahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA materi keragaman flora dan fauna. Hal tersebut diperoleh dari 28 peserta didik hanya 36% atau 10 peserta didik yang

memperoleh nilai di atas KKM yaitu 65 dan sisanya 64% atau 18 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu diperbaiki. Satu hal yang memungkinkan siswa bisa terlibat secara aktif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan game yang dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti Bamboozle yang dapat menarik minat siswa (Nisvia & Pratiwi, 2024). Bamboozle merupakan platform yang menyerupai kompetisi kuis online tanpa memerlukan pendaftaran akun peserta didik (Wulandari et al., 2024). Penggunaan media ini memiliki manfaat dalam mempengaruhi suasana belajar di kelas yang menyenangkan. Ketertarikan siswa dalam belajar dapat meningkat yang tentunya berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Bamboozle merupakan pilihan yang tepat untuk pembelajaran di kelas secara langsung atau untuk penugasan (Alimova, 2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan Bamboozle dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 066050 Medan Denai. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan Bamboozle sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPA, serta untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan bukti empiris terkait dampak penerapan Bamboozle terhadap hasil belajar siswa, dengan harapan dapat menjadi alternatif metode yang efektif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan dievaluasi secara siklis (Susilo et al., 2022). PTK dilakukan dalam konteks kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran serta kinerja guru dan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penerapan metode bamboozle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 066050, Jl. Kutilang II, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara,

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan tes. Instrumen penelitian meliputi tes pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Media ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran selama penelitian adalah *Bamboozle*. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan tes (Sugiyono, 2013).

Desain penelitian tindakan kelas memiliki langkah-langkah yaitu sebagai berikut: Pertama, perencanaan yaitu dengan mempersiapkan modul ajar, media Bamboozle, lembar tes berupa post-test, instrument penelitian berupa checklist observasi terhadap kegiatan guru dan siswa dan pengukuran hasil

belajar peserta didik melalui tes. Kedua, pelaksanaan yaitu melaksanakan kegiatan mengajar dengan mengimplementasikan *Bamboozle*, memberikan bimbingan kepada peserta didik, dan memberikan post-test. Ketiga, pengamatan yaitu melakukan observasi terhadap aspek yang diteliti, motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Keempat, refleksi yaitu melakukan peninjauan terhadap hasil pengamatan dan evaluasi yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN 066050, Jl. Kutilang II, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Pada penelitian terdapat 2 siklus dengan 4 tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan penelitian tindakan kelas.

Hasil

Pra Siklus

Hasil tes diagnostik yang telah dilakukan pada Sabtu, 13 Juli 2024 diketahui bahwa rendahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA materi keragaman flora dan fauna. Hal tersebut diperoleh dari 28 peserta didik hanya 36% atau 10 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 65 dan sisanya 64% atau 18 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada Kamis, 18 Juli 2024 yang meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap Perencanaan I

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang

diperlukan untuk proses penelitian agar penelitian berjalan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Maka peneliti sudah mempersiapkan soal yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran *Bamboozle* untuk proses perlakuan.

Tahap Pelaksanaan I

Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru mempersiapkan kelas, memberi salam, berdoa sebelum kelas dimulai, dan melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya apersepsi dan motivasi dilakukan dengan tujuan untuk membuka pemikiran siswa tentang aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Kegiatan Inti

Siswa diminta membentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari empat orang pada saat kegiatan utama dimulai. Setelah itu peneliti mulai menggunakan media *Bamboozle*. Sebelum permainan dimulai, mereka menjelaskan aturan mainnya. Kemudian, mereka memberi tahu siswa cara menggunakan media *Bamboozle* untuk belajar.

Selanjutnya guru membagikan soal dan lembar jawaban kepada peserta didik dan meminta peserta didik mengisi data pribadi pada lembar jawaban. Jumlah soal evaluasi sebanyak 20 butir soal dan dikerjakan dalam waktu 40 menit. Setelah soal evaluasi selesai dikerjakan peserta didik mengumpulkan hasil kerja mereka berdasarkan urutan absensi dari nomor urut.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi pelajaran. Sebelum pembelajaran berakhir, guru meminta siswa membersihkan alat tulisnya. Pelajaran ditutup dengan salam penutup.

Tahap Observasi I

Pada tahap observasi, peneliti dibantu oleh rekannya yaitu Aisyah yang mengamati proses belajar mengajar di kelas V. Semua data dikumpulkan melalui lembar observasi guru dan siswa yang ditulis oleh Umami atau rekannya. Hasil observasi yang dilakukan guru dan siswa pada pertemuan siklus I menunjukkan bahwa sebagian peserta masih pasif, sebagian masih belum bekerja sama dalam kelompok, sebagian masih sibuk sendiri dan tidak memperhatikan, dan beberapa langkah dalam modul pengajaran masih belum dilaksanakan.

Tahap Refleksi I

Dari penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian peserta masih pasif, ada yang belum bekerja sama dalam kelompok, ada pula yang masih sibuk sendiri dan tidak memperhatikan, serta beberapa langkah dalam modul pengajaran belum dilaksanakan.

Berdasarkan nilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan melalui posttest menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus I Peserta Didik Kelas V SD Negeri 067241 Medan Denai

Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	22	78,57%
Tidak Tuntas	6	21,42%
Rata-Rata	68,57	

Minimum	90
Maximum	45

Menurut grafik ketuntasan di atas, 22 siswa mencapai ketuntasan belajar di atas KKM 65, atau 78,57%, sedangkan 6 siswa, atau 21,42%, belum mencapai ketuntasan belajar di bawah KKM 65.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 23 Juli 2024 yang meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap Perencanaan II

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan apa saja yang akan dibutuhkan di lapangan apabila melakukan proses penelitian, agar pelaksanaan penelitian berjalan dengan lancar dan mencapai hasil penelitian yang diharapkan.

