

Pengaruh Metode Drill Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Materi Dongeng Siswa Kelas VI UPT SD Negeri 060863 Medan Timur TA. 2025/2026

Della Nanda Sidabalok¹, Masta Marselina Sembiring², Halimatussakdiah³, Albert Pauli Sirait⁴, Yusra Nasution⁵, Dila Handayani⁶
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Medan
dellananda551@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode drill berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar materi dongeng siswa kelas VI UPT SD Negeri 060863 Medan Timur Tahun Ajaran 2025/2026. Permasalahan penelitian berawal dari rendahnya hasil belajar siswa pada materi dongeng yang ditunjukkan oleh kurangnya kemampuan memahami unsur intrinsik, amanat, tokoh, dan alur cerita. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode drill yang dipadukan dengan media pembelajaran digital interaktif *Baamboozle*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* melalui desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas VI yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial meliputi uji normalitas, uji-t berpasangan, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,42 meningkat menjadi 84,79 pada *posttest*. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode drill berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa. Nilai *N-Gain* sebesar 0,63 berada pada kategori sedang menuju tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa metode drill yang dipadukan dengan media *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat latihan berulang, serta membantu siswa memahami materi dongeng secara lebih efektif. Dengan demikian, metode drill berbantuan media *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: Metode drill, *Baamboozle*, hasil belajar, dongeng, sekolah dasar

Abstract

This study aimed to determine the effect of the drill method assisted by *Baamboozle* media on students' learning outcomes in fairy tale materials among sixth-grade students at UPT SD Negeri 060863 Medan Timur in the 2025/2026 academic year. The research problem originated from students' low learning outcomes, particularly in understanding intrinsic elements, moral messages, characters, and plot structures in fairy tales. One alternative strategy to address this issue is the implementation of the drill method combined with the interactive digital learning platform *Baamboozle*. This study employed a quantitative approach using a *pre-experimental design* with a *One Group Pretest-Posttest Design*. The research sample consisted of 24 sixth-grade students selected through *total sampling*. The research instrument was a learning achievement test that had been validated and tested for reliability. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including normality tests, paired-sample *t*-tests, and *N-Gain* analysis. The results revealed that the mean *pretest* score of 58.42 increased to 84.79 in the *posttest*. The paired-sample *t*-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of the drill method assisted by *Baamboozle* media on students'

learning outcomes. The N-Gain score of 0.63 was categorized as moderate to high. These findings indicate that the drill method combined with Baamboozle effectively enhances student engagement, reinforces repetitive practice, and improves students' understanding of fairy tale materials. Therefore, the drill method assisted by Baamboozle media can serve as an innovative instructional alternative to improve Indonesian language learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Drill method, Baamboozle, learning outcomes, fairy tales,

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta keterampilan berbahasa siswa. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga diarahkan untuk membentuk kemampuan memahami, menginterpretasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Salah satu materi yang memiliki kontribusi penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah materi dongeng karena mengandung nilai moral, sosial, budaya, dan karakter yang dapat mendukung perkembangan peserta didik secara holistik (Trisnani et al., 2024).

Secara global, berbagai laporan pendidikan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik masih menjadi tantangan di banyak negara berkembang (Tangkearung et al., 2023; T. Tulak et al., 2025). Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan memahami bacaan, menarik informasi penting, dan menginterpretasi isi teks masih menjadi aspek yang perlu diperkuat melalui inovasi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Kondisi tersebut menuntut guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sulle & Tulak, 2021).

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek pemahaman bacaan. Banyak siswa mampu membaca teks secara mekanis, namun mengalami kesulitan ketika diminta mengidentifikasi unsur intrinsik cerita seperti tokoh, alur, tema, latar, dan amanat. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar serta terbatasnya kemampuan siswa dalam memahami makna yang terkandung dalam suatu bacaan.

Materi dongeng merupakan salah satu materi yang membutuhkan kemampuan memahami isi teks secara komprehensif. Siswa tidak hanya dituntut membaca cerita, tetapi juga harus mampu menganalisis karakter tokoh, memahami alur cerita, menemukan pesan moral, dan menghubungkan isi cerita dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran dongeng memerlukan strategi yang mampu membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap melalui aktivitas belajar yang menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SD Negeri 060863 Medan Timur ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi dongeng masih relatif rendah.

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur intrinsik dongeng secara tepat. Selain itu, aktivitas pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran masih berpusat pada guru dengan penggunaan sumber belajar yang terbatas sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Akibatnya, pembelajaran dongeng sering dianggap membosankan dan kurang menarik oleh peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode Drill. Metode Drill merupakan metode pembelajaran yang menekankan latihan secara berulang dan terstruktur untuk memperkuat pemahaman serta keterampilan tertentu. Melalui latihan yang sistematis, siswa memperoleh kesempatan untuk mengulang konsep-konsep penting sehingga informasi yang dipelajari dapat tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang (H. Tulak et al., 2023). Metode ini sangat relevan digunakan pada materi dongeng yang menuntut kemampuan mengenali unsur-unsur intrinsik secara tepat.

