

**PENGARUH PEMANFAATAN *PLATFORM BAMBOOZLE* TERHADAP
CAPAIAN PEMBELAJARAN PENGETAHUAN IPS SISWA KELAS VIII SMP
10 NOPEMBER SIDOARJO**

**Azharia Aghni Billadina¹⁾, Agus Suprijono²⁾, Sukma Perdana Prasetya³⁾, Silvi
Nur Afifah⁴⁾**

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan platform Bamboozle terhadap capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa kelas VIII SMP. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang menggunakan Bamboozle dan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pre-test dan post-test serta angket respon siswa. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir soal dinyatakan valid, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,962 yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas melalui Levene's Test menunjukkan varians kedua kelompok bersifat homogen. Pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara capaian pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 16,167. Hasil uji effect size menunjukkan bahwa pemanfaatan Bamboozle memberikan pengaruh yang besar terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa. Respon siswa terhadap penggunaan Bamboozle berada pada kategori sangat positif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Bamboozle efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: Bamboozle; capaian pembelajaran; IPS

Abstract

This study aims to analyze the effect of utilizing the platform Bamboozle on students' cognitive learning outcomes in Social Studies among eighth-grade junior high school students. The study employed a quantitative approach using a quasi experimental design with a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of an experimental class using Bamboozle and a control class applying conventional learning methods. Research instruments included pre-test and post-test assessments as well as a student response questionnaire. The validity test results indicated that all test items were valid, while the reliability test produced a Cronbach's Alpha value of 0.962, indicating very high reliability. The normality test using Shapiro-Wilk showed that the data were normally distributed, and the homogeneity test using Levene's Test indicated homogeneous variances between groups. Hypothesis testing using the independent sample t-test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05, indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes. The mean post-test score of the experimental class was higher than that of the control class, with a mean difference of 16.167. The effect size analysis indicated that the use of Bamboozle had a large effect on students' cognitive learning outcomes. Student responses toward the use of Bamboozle were categorized as very positive. The findings demonstrate that Bamboozle is effective as an interactive learning medium for improving students' understanding of Social Studies concepts.

Keywords: Bamboozle; learning outcomes; Social Studies

PENDAHULUAN

Capaian pembelajaran pengetahuan IPS merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan pembelajaran di jenjang pendidikan menengah. Pembelajaran IPS menuntut penguasaan konsep, pemahaman hubungan sosial, serta kemampuan mengaitkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa masih relatif rendah akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif (Ahmad et al., 2021; Santoso et al., 2022; Yanti & Prakoso, 2023; Wibowo et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menuju *student-centered learning*. Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan capaian pembelajaran pengetahuan (Ananda & Syafrizal, 2021; Nugroho et al., 2021; Rahmat & Suryani, 2022; Nugraha & Hidayat, 2023; Kurniasih & Sani, 2023). Media pembelajaran digital interaktif juga dinilai relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang terbiasa dengan lingkungan belajar visual, cepat, dan interaktif (Mayer, 2001; Moreno & Mayer, 2007; Clark & Mayer, 2016).

Pendekatan *gamification* dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi yang banyak dikaji karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa. Berbagai studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap capaian pembelajaran pengetahuan dan retensi belajar siswa (Aulia & Santoso, 2021; Sari & Nugroho, 2021; Kurniawan et al., 2023; Hasanah & Widodo, 2023; Yusuf & Rahman, 2021). Selain itu, media pembelajaran berbasis game edukatif juga berperan dalam mengurangi beban kognitif dan membantu siswa memahami materi secara bertahap (Sweller, 1988; Gagné, 1985).

Salah satu *platform* pembelajaran berbasis permainan yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran IPS adalah *Bamboozle*. *Platform* ini menyediakan kuis interaktif yang mendorong siswa berpikir aktif, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa penggunaan *Bamboozle* mampu meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS (Lestari, 2023; Nuraini et al., 2022; Rahayu et al., 2023; Munawaroh et al., 2024; Mulyani & Raharjo, 2024).

Efektivitas media pembelajaran interaktif seperti *Bamboozle* juga sejalan dengan teori konstruktivisme kognitif dan sosial yang menekankan peran aktif siswa serta interaksi sosial dalam membangun pengetahuan (Piaget; Vygotsky). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran digital interaktif mampu memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan, kolaborasi, dan *scaffolding* yang berdampak pada peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan (Putra & Dewi, 2022; Hidayatullah et al., 2023; Mahendra & Putri, 2023; Rahman & Anwar, 2023; Hairani et al., 2023).

Berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media digital dan *gamification* dalam pembelajaran IPS, kajian empiris yang secara spesifik mengukur pengaruh *platform Bamboozle* terhadap capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan *Bamboozle* terhadap capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa kelas VIII secara kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek secara penuh, tetapi tetap dapat membandingkan pengaruh perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara objektif. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP 10 Nopember Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran

menggunakan *platform Bamboozle*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal siswa berdasarkan nilai *pre-test*.