Tahap Pelaksanaan II

Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dengan menyiapkan kelas, memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan, kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran peserta didik. Selanjutnya, melakukan apersepsi dan motivasi bertujuan membuka pemikiran peserta didik tentang kegiatan sehari-hari yang bertema sesuai dengan materi yang dipelajari, serta guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti

Instruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan empat orang di awal kegiatan inti. Setelah itu peneliti mulai menggunakan media

Baamboozle. Sebelum permainan dimulai, peneliti memberitahukan kepada siswa tentang peraturan permainan. Setelah itu mereka memberikan arahan bagaimana cara menggunakan media Baamboozle untuk pembelajaran.

Guru kemudian memberikan soal dan lembar jawaban kepada siswa dan meminta siswa mengisi data diri pada lembar jawaban. Ada dua puluh soal evaluasi yang harus diselesaikan dalam waktu empat puluh menit. Setelah soal evaluasi selesai, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya berdasarkan urutan kehadiran berdasarkan nomor urut.

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi pelajaran. Sebelum pembelajaran berakhir, guru meminta siswa membersihkan alat tulisnya. Pelajaran ditutup dengan salam penutup.

Tahap Observasi II

Pada tahap observasi, peneliti dibantu oleh teman sejawatnya, Aisyah, yang mengamati proses pembelajaran di kelas V. Lembar observasi guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan semua data. Pada pertemuan siklus I, hasil observasi kegiatan guru dan siswa memperoleh proses pembelajaran sudah menunjukkan keaktifan dan peserta didik sudah tertarik dalam pembelajaran dengan media pembelajaran *Baamboozle*.

Tahap Refleksi II

Dari penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* menunjukkan proses pembelajaran sudah menunjukkan keaktifan dan peserta didik sudah tertarik dalam pembelajaran dengan media pembelajaran *Baamboozle*. Berdasarkan nilai hasil pembelajaran yang telah

dilakukan melalui posttest menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siklus II Peserta Didik Kelas V SD Negeri 067241 Medan Denai.

Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
Tuntas	27	96,42%
Tidak Tuntas	1	2,57%
Rata-Rata	84,82	
Minimum	95	
Maximum	60	

Berdasarkan grafik ketuntasan di atas, 27 siswa mencapai ketuntasan belajar di atas KKM 65, atau 96,42%, sedangkan satu siswa, atau 3,57%, belum mencapai ketuntasan belajar di bawah KKM 65.

Pembahasan

Di SDN 066050 khususnya pada materi IPAS di kelas V terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak kreatif. Metode konvensional yang digunakan sebagian besar guru dapat berdampak pada hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan tidak memahami materi pelajaran. Dilihat dari latar belakangnya, peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memperjelas materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, mengubah cara guru dalam menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media

Baamboolzle merupakan salah satu media yang dapat digunakan.

Berdasarkan grafik ketuntasan siklus I, terdapat 22 siswa yang mencapai ketuntasan belajar lebih dari KKM 65 atau 78,57%, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari 65 sebanyak 6 siswa atau 21,42%. Pada siklus II yang mencapai ketuntasan belajar lebih dari KKM 65 sebanyak 27 orang atau 96,42%, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari 65 sebanyak 1 siswa atau 3,57%. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan dikarenakan ketuntasan belajar sudah mencapai 96,42% sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran IPA pada materi Keragaman Flora dan Fauna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan analisis penulisan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Bamboozle sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 066050 Medan Denai. Hasil pembelajaran pada siklus I tidak menunjukkan keberhasilan siswa yang dimana peserta didik tidak mencapai KKM sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan bamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh membenarkan hipotesis yang dikemukakan pada bab II, yaitu bahwa penerapan bamboozle sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 066050 Medan Denai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya yang sebesar-besarnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan penelitian ini. Dan ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua orang tua. Terimakasih juga peneliti haturkan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, tidak lupa ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada ibu Feri Haryati, S.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing dan Ibu Duma Romaito Br Pasaribu, S.Pd selaku guru pamong PPL II serta seluruh guru dan tidak lupa juga teman – teman yang tercinta yang telah mensupport saya serta peserta didik di SDN 066050 Medan Denai yang telah berkontribusi dalam memberikan fasilitas, dukungan, dan kerja sama sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan kita menulis.
- Alimova, M. A. (2023). Using the internet service “Baamboozle” when creating a gamified educational environment in English classes. *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 8(1), 106–113.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*

- (*JIMPIAN*), 3(1), 43–52.
<https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311.
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansya, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Kurniasari, R., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 96–112.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14.
- Nisvia, R., & Pratiwi, D. A. (2024). IMPLEMENTASI MODEL MARS DAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SDN BENUA ANYAR 8 BANJARMASIN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 619–638.
- Nurhayati, S., & Lahagu, S. E. (2024). *Pendidikan Sepanjang Hayat*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277–293.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi.

Diterima pada : 27 November 2024; Disetujui pada : 20 Desember 2024; Dipublikasi pada : 21 Desember 2024

Jurnal Komunikasi Pendidikan,
2(2), 115–123.

Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar pendidikan*. Bumi Aksara.

Wulandari, W., Susanto, D. A., & Hawa, F. (2024). Exploring Bamboozle as Games-Based Learning Media to Support Students' Vocabulary: Its application in the classroom. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6542–6551.