

Hubungan Media Baamboozle dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V MI Al-Muna Samarinda

¹Intan Puspita, ²Lina Revilla Malik, ³Maulida

^{1,2,3}UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

intanpuspita568@gmail.com , linarevillamalik@uinsi.ac.id , maulida@uinsi.ac.id

*Corresponding Author e-mail: maulida@uinsi.ac.id

Abstrak

Motivasi belajar siswa kelas V MI Al-Muna Samarinda pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) teramat rendah; siswa cenderung pasif dan menganggap pembelajaran yang disampaikan secara konvensional membosankan. Guru kemudian menggunakan Baamboozle, platform kuis berbasis permainan, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran Baamboozle dan motivasi belajar PKn siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V (5A dan 5B) sebanyak 57 orang yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Validitas isi angket diuji dengan indeks Aiken's V, sedangkan reliabilitasnya diuji dengan Cronbach's Alpha (0,609). Uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data tidak berdistribusi normal (Sig. 0,000), sedangkan uji linearitas menunjukkan hubungan yang linear (Sig. *deviation from linearity* 0,361). Uji korelasi Spearman-Rank menghasilkan koefisien 0,262 dengan signifikansi 0,049 (< 0,05). Dengan demikian, terdapat hubungan positif yang signifikan, tetapi lemah, antara penggunaan media Baamboozle dan motivasi belajar PKn siswa. Media Baamboozle perlu dipadukan dengan variasi metode, peran guru, dan dukungan orang tua agar motivasi belajar siswa meningkat secara lebih berarti.

Kata kunci: media Baamboozle, motivasi belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, gamifikasi, madrasah ibtidaiyah

Abstract

The learning motivation of fifth-grade students at MI Al-Muna Samarinda in Civic Education (PKn) was observed to be low; students tended to be passive and considered conventionally delivered lessons boring. The teacher therefore used Baamboozle, a game-based quiz platform, to increase student engagement. This study aimed to determine the relationship

between the use of Baamboozle learning media and students' learning motivation in Civic Education. It employed an associative quantitative approach with a correlational design. The population comprised all 57 fifth-grade students (classes 5A and 5B), all of whom were included through saturated sampling. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation. Content validity of the questionnaire was examined using Aiken's V, and reliability using Cronbach's Alpha (0.609). The Kolmogorov-Smirnov test showed that the data were not normally distributed (Sig. 0.000), while the linearity test indicated a linear relationship (Sig. deviation from linearity 0.361). The Spearman-Rank correlation test yielded a coefficient of 0.262 with a significance value of 0.049 (< 0.05). Thus, there is a significant but weak positive relationship between the use of Baamboozle media and students' Civic Education learning motivation. Baamboozle should be combined with varied teaching methods, teacher support, and parental involvement to raise students' motivation more substantially.

Keywords: *Baamboozle media, learning motivation, Civic Education, gamification, Islamic primary school*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Undang-undang yang sama memaknai pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kualitas interaksi tersebut sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Siswa yang termotivasi akan terlibat secara perilaku, emosional, dan kognitif dalam kegiatan belajar, sedangkan siswa yang kurang termotivasi cenderung pasif dan mudah bosan (Fredricks et al., 2004; Ryan & Deci, 2000).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik melalui penanaman nilai-nilai kebangsaan, sikap demokratis, dan pemahaman tentang hak serta kewajiban warga negara (Pertiwi et al., 2021). Namun, motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PKn tidak selalu tinggi. Siregar et al. (2024) menemukan bahwa rendahnya motivasi belajar PKn di sekolah dasar terutama disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik. Kondisi serupa ditemukan melalui observasi awal di kelas V MI Al-Muna Samarinda. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan menganggap PKn membosankan karena materi masih disampaikan secara konvensional. Keadaan ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran, terutama melalui media yang interaktif dan menarik.