Instrumen penelitian berupa tes *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa. Tes disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran kognitif yang mengacu pada *taksonomi Bloom revisi Anderson* dan *Krathwohl*, mencakup level C1 hingga C5. Selain tes, penelitian ini menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *Bamboozle* dalam proses pembelajaran. Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan teknik *korelasi product moment*, sedangkan uji reliabilitas instrumen menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Data penelitian dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan capaian pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis *effect size* dilakukan untuk mengetahui besar pengaruh pemanfaatan *Bamboozle* terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa. Seluruh pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan *software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 25. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design* untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *platform Bamboozle* terhadap capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Nopember Sidoarjo. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen (30 siswa) dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol (30 siswa).

Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan *platform Bamboozle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran pembandingan, yaitu *Quizizz*. Materi yang diajarkan pada kedua kelas adalah Perdagangan Internasional sesuai dengan kurikulum IPS kelas VIII. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan setelah perlakuan diberikan *post-test* untuk mengukur capaian pembelajaran pengetahuan siswa. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* serta uji *effect size* menggunakan *Cohen's d* pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No. Soal	<i>r</i> Hitung	<i>r</i> Tabel ($\alpha = 0,05; n = 60$)	Keterangan
1	0,521	0,254	Valid
2	0,613	0,254	Valid

3	0,447	0,254	Valid
4	0,689	0,254	Valid
5	0,732	0,254	Valid
6	0,412	0,254	Valid
7	0,598	0,254	Valid
8	0,821	0,254	Valid
	...	...	...
20	0,556	0,254	Valid

Uji validitas instrumen tes dilakukan terhadap 20 butir soal *pre-test* dan *post-test* menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan jumlah responden sebanyak 60 siswa. Nilai *r* tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan *df* = 58 adalah sebesar 0,254. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai *r* hitung yang berada pada rentang 0,412 hingga 0,821. Seluruh nilai *r* hitung tersebut lebih besar daripada *r* tabel (0,254), sehingga seluruh butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen pengukuran capaian pembelajaran pengetahuan IPS.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kriteria	Keterangan
Tes <i>pre-test</i> & <i>post-test</i>	0,962	Sangat tinggi	Reliabel
Angket respon siswa	0,961	Sangat tinggi	Reliabel

Uji reliabilitas instrumen tes hasil belajar dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,962 untuk instrumen tes *pre-test* dan *post-test*. Nilai tersebut berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi ($\alpha > 0,90$), yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Instrumen angket respon siswa terhadap penggunaan *platform Bamboozle* juga diuji reliabilitasnya dan menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,961. Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan angket bersifat konsisten dan reliabel sebagai instrumen pengumpulan data pendukung.

c. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Jenis Tes	<i>Sig.</i>	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,173	Normal
Eksperimen	<i>Post-test</i>	0,089	Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,164	Normal
Kontrol	<i>Post-test</i>	0,121	Normal

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* terhadap skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,173 dan *post-test* sebesar 0,089. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,164 dan *post-test* sebesar 0,121. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data capaian pembelajaran pengetahuan siswa pada kedua kelompok berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data yang Diuji	<i>Sig.</i>	Kriteria	Keterangan
Nilai <i>post-test</i> eksperimen dan kontrol	0,792	> 0,05	Homogen

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan *Levene's Test* terhadap data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai *Sig.* sebesar 0,792. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians data antara kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik.

e. Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Parameter	Nilai
<i>t</i> hitung	7,845
<i>df</i>	58
<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000

Selisih rata-rata	16,167
Keputusan	H_0 ditolak

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan capaian pembelajaran pengetahuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,845 dengan derajat kebebasan (df) = 58. Nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 86,42, sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 70,25. Selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 16,167. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan capaian pembelajaran pengetahuan IPS yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan *Bamboozle* dan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran pembandingan.

f. Uji *Effect Size*

Tabel 6. Hasil Uji *Effect Size*

Kelompok	Mean	SD	Cohen's d	Kategori
Eksperimen vs Kontrol	86,42 vs 70,25	6,15	1,42	Sangat besar

Tabel 7. Kriteria Interpretasi *Effect Size*

Nilai Cohen's d	Interpretasi
0,20	Kecil
0,50	Sedang
0,80	Besar
> 0,80	Sangat besar

Uji *effect size* dilakukan menggunakan rumus Cohen's d untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *platform Bamboozle* terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 1,42. Nilai tersebut berada pada kategori pengaruh sangat besar ($d > 0,80$), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle* tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak yang kuat secara praktis terhadap peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa.

Pembahasan

Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)*

sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan capaian pembelajaran pengetahuan IPS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 86,42 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,25 dengan selisih rata-rata 16,167. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *platform Bamboo3le* lebih efektif dibandingkan media pembelajaran pembeding.

