

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZPAS BERBANTUAN
BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V MI AL-IKHLAS
WONOKROMO SURABAYA**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



Oleh :

SHEILA NABILA

NIM. 02041023016

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : **Sheila Nabila**

NIM : **02041023016**

Program Studi : **Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Institusi : **Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya**

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya atau karya ilmiah saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 10 Maret 2025

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METEPAK', 'TEMPEL', and the serial number 'F394AAKX420335076'.

Sheila Nabila

PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Bamboo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al-Ikhlas Wonokromo Surabaya” yang ditulis oleh Sheila Nabila ini telah disetujui pada tanggal 07 Maret 2024.

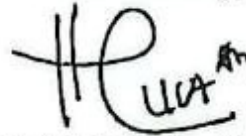
Oleh,

Pembimbing I



Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
NIP. 198012072008012010

Pembimbing II



Dr. Mukhlisah, AM, M.Pd
NIP. 196805051994032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Quizpas Berbantuan *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al-Ikhlash Wonokromo Surabaya” yang ditulis oleh Sheila Nabila ini telah diuji pada tanggal 16 April 2025.

Tim Penguji :

1. Dr. Sutini, M.Si
2. Dr. H. Ali Wafa, M. Ag
3. Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
4. Dr. Mukhlisah, AM, M.Pd



Surabaya, 16 April 2025

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 197407251998031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sheila Nabila
NIM : 02041023016
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : nabilashela096@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Quizpas Berbantuan *Baamboozle* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al-Ikhlash Wonokromo Surabaya”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 November 2025

Penulis



Sheila Nabila

ABSTRAK

Sheila Nabila, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Quizpas Berbantuan *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al-Ikhlas Wonokromo Surabaya. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing : Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd., dan Dr. Mukhlisah, AM, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Baamboozle, Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan aspek penting dalam pembelajaran IPAS, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap berpikir konkret. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS akibat metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Quizpas berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dari pengembangan media pembelajaran Quizpas *Baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Al-Ikhlas Wonokromo Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Kelayakan media yang dikembangkan dapat dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah : 1) Pengembangan media pembelajaran Quizpas berbantuan *Baamboozle* dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai dengan tahapan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*). Pada tahap analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih didominasi ceramah tanpa penggunaan media, sehingga siswa kesulitan memahami konsep IPAS, khususnya materi "Cahaya dan Sifatnya". Tahap desain meliputi penyusunan struktur media, seperti soal-jawaban, poin, tata letak, animasi, dan efek suara yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Hasil pengembangan berupa enam slide interaktif yang mencakup tampilan kuis hingga penentuan pemenang. Implementasi media ini terbukti meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. 2) penilaian kevalidan media dari ahli media dan ahli materi menunjukkan nilai rata-rata 89,37%, dengan kategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan respon peserta didik dan guru memperoleh nilai rata-rata 95,28% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai sig. 0,000 ($<0,05$).

ABSTRACT

Sheila Nabila, 2025. Development of Quizpas Learning Media Assisted by Baamboozle to Improve Concept Understanding Ability in IPAS Class V MI Al-Ikhlash Wonokromo Surabaya. Thesis. Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education. Postgraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisor: Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd., and Dr. Mukhlisah, AM, M.Pd.

Keywords : Learning Media, Baamboozle, Conceptual Understanding

Conceptual understanding is an important aspect in learning science, especially for elementary school students who are still in the concrete thinking stage. However, the reality in the field shows that many students have difficulty in understanding science material due to learning methods that are still dominated by lectures and the use of less interactive media. Therefore, this study developed a Quizpas learning media assisted by Baamboozle to improve students' conceptual understanding. The purpose of this study was to determine the analysis, design, development, implementation and evaluation of the development of the Quizpas Baamboozle learning media in improving students' conceptual understanding in science subjects.

This study used a research and development (R&D) method with the ADDIE model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were fifth grade students of MI Al-Ikhlash Wonokromo Surabaya. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. The feasibility of the media developed can be seen from the aspects of validity, practicality, and effectiveness.

