



Pengaruh Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa

Nada Riwulang ^{1*}, Inez Noor Apsarini ², Lutfi Fatma Hilmasari ³, Sayyidaturrohmah ⁴, Ummu Sholihah ⁵, Eni Setyowati ⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

*Corresponding Author: ✉ nadarriw@gmail.com

Submitted: 18 December 2025 | Revised: 05 February 2026 | Accepted: 08 February 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan platform *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsT Al-Atsary. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan *student center*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design* tipe *Non-equivalents Control Group Design*, sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yang masing-masing berjumlah 21 siswa, yaitu kelas VIII-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelompok kontrol dengan teknik pengambilan sampel *probability sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes *essay* dan analisis data menggunakan uji-t independen. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,04 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsT Al-Atsary karena ditemukan hasil jika menggunakan media *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Hasil Belajar, Pembelajaran Interaktif

Abstract

This study aims to determine the effect of using learning media through the *Baamboozle* platform on the mathematics learning outcomes of eighth-grade students at MTsT Al-Atsary. This study is motivated by the low mathematics learning outcomes of students due to the learning methods used by teachers, which are still conventional and student-centered. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design of the Non-Equivalent Control Group Design type. The research sample consisted of two classes, each comprising 21 students, namely class VIII-A as the experimental group and class VIII-B as the control group, selected using probability sampling techniques. Data were collected using essay tests, and data analysis was conducted using an independent samples t-test. The results showed that the significance value of 0.04 was less than 0.05, indicating that there is a significant effect of the use of *Baamboozle* media on the mathematics learning outcomes of eighth-grade students at MTsT Al-Atsary, as the use of *Baamboozle* was found to improve students' learning outcomes.

Keywords: *Baamboozle*, Learning Outcomes, Interactive Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang wajib ditempuh di negara Indonesia. Dengan adanya pendidikan maka akan dapat menumbuhkan generasi penerus bangsa yang berkualitas (Hamdani et al., 2022). Seseorang dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan berpikirnya ditandai dengan jika seseorang tersebut mampu melakukan perubahan yang ada dalam dirinya. Melalui pendidikan seseorang dapat



mengembangkan segala potensi yang dimilikinya sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat (Yatha Yuni et al., 2024). Seiring dengan perkembangan zaman, dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, maka dunia pendidikan dituntut untuk dapat menyesuaikan terhadap perubahan yang ada, khususnya dalam penggunaan media dan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang konvensional harus diubah dengan menyesuaikan teknologi yang berkembang pada saat ini sehingga menghasilkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif dan berbasis digital. Pelaksananya pada dasarnya untuk mengubah dunia pendidikan agar tidak monoton konvensional dan banyaknya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dari guru. Aspek digital dalam dunia pendidikan perlu dikembangkan dengan tetap memperhatikan hal-hal yang mempengaruhinya (All et al., 2024).

Salah satu tantangan utama yang muncul dalam dunia pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah cara bagaimana guru mampu untuk menciptakan dan mengkondisikan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, efektif dan tetap kondusif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Pratama et al., 2024). Putri (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan bagi siswa. Pandangan tersebut dapat membawa dampak negatif terhadap matematika yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, hasil belajar siswa sering berada dibawah KKM. Berdasarkan observasi di MTsT Al-Atsary masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata siswa pada saat ulangan tengah semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 yaitu 80%siswa banyak memperoleh nilai dibawah KKM yang telah ditentukan.

Sejalan dengan penelitian Setyawati et al. (2024) menjelaskan sebagian siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran matematika dan enggan untuk bertanya. Mereka menjawab pertanyaan atau masalah matematika yang sudah diberikan oleh guru berdasarkan ingatan pernah mengerjakan soal sejenis atau dengan cara menebak dan ketika dikonfirmasi terkait jawaban mereka tidak bisa untuk menjelaskan secara prosedural. Menurut Susanti et al.(2024) salah satu faktor yang menyebabkan adalah siswa cenderung untuk malas mengikuti pembelajaran yang pasif, terutama ketika guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau latihan soal. Ketika siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar, maka pemahaman konseptual siswa akan terbentuk (Dzulfian Syafrian, 2025). Kondisi seperti itu menunjukkan bahwa guru harus menerapkan strategi pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika sekaligus mampu untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Salah satu alternatif yang perlu dikembangkan oleh guru adalah menggunakan pemanfaatan media dan teknologi untuk menunjang masalah tersebut. Salah satu media interaktif yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan *Baamboozle*.