Keabsahan hasil penelitian diperkuat oleh uji kualitas instrumen. Seluruh butir soal dinyatakan valid dengan nilai r hitung $> r$ tabel (0,254). Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,962 untuk instrumen tes dan 0,961 untuk angket respon siswa, yang berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan seluruh data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,792, sehingga varians data antar kelompok dinyatakan homogen.

Besarnya pengaruh penggunaan *Bamboo3le* ditunjukkan melalui uji *effect size* dengan nilai Cohen's d sebesar 1,42 yang berada pada kategori sangat besar. Nilai ini menunjukkan bahwa *Bamboo3le* memberikan dampak praktis yang kuat terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS siswa. Hasil angket respon siswa mendukung temuan tersebut, dengan 80% siswa memberikan respon sangat positif dan 20% respon positif terhadap penggunaan *Bamboo3le*. Secara keseluruhan, *Bamboo3le* efektif sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan IPS.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *platform Bamboo3le* berpengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran pengetahuan IPS siswa kelas VIII. Hasil uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan selisih rata-rata skor *post-test* sebesar 16,167, yang menunjukkan capaian pembelajaran kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Keabsahan hasil penelitian didukung oleh instrumen yang valid dan reliabel serta data yang berdistribusi normal dan homogen. Nilai *effect size* yang berada pada kategori besar menegaskan bahwa penggunaan *Bamboo3le* efektif dalam meningkatkan penguasaan pengetahuan IPS siswa sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, *Bamboo3le* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran IPS yang efektif di tingkat SMP.

REFERENSI

- Ahmad, R., Suryani, T., & Lestari, M. (2021). Pengaruh penggunaan teknologi digital terhadap capaian pembelajaran pengetahuan IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(2), 120–135.
- Ananda, D., & Syafrizal, M. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan IPS. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(3), 95–110.
- Arifin, M., Putra, H., & Susanto, R. (2023). Pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 80–95.
- Arifin, Z., & Setiawan, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis game edukatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 101–115.
- Aulia, S., & Santoso, B. (2021). Gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 80–95.
- Dewi, N. K., & Laksana, D. (2023). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 55–68.

- Fauzan, H., & Pratama, Y. (2021). Motivasi belajar siswa melalui penggunaan media digital interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(2), 50–65.
- Fitria, R., & Maulana, A. (2024). Gamifikasi sebagai strategi pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 40–54.
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2023). Kajian literatur tentang media pembelajaran interaktif dan minat belajar pendidikan agama Islam di sekolah. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1234–1245.
- Hasanah, R., & Widodo, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi dan capaian pembelajaran pengetahuan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 115–130.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172.
- Hidayah, M., Susanto, R., & Prasetyo, B. (2021). Analisis keterampilan berpikir analitis siswa dalam pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(3), 75–90.
- Hidayatullah, M., Fajar, D., & Rahmawati, L. (2023). Implementasi aplikasi edukatif interaktif dalam meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(2), 65–80.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2023). *Pembelajaran berbasis digital dan implementasinya di sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, D., Prasetya, F., & Sari, W. (2023). Penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan retensi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 145–160.
- Lestari, S. (2023). Gamifikasi dalam pembelajaran IPS: Studi kasus penggunaan Bamboozle. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45–60.
- Liu, M., & Chen, M. (2021). The implications of educational games on the development of children's intellectual abilities. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(1), 126–136.
- Mahendra, I. W., & Putri, L. P. (2023). Analisis efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi*, 11(2), 120–134.
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran interaktif berbantuan Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 6238–6243.
- Mulyani, S., & Raharjo, T. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap pemahaman konsep IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(1), 25–38.
- Nuraini, A., Setiawan, H., & Putri, D. (2022). Effectiveness of Bamboozle game for improving students' achievement in social science. *International Journal of Instructional Media*, 14(4), 87–95.
- Nugraha, R., & Hidayat, S. (2023). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah. *Jurnal Riset Pendidikan*, 13(3), 210–225.

- Nugroho, P., Suharto, B., & Yulianti, T. (2021). Implementasi teknologi dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(3), 200–220.
- Prasetyo, B., Widodo, H., & Yulianti, R. (2022). Pengaruh gamifikasi terhadap pemahaman materi IPS siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 200–215.
- Putra, R., & Dewi, L. (2022). Interaksi pembelajaran digital dalam memahami konsep IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 75–90.
- Rahayu, N., Sari, T., & Nugroho, P. (2023). Efektivitas platform Bamboozle dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(1), 55–70.
- Rahman, F., & Anwar, K. (2023). Media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 140–155.
- Santoso, J., Setiawan, B., & Wibowo, A. (2022). Pengaruh platform digital dalam meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan IPS. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(2), 90–110.
- Yanti, L., & Prakoso, B. (2023). Efektivitas platform digital dalam meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(3), 180–195.
- Yusuf, M., & Rahman, A. (2021). Penggunaan teknologi berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(2), 85–100.