

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Gamar. *Evaluasi Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Abduloh. *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Adimsyah, Fatma Amah, Akhmad Fauzi, dan Muhammad Husnur Rofiq. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Chalim Journal of Teaching and Learning* 3, no. 1 (2023): 28–34.
- Aeni, Nur, Sahril Nur, Sunarlia Limbong, dan Muhammad Yunus. "Promoting EFL Students' Engagement by Using Bamboozle: Digital Game-Based Learning in Indonesian Higher Education." *Journal of English Education and Teaching* 8, no. 3 (2024): 508–27.
- Aina, Azza Farkhatu. "The Effectiveness of *Baamboozle* Game on Students Writing Skill at 8th Grade of SMP Diponegoro 3 Kedung Banteng Banyumas Regency." *Doctoral dissertation, STATE ISLAMIC UNIVERSITY*, t.t., 2024.
- Amalinda, Rizkyta. "Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 7 (2024).
- Anggraini, Yufri. "Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2415–22.
- Anju Sansena, Mona. "Penerapan Proses Belajar Matematika Seusai Dengan Teori Perkembangan kognitif jean Piaget." *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Kependidikan* 6, no. 4 (2022): 39–46.
- Aprilia, Putri Nadia, Fitria Salsabila Khoirunisa, Azzahra Marisa Husna, dan Maulina Muji Asri. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model Dan Media Inovatif*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Ardiana, Zeli, dan Dini Maielfi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di

- Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter* 5, no. 2 (2023): 28–43.
- Ariani Hrp, Nurlina. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Grup CV. Widini Media Utama, 2022.
- Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, dan Rusdy A Sidorj. “Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan.” *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 5497–5511.
- Arina, Afif, Muhammad Irfan, dan Bhakti Prima Fidiga Hermuttaqien. “Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV.” *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2020): 1–9.
- Armella, Rega, dan Khonsaullabibah Maisun Nur Rifdah. “Kesulitan Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar.” *Sultan Idris Journal of Psychology and Education* 1, no. 2 (2022).
- Arsyad, Rahmatullah Bin. *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022.
- Ayu, Sri, Sekar Dwi Ardianti, dan Savitri Wanabuliandari. “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika.” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1611–22.
- Baby shahbana, Elvia, Fiqh Kautsar Farizqi, dan Rachmat Satria. “Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 24–33.
- Balaka, Muh. Yani. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Darmawan, Rahmat, dan Rizqi Ilyasa Aghni. “The Effect of Using *Baamboozle* Learning Media on Students Collaboration Skills Improvement in Accounting and Financial Intitution Expertise Program.” *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah* 20, no. 1 (2024): 77–97.
- Desriandi, Riza, dan Neviyarni Suhaili. “Pengaruh Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran.” *Jurnal Edukasi* 01, no. 2 (2021).

- Dityaningsih, Destyan, Arlin Astriyani, dan Viarti Eminita. "Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020.
- Duha, Rustiani, dan Darmawan Harefa. *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2024.
- Gusteti, Meria Ultra, dan Neviyarni. "Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka." *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 3, no. 3 (2022): 636–46.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, & Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Ika, Kurnia, Susilawati, dan Supardan. "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD NEGERI 134 REJANG LEBONG." *e-theses IAIN Curup*, 2023.
- Immanuel Siagian, Graldo, dan Daitin Tarigan. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 886–93.
- Iqbal Arrosyad, Muhammad, Ega Wahyuni, Depita Kirana, dan Meiranda Sartika. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika." *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 222–28.
- Isrok'atun, Nurdinah Hanifah, Maulana, dan Imam Suhaebar. *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020.
- Jayanti, Zulkardi, Ratu Ilma Indra Putri, dan Yusuf Hartono. *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-Learning*. Palembang: Bening Media Publishing, 2023.
- Jelita, Mimi. "Teori Belajar Behavioristik." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 3 (2023).

- Juardi, Indi Fitriani, dan Komariah. “Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget.” *Journal on Education* 06, no. 1 (2023): 2179–87.
- Juhrodin, Udin. *Taksonomi Anderson Revisi atas Taksonomi Bloom*. Sumedang: Jim-Zam Co., 2023.
- Junaidi, Roni, Risnita, M. Syahrani Jailani, dan Faisal Hakim Nasution. “Prinsip-Prinsip Pengembangan Kalibrasi Instrumen Dalam Penelitian.” *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 11–19.
- Khoiri, Ahmad, Mihrab Afranda, Amir Mukminin, Fathun Niam, dan Martriwati. *Konsep Dasar Sistem Pendidikan*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023.
- Khoiroh, Nur, dan Suci Sari Perwita. “The Influence of *Baamboozle* Learning Media on Students’ Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.” *JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR* 10, no. 1 (2025): 44–53.
- Lasiyono, Untung, dan Edy Sulistiyawan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jatinangor: CV.Mega Press Nusantara, 2024.
- Liu, Zi-Yu, Zaffar Ahmed Shaikh, dan Farida Gazizova. “Using the Concept of Game-Based Learning in Education.” *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 14 (2020): 53–64.
- Marfu’ah, Solikhatun, Zaenuri, Masrukan, dan Walid. “Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika* 5 (2022): 50–54.
- Marwah, Sopa Siti, dan Zulfa Nurul Ain. “Studi Literatur: *Baamboozle* Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif.” *Jurnal PGMI UNIGA* 01, no. 2 (2022): 69–75.
- Mifroh, Nazilatul. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI.” *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): 253–63.
- Mu’in. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024.