The results obtained from this study are: 1) The development of Quizpas learning media assisted by Baamboozle was carried out through several stages in accordance with the ADDIE stages (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The analysis stage showed that the learning method was still dominated by lectures without the use of media, so that students had difficulty understanding the concept of science, especially the material "Light and Its Properties". The design stage includes the preparation of media structures, such as questions and answers, points, layouts, animations, and sound effects that are adjusted to the curriculum and student needs. The results of the development are in the form of six interactive slides that include the appearance of the quiz to determining the winner. The implementation of this media has been proven to significantly increase student activity, motivation, and understanding of concepts compared to conventional methods. 2) the assessment of the validity of the media from media experts and material experts showed an average value of 89.37%, with a very valid category. Practicality based on student and teacher responses obtained an average value of 95.28% with a very practical category. The results of the Independent Sample T-Test showed a significant difference between the control class and the experimental class with a sig. value of 0.000 (<0.05).

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Penelitian Terdahulu.....	9
I. Sistematika Penelitian.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	19
B. Media Quizpas Berbantuan <i>Baamboozle</i>	19
1. Media Quizpas.....	19
2. <i>Baamboozle</i>	19
3. Fitur <i>Baamboozle</i>	20
C. Pembelajaran IPAS.....	22
D. Pemahaman Konsep IPAS.....	24
a. Pengertian Pemahaman Konsep	24
b. Indikator Pemahaman Konsep.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	28
B. Prosedur Pengembangan	28
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	29
2. Desain (<i>Design</i>)	30
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	30
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	30
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	31

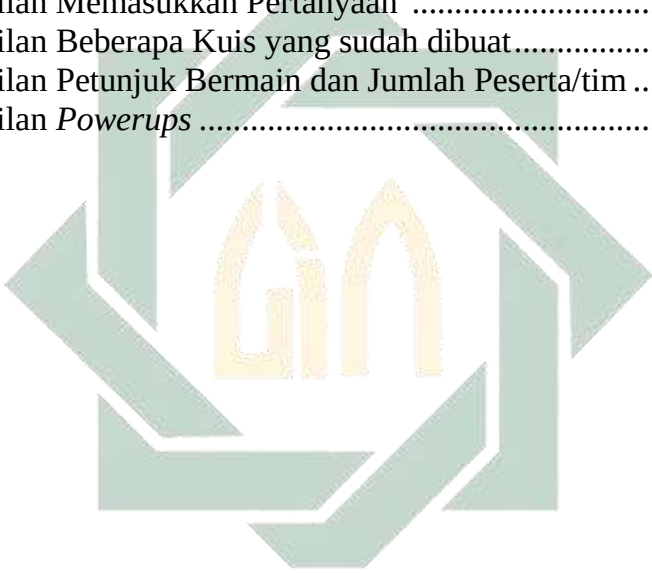
D. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Observasi	31
2. Wawancara	32
3. Angket/Kuisioner	33
4. Tes	35
E. Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Hasil penelitian tentang tahapan dalam pengembangan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	41
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	41
b. Tahap Desain (<i>Desaign</i>)	43
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	43
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	46
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	48
2. Hasil penelitian tentang kelayakan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	41
a. Hasil penelitian tentang kevalidan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	41
b. Hasil penelitian tentang kepraktisan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	41
c. Hasil penelitian tentang keefektivan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	41
B. Pembahasan	60
1. Tahapan pengembangan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	60
2. Kelayakan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	64
a. Validitas media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	64
b. kepraktisan media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	65
c. Efektivitas media pembelajaran Quizpas berbantuan <i>Baamboozle</i>	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru Pra Pengembangan	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru Pasca Pengembangan	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Siswa Pra Pengembangan.....	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Siswa Pasca Pengembangan	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa	34
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru.....	34
Tabel 3.9 Teknik Pengumpulan Dan Sumber Data.....	35
Tabel 3.10 Kategori Validitas Produk.....	37
Tabel 3.11 Kategori Kepraktisan Produk.....	38
Tabel 4.1 Kualifikasi Para Ahli.....	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Media	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Materi	51
Tabel 4.4 Hasil validasi Media Pembelajaran Quizpas.....	51
Tabel 4.5 Revisi Ahli Media	52
Tabel 4.6 Revisi Ahli Media	52
Tabel 4.7 Uji Validitas Tes Pilihan Ganda	53
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas Tes Pilihan Ganda.....	53
Tabel 4.9 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Cronbach Alpha	54
Tabel 4.10 Uji Validitas Angket	54
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas Angket	55
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru	55
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa.....	56
Tabel 4.14 Hasil Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	56
Tabel 4.15 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	57
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4.18 Hasil Uji-t	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Fitur <i>Search Game</i>	20
Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan Kuis	21
Gambar 2.3 Tampilan <i>Folders</i>	21
Gambar 2.4 Tampilan Penambahan Gambasr Animasi	21
Gambar 2.5 Tampilan <i>Game Modes</i>	22
Gambar 2.6 Tampilan <i>Power-Ups</i>	22
Gambar 2.7 Diagram Jenjang Taksonomi Bloom.....	24
Gambar 3.1 Skema Tahapan ADDIE.....	29
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama	44
Gambar 4.2 Tampilan Ketika Memasukkan Judul.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Memasukkan Pertanyaan	44
Gambar 4.4 Tampilan Beberapa Kuis yang sudah dibuat.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Bermain dan Jumlah Peserta/tim	45
Gambar 4.6 Tampilan <i>Powerups</i>	45