Media *Baamboozle* adalah salah satu platform permainan edukatif secara daring yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat permainan atau kuis yang menarik Ramdani et al., (2024). *Baamboozle* mudah diakses oleh siapapun dimanapun dan kapanpun. Dalam penggunaannya *Baamboozle* bisa diakses secara gratis dan berbayar. *Baamboozle* adalah platform yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar sambil berbasis permainan yang edukatif, berkompetisi secara sehat, dan dapat menguji pemahaman konsep siswa terhadap

materi pelajaran dengan suasana yang menyenangkan (Hanifa et al., 2025). Menurut Paryati & Ningsih, (2025) penyajian fitur-fitur *Baamboozle* yang berkaitan dengan matematika bisa berbentuk kuis, pertanyaan, dan tantangan dengan skor otomatis, sehingga dapat mendorong siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berpikir kritis dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Dengan menggunakan strategi berbantuan media interaktif seperti *Baamboozle* ini siswa dapat tertarik lagi dalam pembelajaran matematika.

Sejalan dengan hal tersebut menurut teori konstruktivisme dalam pendidikan matematika siswa akan dapat dengan mudah untuk membangun pemahaman konsep matematika sendiri secara aktif melalui pengalaman, eksplorasi, dan interaksi, bukan hanya sekedar menerima informasi secara pasif saja dari guru (Collins et al., 2021). Pendekatan ini sangat relevan juga dengan abad ke-21 yaitu untuk melatih siswa dalam ketrampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas yang dibutuhkan di era modern. Pembelajaran berbasis *Baamboozle* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif (Mufida & Supiana, 2024). Selain itu, Nurmala et al.(2025) pendekatan ini juga mendukung teori belajar behavioristik dimana dalam penerapannya stimulus yang berupa permainan, skor, dan penghargaan diakhir game dapat memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berupa *Baamboozle* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa adalah penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2025) menunjukkan bahwa hasil belajar di SDN Cipaok pada kelas IV meningkat secara signifikan dengan model pembelajaran berbantuan game *Baamboozle*, sehingga dapat menjadi media alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. Penelitian Pabela et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif *Baamboozle* dapat untuk meningkatkan secara signifikan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Swasta Pematangsiantar dengan siswa berespon positif dan tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Penelitian ini juga sejalan dengan Irawati, T. N., Mahmudah, M., & Purnamasari, (2025) penggunaan media *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Ma'arif didapatkan bahwa dalam hasil penelitiannya 26 siswa dari 28 total siswa keseluruhan dapat mencapai nilai tuntas yaitu sekitar 92% dari yang semula hanya 78%.

Beberapa penelitian lain seperti Mariani et al., (2022) penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, hanya saja untuk hasil yang lebih maksimal maka alat atau instrumennya dipertajam lagi. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran menggunakan platform *Baamboozle* dapat untuk mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa (Putri et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk menelaah kekurangan-kekurangan yang ada apada penelitian sebelumnya, dimana yang menjadi tantangannya adalah kesiapan, kreativitas dan inovatif yang dimiliki oleh masing-masing guru untuk dapat mengkondisikan kelas. Dengan mempelajari dari berbagai penelitian terdahulu, penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan matematika sebagai bahan yang dapat dijadikan pertimbangan guru terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan.