Salah satu inovasi yang banyak dikaji adalah pembelajaran berbasis permainan digital dan gamifikasi. Meta-analisis Sailer dan Homner (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasi, dan perilaku, sementara Clark et al. (2016) menemukan bahwa permainan digital cenderung menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa

permainan. Tinjauan sistematis Zainuddin et al. (2020) juga melaporkan bahwa elemen permainan seperti poin, papan skor, dan tantangan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pada platform kuis berbasis permainan seperti Kahoot!, siswa melaporkan peningkatan konsentrasi, keterlibatan, dan motivasi belajar (Licorish et al., 2018; Wang & Tahir, 2020).

Baamboozle merupakan salah satu platform kuis berbasis permainan yang mulai digunakan guru di Indonesia. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa Baamboozle dapat meningkatkan minat belajar PPKn (May et al., 2024), motivasi belajar siswa sekolah dasar (Andriyani et al., 2024), motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila (Putri et al., 2024), serta minat belajar matematika siswa kelas V (Rahmania et al., 2025). Penelitian pengembangan dan eksperimen terbaru juga menunjukkan bahwa media berbasis Baamboozle layak digunakan dan berdampak positif pada hasil belajar Pendidikan Pancasila (Mufarohatin et al., 2026; Silalahi et al., 2026) serta motivasi belajar sejarah (Wahyuni & Purwaningsih, 2026). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berbentuk eksperimen, penelitian tindakan kelas, atau pengembangan yang berfokus pada peningkatan skor. Penelitian yang mengukur kekuatan hubungan antara penggunaan Baamboozle dan motivasi belajar PKn pada siswa madrasah ibtidaiyah masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji hubungan antara media interaktif berbasis permainan dan motivasi belajar PKn pada jenjang madrasah ibtidaiyah melalui pendekatan korelasional, sehingga besar kecilnya keterkaitan kedua variabel dapat diketahui, bukan hanya ada atau tidaknya peningkatan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran Baamboozle dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V MI Al-Muna Samarinda.

B. Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran dan Baamboozle

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar (Hasan et al., 2021). Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan sarana yang membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih mudah, efektif, dan menyenangkan. Pemilihan media yang tepat juga merupakan bagian dari upaya guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa (Nainggolan et al., 2024).

Baamboozle merupakan permainan edukasi berbasis web yang menyajikan kuis interaktif dalam format menyerupai lomba cerdas cermat. Guru dapat menyusun kuis sendiri atau memanfaatkan kuis yang telah dibuat pengguna lain, lalu siswa menjawab secara berkelompok sambil mengumpulkan poin (May et al., 2024). Format ini memuat unsur gamifikasi berupa tantangan, umpan balik langsung, poin, dan kompetisi antarkelompok. Unsur-unsur tersebut menurut kajian gamifikasi dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa (Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020). Namun, keterlibatan yang muncul dari unsur permainan juga dapat menurun ketika kebaruan media hilang, sehingga desain pertanyaan dan cara guru memfasilitasi permainan tetap menentukan (Wang & Tahir, 2020).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri individu yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar untuk mencapai suatu tujuan. Ryan dan Deci (2000) membedakan motivasi intrinsik, yaitu melakukan kegiatan karena kegiatan itu sendiri menarik atau memuaskan, dan motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan kegiatan karena hasil yang terpisah dari kegiatan tersebut, misalnya nilai atau pujian. Dalam teori determinasi diri, motivasi yang berkualitas tumbuh ketika kebutuhan dasar siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi (Ryan & Deci, 2020).

Model ARCS dari Keller (2010) memberikan kerangka praktis untuk merancang pembelajaran yang memotivasi melalui empat komponen, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Kuis berbasis permainan berpotensi menarik perhatian dan memberi umpan balik yang memuaskan, tetapi relevansi materi dan kepercayaan diri siswa tetap bergantung pada rancangan pembelajaran guru. Selain itu, motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat, kepercayaan diri, dan tujuan pribadi, serta faktor eksternal, seperti keterlibatan orang tua, dukungan guru, dan metode mengajar (Fan & Williams, 2010; Ruzek et al., 2016). Variasi metode pembelajaran juga terbukti membantu menumbuhkan motivasi siswa yang semula lemah dan memperkuat motivasi siswa yang sudah tinggi (Aziz & Munif Shaleh, 2019).