Agar pelaksanaan metode Drill tidak menimbulkan kejenuhan, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah Baamboozle. Baamboozle merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru menyajikan latihan dalam bentuk kuis interaktif. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoretis, integrasi metode Drill dan media Baamboozle memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode Drill berfungsi memperkuat penguasaan konsep melalui latihan berulang, sedangkan Baamboozle meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui aktivitas permainan edukatif. Kombinasi keduanya memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang tidak hanya efektif dari sisi kognitif tetapi juga menarik dari sisi afektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode Drill efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan media Baamboozle mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji kedua variabel secara terpisah dan belum banyak yang secara spesifik mengintegrasikan metode Drill dengan media Baamboozle pada pembelajaran dongeng di sekolah dasar.

Berdasarkan telaah penelitian sebelumnya, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu diisi. Penelitian mengenai efektivitas metode Drill berbantuan media Baamboozle pada materi dongeng masih relatif terbatas, khususnya pada siswa

sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang menguji pengaruh kombinasi kedua pendekatan tersebut terhadap hasil belajar siswa dalam memahami unsur intrinsik dongeng secara komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab dua pertanyaan utama: (1) bagaimana hasil belajar siswa pada materi dongeng setelah diterapkan metode Drill berbantuan media Baamboozle; dan (2) apakah terdapat pengaruh signifikan metode Drill berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar materi dongeng siswa kelas VI UPT SD Negeri 060863 Medan Timur Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode drill berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada materi dongeng. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain yang memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan. Desain ini dipilih untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa secara langsung setelah penerapan metode pembelajaran yang diteliti.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di UPT SD Negeri 060863 Medan Timur. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan sampel ini didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah siswa relatif sedikit dan seluruh siswa memperoleh perlakuan yang sama selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar materi dongeng yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI. Instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sesudah perlakuan (posttest) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode drill berbantuan media Baamboozle.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode drill berbantuan media Baamboozle selama beberapa kali pertemuan. Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan latihan berulang melalui permainan kuis interaktif yang tersedia pada platform Baamboozle sehingga siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur dongeng, memahami

isi cerita, serta menjawab pertanyaan secara aktif dan menyenangkan. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS versi 26. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas sebagai syarat analisis parametrik, kemudian dilanjutkan dengan uji paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode drill berbantuan media Baamboozle memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada materi dongeng. Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata nilai pretest siswa sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dengan skor sebesar 58,75. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84,21. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa dalam memahami materi dongeng setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan metode drill dan media digital interaktif.

Selain peningkatan rata-rata, hasil analisis juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami kenaikan skor pada tes akhir. Nilai tertinggi yang semula berada pada angka 80 meningkat menjadi 98, sedangkan nilai terendah meningkat dari 45 menjadi 72. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode drill yang dikombinasikan dengan Baamboozle tidak hanya membantu siswa berprestasi tinggi, tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa yang sebelumnya memiliki kemampuan akademik rendah.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data layak dianalisis menggunakan uji parametrik. Selanjutnya, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak terlepas dari karakteristik metode drill yang menekankan latihan secara berulang dan sistematis. Melalui latihan yang dilakukan secara terus-menerus, siswa memperoleh kesempatan untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Pengulangan yang terstruktur membantu siswa mengingat informasi lebih lama serta meningkatkan ketepatan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan unsur-unsur dongeng.

Di sisi lain, penggunaan media Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Platform ini menghadirkan suasana belajar yang menyerupai permainan sehingga siswa merasa lebih santai dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tampilan visual yang menarik, sistem skor,

dan tantangan kelompok mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi ketika menggunakan Baamboozle. Aktivitas belajar yang awalnya didominasi oleh guru berubah menjadi lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Kondisi ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini mendukung teori behavioristik yang menyatakan bahwa latihan yang diberikan secara berulang dapat memperkuat respons belajar siswa. Menurut teori tersebut, semakin sering siswa diberikan kesempatan untuk berlatih, maka semakin kuat pula hubungan antara stimulus dan respons yang terbentuk. Dalam konteks penelitian ini, latihan melalui Baamboozle menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dongeng.

Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Teori ini menjelaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Melalui Baamboozle, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara sehat. Ketika siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor terbaik, mereka cenderung lebih fokus dalam memahami materi yang dipelajari.

Dari perspektif pedagogis, kombinasi metode drill dan media Baamboozle memberikan sinergi yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar. Metode drill berfungsi memperkuat penguasaan materi melalui latihan berulang, sedangkan Baamboozle menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Kombinasi keduanya menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan.