Lebih lanjut, penggunaan media interaktif seperti platform *Baamboozle* dapat untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat guru yang menyesuaikan kebutuhan siswanya juga. Penelitian ini tidak hanya mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa saja, akan tetapi juga sebagai bahan pertimbangan untuk beralih dari pembelajaran yang bersifat konvensional ke interaktif yang menarik minat siswa. Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan dan matematika sebagai pelajaran wajib di satuan pendidikan tidak akan menjadi beban bagi siswa.

Selain itu, penggunaan media interaktif platform *Baamboozle* dapat dimodifikasi secara tim atau individu. Secara teoritis, penggunaan media platform *Baamboozle* dapat menekankan keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran. Sementara secara praktis, penelitian ini dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui teknologi. Guru dapat lebih kreatif dan inovatif menyajikan materi sementara siswa dapat pengalaman yang menarik dan bermakna selama mengikuti pembelajaran dari guru. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa di MTsT Al-Atsary materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MTsT Al-Atsary, yang berlokasi di Wates, Kediri pada saat semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas VIII MTsT Al-Atsary yang berjumlah 150 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design* tipe *Non-equivalents Control Group Design* dengan teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling, dimana dalam memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas VIII-A dan Kelas VIII-B yang masing-masing kelas sama-sama berjumlah 21 siswa. Kelas VIII-A sebagai Kelompok Eksperimen dimana kelas yang akan diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*. Sedangkan Kelas VIII-B sebagai Kelompok Kontrol yaitu kelas yang akan diberikan perlakuan pembelajaran konvensional (tanpa media *Baamboozle*).

Instrumen utama yang digunakan adalah tes essay hasil belajar pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk memperoleh data kuantitatif. Berikut Instrument tes essay yang digunakan:

Tabel Instrument Tes Essay

NO	SOAL	SKOR MAKSIMAL
1.	Diberikan 2 sistem persamaan yaitu $\frac{1}{x} - \frac{1}{y} = -4$ dan $\frac{2}{x} + \frac{4}{y} = 10$. Tentukan nilai dari $x + y$!	25
2.	Jika sistem persamaan $ax + by = 8$ dan $3x - by = 38$ memiliki penyelesaian $(x, y) = (2, 4)$. Maka nilai dari a adalah...	25
3.	Ana membeli 3 peniti dan 4 benang dengan harga Rp 2.050,00 sedangkan Ani membeli 1 peniti dan 3 benang dengan harga Rp 1.350,00. Maka tentukan harga jika mereka membeli 10 benang dan 5 peniti	25
4.	Tujuh tahun lalu umur ayah sama dengan 6 kali umur Burhan. Empat tahun yang akan datang 2 kali umur ayah sama dengan 5 kali umur Burhan ditambah 9 tahun. Umur ayah sekarang adalah...	25
TOTAL SKOR		100

Adapun teknik pengumpulan data utama adalah Tes. Data tes essay digunakan untuk menguji hipotesis yang diambil peneliti. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji-T *Independent* berbantuan aplikasi SPSS 2026. Alasan memilih Uji-T *Independent* karena ingin menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok. Penelitian ini memiliki variabel bebas berupa media pembelajaran *Baamboozle* dan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII MTsT Al-Atsary yang terdiri atas 42 siswa, dengan pembagian 21 siswa di kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan 21 siswa di kelas VIII-B sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran interaktif *Baamboozle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media *Baamboozle*. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Sebelum dilakukan analisis hipotesis, peneliti menguji persyaratan analisis statistik parametrik, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,548. Karena nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas (misalnya Levene's Test) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,803, yang juga lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen.

Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, peneliti melanjutkan dengan uji-t independen untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,04. Karena $0,04 < 0,05$, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Adapun tabel hasil uji-t independen adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Uji-T Independen

Group Statistics										
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	21	72,14	17,928	3,912					
	Kelas Kontrol	21	54,52	19,229	4,196					

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,063	,803	3,071	40	,004	17,619	5,737	6,024	29,214
	Equal variances not assumed			3,071	39,805	,004	17,619	5,737	6,022	29,216

Berdasarkan data hasil belajar matematika yang diperoleh, rata-rata skor siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* adalah 72,14, sedangkan rata-rata skor siswa pada kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional adalah 54,52. Perbedaan rata-rata sebesar 17,62 poin ini menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika

siswa. Temuan ini selaras dengan hasil uji-t independen yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok, sehingga memperkuat kesimpulan bahwa media Baamboozle efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar matematika pada siswa kelas VIII MTsT Al-Atsary.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil ini selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan pada teori Vygotsky, 1978 dan Bruner, 1966.