Pendidikan Kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang baik melalui penanaman nilai. PKn juga merupakan pendidikan demokrasi yang mempersiapkan siswa agar mampu berpikir kritis dan bertindak demokratis (Pertiwi et al., 2021). Karena tujuan tersebut menyangkut sikap dan nilai, pembelajaran PKn menuntut keterlibatan aktif siswa, bukan sekadar penerimaan informasi. Rendahnya motivasi belajar PKn di sekolah dasar perlu diperhatikan karena dapat menghambat internalisasi nilai yang menjadi tujuan utama mata pelajaran ini (Siregar et al., 2024).

Kerangka Berpikir dan Hipotesis

Penggunaan Baamboozle diasumsikan dapat menarik perhatian siswa, memberi umpan balik langsung, dan menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga berkaitan dengan motivasi belajar PKn. Atas dasar itu, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: H_0 , tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Baamboozle dan motivasi belajar PKn siswa kelas V MI Al-Muna Samarinda; H_1 , terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Baamboozle dan motivasi belajar PKn siswa kelas V MI Al-Muna Samarinda.

c. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif asosiatif dengan desain korelasional. Penelitian dilaksanakan di MI Al-Muna Samarinda pada semester genap tahun ajaran 2024/. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 57 orang yang terbagi dalam kelas 5A dan 5B. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh.

Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran Baamboozle sebagaimana dialami siswa dalam pembelajaran PKn, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar PKn. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket disusun berdasarkan tiga indikator variabel media pembelajaran Baamboozle dan empat indikator variabel motivasi Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung.

Validitas isi angket diuji dengan indeks Aiken's V berdasarkan penilaian ahli (Aiken, 1985). Reliabilitas angket diuji dengan Cronbach's Alpha dan menghasilkan nilai 0,609 yang termasuk kategori cukup. Nilai ini perlu ditafsirkan secara hati-hati karena tidak ada satu batas alpha yang berlaku universal dan nilai alpha dipengaruhi oleh jumlah butir serta keragaman konstruk (Taber, 2018).

Analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji linearitas melalui tabel ANOVA (*deviation from linearity*). Karena data tidak berdistribusi normal, hubungan antarvariabel dianalisis dengan uji korelasi nonparametrik Spearman-Rank pada taraf signifikansi 0,05 (dua sisi). Kekuatan hubungan ditafsirkan mengikuti pedoman Schober et al. (2018), yaitu 0,00–0,09 dapat diabaikan, 0,10–0,39 lemah, 0,40–0,69 sedang, 0,70–0,89 kuat, dan 0,90–1,00 sangat kuat. Analisis dilakukan dengan bantuan SPSS

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Uji prasyarat dilakukan untuk menentukan teknik analisis yang tepat. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov disajikan pada Tabel 1. Kedua variabel memiliki nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis korelasi dilakukan dengan metode nonparametrik Spearman-Rank.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Asymp. Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Media Baamboozle (X)	0,000	Tidak normal
Motivasi belajar (Y)	0,000	Tidak normal

Sumber: Output SPSS (diolah peneliti).

Selanjutnya, uji linearitas dilakukan melalui tabel ANOVA. Hasilnya disajikan pada Tabel 2. Nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,361 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linear, sedangkan komponen *linearity* signifikan ($F = 11,192$; Sig. 0,002).

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas Motivasi Belajar * Media Baamboozle

Sumber	Jumlah Kuadrat	df	Rerata Kuadrat	F	Sig.
Antarkelompok (gabungan)	48,102	5	9,620	3,127	0,015
Linearity	34,427	1	34,427	11,192	0,002
Deviation from linearity	13,675	4	3,419	1,111	0,361
Dalam kelompok	156,881	51	3,076		
Total	204,982	56			

Sumber: Output SPSS (diolah peneliti).