- Mumpuni Dewi, Ari, Matsuri, Hendras Pramukti Suci, dan Cinantya Ngasmarani Lungid. "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (*Baamboozle*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta." *Social, Humanities, and Educational Studies* 7, no. 4 (2024): 873–77.
- Mytra, Prima, Andi Asrafiani, dan Ahmad Budi. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 2 (2022): 45–54.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2020.
- Narsih, Baso Intang Sappaile, dan Nasrullah. "The Relationship Between Learning Concentration and Student Emotional Maturity to Mathematics Learning Outcomes of Class X Students of High School." *SAINSMAT: Journal of Applied Sciences, Mathematics, and Its Education* 11, no. 2 (2022): 73–80.
- Novera, Ellya, Daharnis, Yeni Erita, dan Ahmad Fauzan. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6349–56.
- Nursafitri, Melly Nia Dwi, Hartini, dan Rohmadi. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Media Pembelajaran Quizwhizzer di Kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5 (2024): 1169–76.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryawan, dan Ratih Ayu Apsari. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2023.
- Prasetyo, Freddy, dan Dadan Dasari. "Studi Literatur: Identifikasi Kecemasan Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2023): 240–53.
- Putri Sagita, Vicky Dilia, Yudi Hartono, dan Siti Nurkholipah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun." *Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, 2024, 9–14.

- Qur'ani, Besse. *Belajar & Pembelajaran*. Makassar: CV Tahta Media Group, 2023.
- Rahman, Sunarti. "PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021.
- Rahmania, Aisyah, Erna Suwangsih, dan Primanita Sholihah Rosmana. "Pengaruh Games Based Learning Quiziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 16 (2024): 25–33.
- Rapingah, Siti, Mochamad Sugiarto, Muh. Sabir, M Haryanto Totok, Neneng Nurmalasari, dan Muhammad Ichsan Gaffar Alfalisyo. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Sulawesi: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Ravena, Aliyah. "FACTORS AFFECTING STUDENT LEARNING OUTCOMES." *Prosiding Seminar Nasional Biologi Edukasi*, 2022.
- Rohmah, Siti Nur. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- S. Erhel, dan E. Jamet. "Digital Game-Based Learning: Impact of Instructions and Feedback on Motivation and Learning Effectiveness." *ELSEVIER: Computers & Education* 67 (2013): 156–57.
- Saddam Akbar, Jakub, Meiliyah Ariani, Zulhawati, dan Haryani. *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Sadewo, Yosua Damas, Pebria Dheni Purnasari, dan Suyitno Muslim. "Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, dan Perspektif Permasalahan dalam Pembelajaran Matematika." *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan* 10, no. 1 (2022): 15–28.
- Samin. *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara, 2023.
- Santoso, Imam, dan Harries Madiistriyatno. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media, 2021.
- Saputra, Hardika. *Kajian Teoritik Dan Implementatif Pembelajaran Matematika SD/MI*. Lampung: CV. Laduny Aliftama, 2022.

- Shiddiq, Imam, Mawar Sari, Zahira Nasution Andrayani, Hasna Purba Nurhayati, dan Alya Kurnianti. "Implementasi Penggunaan Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN Panai Hulu." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 532–39.
- Sohilait, Emy. *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2021.
- Sudianto, dan Syifa Ismayanti. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2023): 55–61.
- Sudirman, Burhanuddin, dan Fitriani. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Purwokerto: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024.
- Sujadi, Imam, Budiyo, Ira Kurniawati, Arum Nur Wulandari, Riki Andriatna, Hanifa Alifia Puteri, dan Aulia Nurmalitasari. "Kesulitan Siswa Sekolah Menengah Pertama Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pisa-Like." *Edukasi : Jurnal Pendidikan* 20, no. 2 (2022): 315–28.
- Sulastri, Lilis. *Model Kooperatif Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2022.
- Tani, Massimiliano, Maurizio Manuguerra, dan Samia Khan. "Can videos affect learning outcomes? Evidence from an actual learning environment." *Education Tech Research Dev* 70, no. 5 (2022): 1675–93.
- Tri Hartanto, Rio, Hamidah, dan Jaka Wijaya Kusuma. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Quiz Game *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP." *Prosiding Diskusi Panel Nasional Matematika*, 2024, 337–46.
- Trisnani, Novy. "Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan VS Realita." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 49–68.
- Triwulandari, Septi, dan Lailatur Rahmi. "Pengaruh Game *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 8 Bengkulu Utara." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 706–14.

- Ultra Gusteti, Meria, dan Neviyarni. “Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika dan Statistika* 3, no. 3 (2022): 636–46.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24.
- Yuniar, Martha, Yoni Hermawan, dan Raden Roro Suci Nurdianti. “Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.” *Jurnal Sains Student Research* 1, no. 1 (2023): 537–48.



Intelligentia - Dignitas