Baamboozle, sebagai platform pembelajaran berbasis *game*, menyediakan antarmuka interaktif yang memungkinkan siswa menjawab soal dalam format kuis yang menyerupai permainan. Fitur-fitur seperti *timer*, *skor langsung*, dan *mode kompetisi* tidak hanya membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih fokus, cepat berpikir, dan termotivasi untuk menguasai materi. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran matematika mata pelajaran yang sering dianggap menantang dan membosankan oleh siswa karena *Baamboozle* mengubah persepsi negatif tersebut melalui pendekatan yang menyenangkan.

Hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen juga dapat dikaitkan dengan umpan balik instan yang diberikan oleh *Baamboozle*. Siswa segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, sehingga mereka dapat langsung merefleksikan dan memperbaiki pemahamannya. Sebaliknya, dalam pembelajaran konvensional, umpan balik sering tertunda hingga guru mengoreksi tugas atau ulangan, sehingga proses koreksi konsep menjadi kurang efisien.

Temuan ini didukung oleh berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *bamboozle* ini dapat meningkatkan secara signifikan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Swasta Pematangsiantar dengan siswa berespon positif dan tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru Pabela et al. (2024). Dalam konteks madrasah seperti MTsT Al-Atsary, integrasi teknologi seperti *Baamboozle* juga menjadi langkah strategis dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21, di mana literasi digital dan keterampilan berpikir kritis menjadi kompetensi inti.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2025) menunjukkan bahwa hasil belajar di SDN Cipaok pada kelas IV meningkat secara signifikan dengan model pembelajaran berbantuan *game Baamboozle*, sehingga dapat menjadi media alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat argumen bahwa *Baamboozle* tidak hanya efektif di jenjang sekolah menengah, seperti dalam penelitian ini, tetapi juga relevan dan bermanfaat di jenjang sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik media *Baamboozle* seperti sifatnya yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa memiliki potensi universal dalam mendukung proses pembelajaran lintas usia dan konteks kurikuler.

Beberapa penelitian lain yang selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mariani et al., (2022) penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh prinsip pembelajaran aktif, di mana keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional menjadi kunci keberhasilan pencapaian kompetensi. *Baamboozle*, dengan format permainan kuis yang kompetitif dan visual yang menarik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus siswa.

Namun, sebagaimana diingatkan oleh Mariani et al., (2022), untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal, perlu adanya penyempurnaan terhadap alat atau instrumen yang digunakan baik dari segi desain konten, relevansi dengan kurikulum, maupun penyesuaian dengan karakteristik peserta didik. Misalnya, soal-soal dalam *Baamboozle* sebaiknya tidak hanya menguji aspek hafalan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills/HOTS), serta dilengkapi dengan umpan balik edukatif yang membangun. Dengan demikian, efektivitas *Baamboozle* sebagai media pembelajaran tidak hanya bergantung pada bentuk interaktivitasnya, tetapi juga pada kualitas pedagogis yang terintegrasi di dalamnya.

Meskipun demikian, penerapan media ini tetap perlu mempertimbangkan ketersediaan sarana pendukung (seperti perangkat komputer/tablet dan koneksi internet) serta kesiapan guru dalam merancang konten yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Namun secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *Baamboozle* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa SMP/MTs.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsT Al-Atsary. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik yang menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi parametrik (normalitas dengan $p = 0,548$ dan homogenitas dengan $p = 0,803$), serta hasil uji-t independen yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,04 lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis penelitian diterima.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan media *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (ceramah) pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Dengan demikian, *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di lingkungan madrasah. Dalam pembelajaran matematika, guru disarankan untuk memanfaatkan platform media pembelajaran *Baamboozle* dengan kreatif dan inovatif, sekolah perlu untuk mendukung fasilitas teknologi dan jaringan internet yang memadai pada materi materi matematika lainnya. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menggunakan fitur-fitur dari *Baamboozle* yang luas dalam berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran, serta dapat mengembangkan konten dalam *Baamboozle*.