Hasil uji korelasi Spearman-Rank disajikan pada Tabel 3. Koefisien korelasi antara penggunaan media Baamboozle dan motivasi belajar siswa sebesar 0,262 dengan nilai signifikansi 0,049 ($< 0,05$) pada $N = 57$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Arah hubungan positif, artinya siswa yang memberikan skor lebih tinggi pada penggunaan media Baamboozle cenderung juga memiliki skor motivasi belajar yang lebih tinggi.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Spearman-Rank

Variabel	Koefisien Korelasi (ρ)	Sig. (2-tailed)	N
Media Baamboozle – Motivasi belajar	0,262*	0,049	57

*Korelasi signifikan pada taraf 0,05 (dua sisi). Sumber: Output SPSS (diolah peneliti).

Berdasarkan pedoman Schober et al. (2018), koefisien 0,262 berada pada kategori lemah. Jika dikuadratkan, nilai $\rho^2 \approx 0,069$. Artinya, secara kasar sekitar 6,9% keragaman peringkat motivasi belajar berkaitan dengan keragaman peringkat penggunaan media Baamboozle, sedangkan sebagian besar sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar penelitian ini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle berhubungan positif dan signifikan dengan motivasi belajar PKn siswa, meskipun kekuatan hubungannya lemah. Arah hubungan ini sejalan dengan penelitian Andriyani et al. (2024) dan Putri et al. (2024) yang melaporkan bahwa Baamboozle membuat siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini juga konsisten dengan meta-analisis Sailer dan Homner (2020), yang menunjukkan bahwa pengaruh gamifikasi terhadap hasil motivasional bersifat positif tetapi tidak besar. Unsur permainan seperti poin, giliran kelompok, dan umpan balik langsung pada Baamboozle sesuai dengan komponen perhatian dan kepuasan dalam model ARCS (Keller, 2010).

Lemahnya hubungan dapat dipahami dari beberapa sisi. Pertama, teknologi pembelajaran seperti Baamboozle tidak selalu mampu meningkatkan motivasi secara bermakna apabila tidak diimbangi dengan metode pembelajaran yang kreatif. Di era digital, siswa cenderung menganggap penggunaan teknologi sebagai hal biasa, sehingga daya tarik kebaruan media mudah memudar (Wang & Tahir, 2020). Penggunaan metode yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi siswa yang motivasinya lemah dan memperkuat motivasi siswa yang sudah termotivasi (Aziz & Munif Shaleh, 2019). Oleh karena itu, Baamboozle sebaiknya menjadi salah satu bagian dari rangkaian metode, misalnya dipadukan dengan diskusi kasus, bermain peran, atau proyek kewarganegaraan sederhana.

Kedua, motivasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek psikologis seperti minat, kepercayaan diri, dan tujuan pribadi, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, metode pengajaran, dan dukungan sekolah. Dukungan orang tua yang terlibat aktif dalam proses belajar anak menjadi faktor penting; Fan dan Williams (2010) menemukan bahwa harapan pendidikan orang tua dan komunikasi rutin orang tua dengan sekolah berkaitan positif dengan efikasi diri, keterlibatan, dan motivasi intrinsik siswa. Perhatian, bimbingan, dan apresiasi orang

tua terhadap pencapaian anak dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan semangat belajar. Temuan Siregar et al. (2024) bahwa rendahnya motivasi belajar PKn berkaitan erat dengan metode yang monoton juga menegaskan bahwa yang menentukan adalah cara media dan metode dipadukan, bukan keberadaan media semata. Dengan demikian, Baamboozle dapat memberikan kontribusi positif, tetapi bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa.