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	80
Lampiran 2 Hasil Rekapitulasi Angket Siswa	83
Lampiran 3 Lembar Observasi Pra Siklus	84
Lampiran 4 Lembar Wawancara Guru Pra Pengembangan.....	85
Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru Pasca Pengembangan	86
Lampiran 6 Lembar Wawancara Siswa Pra Pengembangan.....	87
Lampiran 7 Lembar Wawancara Siswa Pasca Pengembangan.....	88
Lampiran 8 Lembar Hasil Uji Normalitas	89
Lampiran 9 Lembar Hasil Uji Homogenitas.....	92
Lampiran 10 Lembar Hasil Uji-t.....	94
Lampiran 11 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 12 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	97
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Guru.....	99
Lampiran 14 Rekap Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	101
Lampiran 15 Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Pemahaman Konsep	102
Lampiran 16 Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Angket	104
Lampiran 17. Modul Ajar	108
Lampiran 18. Panduan Penggunaan Media Baamboozle.....	120
Lampiran 19. Lembar Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	121
Lampiran 20. Riwayat Hidup Penulis.....	122

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Y. N. A., Purbasari, I., & Pratiwi, I. A. (2022). Kesulitan Belajar Siswa Kelas VI dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Desa Gondosari Gebog Kudus. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4).
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar kurikulum merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Akbar, S. D. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. edited by A. Holid. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alfariz, D, dkk. Wawancara. Ruang Kelas V (Lima). 25 Desember 2024.
- Al-Ikhlas, MI. *Observasi*. Ruang Kelas V (Lima). 25 Desember 2024
- Alti, R. M. DKK.(2022). *Media Pembelajaran. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi*.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis media visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185-199.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. (2022). *Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).
- Azzahro, A.T. Wawancara. Ruang Kelas V (Lima). 25 Desember 2024.
- Budi Susetyo. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung : Refika Aditama.
- Cahyaningsih, Ujiati, and Ayu Herlina. (2019). Model Pembelajaran Problem Posing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Cakrawala Pendas* 5.2
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2)
- Dewi, S. Z., & Ibrahim, T. (2019). Pentingnya pemahaman konsep untuk mengatasi miskonsepsi dalam materi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1).
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Eureka Media Aksara.