DAFTAR PUSTAKA

- All, Muh. A. A. H., Kamaruddin, S. A., & Ahmadin. (2024). Inovasi Kurikulum : Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Kurikulum Di Era Digital. *Peshum:Jurnal Pendidikan,Sosialdanhumaniora*, 4(1), 1232–1237.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Implementasi Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri 007 Kuaro*. 10, 167–186.
- Dzulfian Syafrian, Dkk. (2025). Peran Media Domino Dalam Membangun Pemahaman Konseptual Perkalian. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Galih Rachmad Pratama, Siti Aminah, Amira Wahyu Utami, Shelma Devanatasha, & Kaniati Amalia. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Dan Kreativitas Siswa Di Smp Negeri 20 Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 3(4), 290–297. <https://doi.org/10.58540/Jipsi.V3i4.687>
- Hamdani, A. D., Nurhafsah, N., & Silvia, S. (2022). Inovasi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Generasi Emas 2045. *Jpg: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 170. <https://doi.org/10.32832/Jpg.V3i3.7291>
- Hanifa, R., Fatnah, N., & Adiyanti. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Program Studi Pendidikan Profesi Guru Ipa , Universitas Muhammadiyah Cirebon , Indonesia Program Studi Pendidikan Ipa , Universitas Muhammadiyah. *Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 91–95.
- Irawati, T. N., Mahmudah, M., & Purnamasari, O. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media *Baamboozle* Dapat Materi Sistem Persamaan Linear Viii B Mts . Ma ' Arif Ambulu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 284–289.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Smp. *Jurnal Dialektika Pendidikan Ips*, 2(2), 206–216.
- Mufida, H. A., & Supiana, D. N. (2024). Dinamika Pembelajaran Matematika Dalam Model Teams Games Tournament (Tgt): Studi Kasus Penggunaan Media linteraktif Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10(04), 235–244.
- Nurmala, N., Maulidiyah, N., & Nurmala, N. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Mis Darussalam Sungai Salak Riau. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(2), 1–5.
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas Viii Smp. *Journal Of Social Science Research*, 4(Vol. 4 No. 6 (2024): Innovative: Journal Of Social Science Research), 7479–7487.
- Paryati, & Ningsih, T. (2025). Strategi Pembelajaran Ips Berbasis Digital Melalui Game *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri 2 Samudra Kulon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(2), 1773–1780.
- Putri, A. (2024). *Pada Pembelajaran Matematika Pada Kelas V Di Sd*. September 2013.
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri 5 Madiun. *Lppm: Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (Snistek)* 6, 9–14.

- Ramdani, R., Nurjannah, S., Bahri, A., & Edrianis. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Ips Sd Inpres Pa'baeng-Baeng. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10, 234–243.
- Rukminingsih, R. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif , Kualitatif & Penelitian Tindakan Kelas*. July.
- Setyawati, M., Muthi, A., Enkas, M. D., Afifah, H. R., Luklua, A. I., & Normalasari, R. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa Bertanya. *Equals: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 16–28. <https://doi.org/10.46918/Equals.V7i1.2062>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Pedagogik Jurnal Pendidikan Dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif : Konsep , Jenis , Tahapan Dan Kelebihan*. 10, 917–932.
- Wulandari, P., Hasim, W., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Alacrity : Journal Of Education*, 4(2025), 488–496. <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V5i1.640>
- Yatha Yuni, Les Tia Hanifa, & Hegar Harini. (2024). *Pengembangan Proses Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas*. 4(1), 713–723.