Ketiga, peran guru tetap sentral. Guru dapat menjadi penyemangat, pembimbing, dan pemberi dukungan yang tepat bagi siswa, dan penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu wujud upaya tersebut (Nainggolan et al., 2024). Dukungan emosional guru juga berkaitan dengan motivasi siswa melalui terpenuhinya kebutuhan akan keterhubungan, otonomi, dan kompetensi (Ruzek et al., 2016; Ryan & Deci, 2020). Artinya, efektivitas Baamboozle sangat bergantung pada cara guru merancang pertanyaan yang relevan dengan nilai-nilai kewarganegaraan, mengelola kompetisi secara sehat, dan memberikan umpan balik yang membangun.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain korelasional tidak dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat, sehingga temuan tidak dapat dimaknai bahwa Baamboozle menyebabkan peningkatan motivasi. Penelitian hanya melibatkan 57 siswa di satu madrasah. Data diperoleh melalui angket laporan diri dengan reliabilitas yang tergolong cukup ($\alpha = 0,609$), dan nilai signifikansi 0,049 berada dekat batas 0,05. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok pembandingan, memperbaiki butir angket agar reliabilitasnya lebih tinggi, serta melibatkan variabel lain seperti dukungan orang tua dan peran guru.

D. Kesimpulan

Instrumen angket dalam penelitian ini telah melalui uji validitas isi dengan Aiken's V dan uji reliabilitas dengan koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,609 (kategori cukup). Uji prasyarat menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal tetapi berhubungan secara linear. Uji korelasi Spearman-Rank menghasilkan koefisien 0,262 dengan signifikansi 0,049 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat hubungan positif yang signifikan secara statistik antara penggunaan media pembelajaran Baamboozle dan motivasi belajar PKn siswa kelas V MI Al-Muna Samarinda, tetapi kekuatannya tergolong lemah. Guru disarankan memadukan Baamboozle dengan variasi metode pembelajaran, dukungan emosional, dan kerja sama dengan orang tua agar motivasi belajar siswa meningkat secara lebih berarti.

Referensi

- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816–824. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>

- Aziz, A., & Munif Shaleh. (2019). Variasi metode pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar siswa. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 4(1), 87–94. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i1.529>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Fan, W., & Williams, C. M. (2010). The effects of parental involvement on students' academic self-efficacy, engagement and intrinsic motivation. *Educational Psychology*, 30(1), 53–74. <https://doi.org/10.1080/01443410903353302>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- May, B., Tobing, D. U. A. L., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi pembelajaran kreativitas media Bamboozle untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>
- Mufarohatin, L. I., Wiratama, N. A., & Agustin, I. (2026). Development of learning media assisted by Baamboozle in Pancasila education for third grade elementary school students. *Jurnal Kewarganegaraan*, 10(1), 185–198. <https://doi.org/10.31316/jk.v10i1.9927>
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1565>
- Putri, S. M., Widiastuti, W. W., & Nurlaily, V. A. (2024). Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis proyek menggunakan media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 418–428. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20336>

- Rahmania, V. A., Heryanto, A., & Sunedi. (2025). Pengaruh media games Baamboozle terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 431–444. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27653>
- Ruzek, E. A., Hafen, C. A., Allen, J. P., Gregory, A., Mikami, A. Y., & Pianta, R. C. (2016). How teacher emotional support motivates students: The mediating roles of perceived peer relatedness, autonomy support, and competence. *Learning and Instruction*, 42, 95–103. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.01.004>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Article 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Schober, P., Boer, C., & Schwarte, L. A. (2018). Correlation coefficients: Appropriate use and interpretation. *Anesthesia & Analgesia*, 126(5), 1763–1768. <https://doi.org/10.1213/ANE.0000000000002864>
- Silalahi, M. M., Siregar, H. L., Parangin-angin, R. B. B., Batubara, A., & Sihalo, O. A. (2026). Penggunaan media berbasis ICT Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di SMPN 24 Medan tahun pelajaran 2025/2026. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 213–224. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47788>
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar PKn di sekolah dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wahyuni, D. A., & Purwaningsih, S. M. (2026). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri Bareng Jombang. *Jurnal Pendidikan IPS*, 16(4), 647–656. <https://doi.org/10.37630/jpi.v16i4.4842>

- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, Article 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, Article 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>