- Erwiza, E., Kartiko, S., & Gimin, G. (2019). Factors affecting the concentration of learning and critical thinking on student learning achievement in economic subject. *Journal of Educational Sciences*, 3(2).
- Fajari, L. E. W. Sarwanto, & Chumdari. (2020). Student critical thinking skills and learning motivation in elementary students Student critical thinking skills and learning motivation in elementary students. In *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012104>.
- Fajari, L. E. W., Sarwanto, & Chumdari, Student critical thinking skills and learning motivation in elementary students Student critical thinking skills and learning motivation in elementary students. *Journal of Physics: Conference Series*, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012104>.
- Fatoni, Abdurrahman. (2006). *Metodologi Penelitian dan Tehnik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rinekha Cipta.
- Fisher, A. (2009). *Berpikir kritis sebuah pengantar*. Jakarta : Erlangga.
- Fitriani, Utari Dwi. (2022). Pengembangan media pembelajaran tari remo trisnawati berbasis game based learning baamboozle di MTSN 1 Kota Malang. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*.10 .10.
- Fitriawati, N. (2010). *Penerapan model Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di MTsN Selorejo Blitar*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hartanto, R. T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*.
- Hendrowati, T. Y. (2015). Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget. *JURNAL e-DuMath*, 1(1).
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1).
- Husain, R., Harefa, A. O., Cakranegara, P. A. & Nugraha, M. S. (2022). The Effect of Teacher Professional Competence and Learning Facilities on Student Achievement. *ALISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14 (2).
- Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2021). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on students' engagement, participation, and interaction. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(1), 134-146.
- Ilmi, M., Liyundira, F. S., Rachmawati, A., Juliasari, D., & Habsari, P. (2020). Perkembangan Dan Penerapan Theory Of Acceptance Model (TAM) Di Indonesia. *Relasi: Jurnal Ekonomi*, 16(2).

- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31.
- Irianti, E. (2021). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Cahaya Menggunakan Four Tier Diagnostic Test. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 11(2).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
- Jannah, O. D. N., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting Dengan Media Permainan Kelereng. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2).
- Jarmita, N., Abidin, Z., & Nafizaturrahmi, N. (2019). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(2).
- Kasdin Sihotang. (2019). *Berpikir Kritis Kecakapan Di Era Digital*. Sleman : Kanisius.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Sutabaya.
- Kustandi, C. , & Bambang S. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusyani, D., & Ray, S. A. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Latifah, Khuzaimatul, and Zainal Habib. (2014). Hubungan Persepsi Terhadap Keterampilan Guru Mengajar Dengan Kemampuan pemahaman konsep siswa Di Darul Karomah Randuagung Singosasri Malang. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 11(1).
- Li, M. C., & Tsai, C. C. (2013). Game-based learning in science education: A review of relevant research. *Journal of Science Education and Technology*, 22, 877-898.
- Litecka, J., & Mitalova, Z. (2023). The Importance of the Multimedia Cognitive Learning Theory for Teaching of Technical Subjects. *Journal of Education, Technology and Computer Science*, 34(4), 182-187.
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1).
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1).
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1).
- Makmun, Abin Syamsuddin. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya offset.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Masykur, R., Aulia, L.R., & Sugiharta, I. (2018). Microsoft Powerpoint pada Aplikasi Android dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. 6(2).
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Muliadi Gus, G. (2023). *Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F. 4 SMA N 10 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, universitas jambi).
- Muliati, N. (2019). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Attitude Toward Using Dan Behavior Intention To Use Terhadap Actual System Use Dalam Implementasi Teknologi Enterprise Resource Planning (ERP) System (Studi Pada End User ERP System Di PT Semen Gresik). *Jurnal Manajemen Dan Inovasi (MANOVA)*, 2(2).
- Mulyana, Dedi. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosda.
- Mulyati, S., Yuvita, Y., & Krisnanto, H. (2023). Persepsi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media Baamboozle Pada Materi Descriptive Text. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*. Vol. 1.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mumtahanah, N. (2013). Meningkatkan Kemampuan pemahaman konsep siswa Melalui Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran PAI. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*, 3(4).
- Munirah. (2015). Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan Dan Realita . *Jurnal Auladuna*, Vol. 2 No. 2.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3).
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 2(1).
- Mutmainnah. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 5(2).
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazilah, S.N. Wawancara. Kantor MI Al-Ikhlas. 25 Desember 2024.