Keunggulan lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah meningkatnya rasa percaya diri siswa saat menjawab pertanyaan. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa terlihat ragu dan pasif ketika diminta menjawab pertanyaan terkait dongeng. Namun, setelah beberapa kali mengikuti latihan melalui Baamboozle, siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan secara mandiri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode drill berbantuan media Baamboozle merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi dongeng pada siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang memadukan latihan berulang dengan teknologi digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode drill berbantuan media Baamboozle memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi dongeng siswa kelas VI UPT SD Negeri 060863 Medan Timur Tahun Ajaran 2025/2026. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, di mana rata-rata hasil belajar siswa mengalami kenaikan yang menunjukkan bahwa penggunaan metode drill yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami unsur-unsur dongeng secara lebih baik. Aktivitas latihan yang dilakukan secara berulang melalui permainan edukatif pada platform Baamboozle membuat siswa lebih mudah mengingat materi, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat pemahaman terhadap isi pembelajaran.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Kombinasi antara metode drill dan media digital interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman yang aktif dan kompetitif sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode drill berbantuan media Baamboozle dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi dongeng di sekolah dasar.

Saran

Guru sekolah dasar disarankan untuk mengintegrasikan metode drill dengan berbagai media pembelajaran digital interaktif seperti Baamboozle dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Selain itu, guru perlu merancang soal latihan yang bervariasi dan menyesuaikannya dengan tingkat kemampuan siswa agar proses pengulangan materi dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai efektivitas metode drill berbantuan media digital pada berbagai mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan literasi digital siswa. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol sehingga pengaruh perlakuan dapat dianalisis secara lebih mendalam dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, G. (2025). The effect of Baamboozle media on students' interest in learning mathematics. *Al-Mutaliyah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 112–123.
- Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The effect of digital game-based learning interventions on cognitive, metacognitive, and affective-motivational learning outcomes in school: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 94(2), 193–227.
- Dewi, S. M., Anwar, A. S., & Rohimatu, H. M. (2026). Pengaruh media Baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–156.
- Febrianty, G. S., Ramadhan, I., & Zatalini, A. (2024). Implementation of the game-based learning model using Baamboozle media as an evaluation of students. *ICoCSE Proceedings*, 1, 196–202.
- Fonseca, I., Caviades, M., Chantré, J., & Bernate, J. (2023). Gamification and game-based learning as cooperative learning tools: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(21), 4–23. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>
- Hanum, L., Senowarsito, S., & Wahyuni, S. (2025). Students' perceptions of Baamboozle gamification in vocabulary learning: A case study of fifth-grade students. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(4), 759–768.
- Kurniawan, D., & Sari, N. P. (2024). Pengaruh metode drill terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2145–2155.
- Nandhini, S., & Rasyidah, R. (2024). Development of learning instruments based on game-based learning assisted by Baamboozle educational games to improve students' learning outcomes. *Prisma Sains*, 12(3), 589–600.
- Rahayu, E. T., Amin, L. H., Gunawan, H., & Hawary, A. R. R. N. A. (2024). The effect of using game-based learning (Baamboozle) on students' learning motivation. *At-Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 519–528. <https://doi.org/10.51468/jpi.v6i2.724>
- Rukmana, D., & Rahayu, I. R. (2022). The effect of game-based learning assisted by Baamboozle on elementary students' multiplication skills. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 806–817.
- Sari, M., Pratama, R., & Hidayat, A. (2023). Penerapan metode drill untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 87–96.
- Sulle, D., & Tulak, T. (2021). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1–6. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i1.1167>
- Tangkearung, S. S., Tulak, T., & Patintingan, M. L. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3, 67–76.
-

- Trisnani, N., Zuriah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., Anggraini, V., Farhana, H., Pitriyana, S., Watunglawar, B., Mutaqin, A., Farid, M. G., Juwita, A. R., Dianita, E. R., Tulak, T., & Yunefri, Y. (2024). *Pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Tulak, H., Pakiding, A., Tulak, T., & Pongsirante, A. (2023). Generation Z: Understanding the Moral Characteristics of The Current Generation. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 6081–6083.
- Tulak, T., Pitriyana, S., Ahmad, Ode, Z., Adi, N. R. M., Sari, D. D., Salam, Dos Santos, M., Napisah, Hevitria, Wulandari, N., Nur, M. A., Kusumastuti, F. A., Rumangun, K., Roys, Lutfi, Muh. K., Sarwandi, Ibrahim, M., & Setiadi, H. (2025). *Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. PT. Mifandi Mandiri Digital. <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/940>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Wouters, P., & van Oostendorp, H. (2024). Instructional support in digital game-based learning: Recent developments and implications for classroom practice. *Computers & Education*, 205, 104892.
- Yuliana, R., & Prasetyo, B. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 55–68.
- Zulfikar, M., Hasanah, U., & Rahmawati, E. (2026). Interactive digital learning media and elementary students' achievement: Evidence from Indonesian classrooms. *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies*, 7(1), 44–58.