- Nopianti, G., & Sukmanasa, E. (2024). Eksplorasi Pengalaman Guru Dalam Menggunakan Baamboozle Untuk Pembelajaran IPAS di Kelas 3 SDN Panaragan 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 234-244.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3).
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3).
- Öztürk, G. (2021). Pre-Service Teachers' Skills in Analysing Achievements in Regard to the Revised Bloom's Taxonomy. *International Journal of Progressive Education*, 17(1).
- Pratama, A., Wulandari, S. Z., & Indyastuti, D. L. (2022). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penggunaan Aplikasi PLN Daily (Studi Empiris Pada Pegawai PLN UP3 Tegal). *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 5(3).
- Priyatno, D. (2010). Paham analisa statistik data dengan SPSS. *Yogyakarta: Mediakom*, 84, 13.
- Purwanto, E., & Budiman, V. (2020). Applying the technology acceptance model to investigate the intention to use e-health: a conceptual framework. *Technology Reports of Kansai University*, 62(05).
- Putri, A. (2024). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 1 Kubu Babussalam* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024, September). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 6, pp. 9-14).
- Quraissy, Andi. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology* 3, no. 1.
- Rahayu, Ai Hayati, et al. (2021). Keterampilan berpikir kritis mahasiswa PGSD melalui model read-answer-discuss-explain-and create (RADEC) berorientasi masalah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7.3
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6).
- Ramdani, R., Nurjannah, S., & Bahri, A. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar IPAS di SD

- Inpres Pa'baeng-Baeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 234-243.
- Ramdani, R., Nurjannah, S., & Bahri, A. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar IPAS SD Inpres Pa'baeng-Baeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 234-243.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17 (33), 81-95.
- Rohman, N. F., Pratiwi, C. P., & Hidayat, P. S. (2023). Penerapan Model Pbl Berbantuan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iv Sdn Banjarpanjang 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Rusilowati, A. (2022). Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. *Retrieved Juni, 14, 2023*.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Said, A. A. (2016). Desain multimedia pembelajaran.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2, No. 1.
- Saputra, H. (2020). Kemampuan berfikir kritis matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 2.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3503-3508.
- Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3).
- Shiddiq, I., Sari, M., Nasution, Z. A., Purba, H. N., Kurniati, A., Junitri, A., ... & Syahputri, H. (2025). Implementasi Penggunaan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 532-539.
- Slameto. (1955). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soleha, D., Farid, E. K., & Rahayu, E. (2024). Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Baamboozle Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 11(1).
- Subana, dkk. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sudjana, N. (2005). *Metoda Penelitian*. Bandung : Tarsito.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2).

- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABET.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujana, A., Sopandi, W., & Sari, Y. N. I. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif: teori dan implementasi*.
- Sukaryanti, A, Murjainah Murjainah, and Sylvia Lara Syaflin. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 7.1
- Sulistyowati, R. W., & Suteki, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Baamboozle Pada Kelompok B Di Tk Aba Wasur II. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4 (2).
- Sulistyowati, R. W., Suteki, M., & Hermawati, D. (2023). Optimalisasi pembuatan media interaktif melalui pelatihan dan pendampingan. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 4(2).
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta : Kencana.
- Suteja, L. F., & Nurfadhillah, S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Kelas 4 Pada Pembelajaran Jarak Jauh di SDN Buaran Jati 2. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 34-41.
- Syaodih Sukmadinata, N. (2007). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2).
- Tanti, T., et al. (2020). Science process skills and critical thinking in science: Urban and rural disparity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 9.4
- Tumsifu, E., Dev, J., & Gekombe, C. (2020). Small and Medium Enterprises and Social Media Usage: Fashion Industry Perspective. *University of Dar es Salaam Library Journal*, 15(1).
- Ujiati Cahyaningsih, and Ayu Herlina. (2019). Model Pembelajaran Problem Posing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Cakrawala Pendas* 5.2
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan/Application Of Constructivism Theory According To Jean Piaget And Neuroscience Theory In Education. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 7(1).
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Uti, H. Y., Munir, M., & Said, S. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3).
- Winaningsih, E. T. (2022). Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI

- Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan*) (Program Pascasarjana, Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta).
- Wira, A. (2021). Validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis android mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 3(1), 1-10.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2023). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16).
- Yuniar, M., Hermawan, Y., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Journal Sains Student Research*, 1(1).
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2).
- Zahroh, F., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Studi permasalahan dalam pembelajaran tematik muatan IPA kelas IV SDN socah 4 kabupaten bangkalan. *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Zahrotunnisa, R. A. (2023). *Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Menulis Teks Naratif Di Smp Negeri 2 Seririt* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Zega, R., & Mendrofa, N. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Smp Negeri 3 Gunungsitoli Utara. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 66-74.
- Zakiyatunisa, Zulvi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Baamboozle Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP Sunan Giri 1 Giri Banyuwangi*, Diss. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A