

Penerapan Media Game Edukatif Baamboozle dalam Pembelajaran IPA Berorientasi Literasi Sains

Zulidar ✉ Universitas Bina Bangsa Getsempena

Fitra Rahmadani, Universitas Bina Bangsa Getsempena

Siti Mayang Sari, Universitas Bina Bangsa Getsempena

✉ zulidar2009@gmail.com

Abstract: Science learning oriented toward scientific literacy requires innovative strategies that integrate conceptual understanding, scientific processes, and the application of knowledge in real-life contexts. However, classroom practices remain dominated by conventional approaches, resulting in low student participation and scientific literacy levels. This study aims to analyze the implementation of the educational game Baamboozle in science learning oriented toward scientific literacy and its contribution to students' engagement and conceptual understanding. The research employed a descriptive approach involving junior high school students as subjects. Baamboozle was implemented through interactive, group-based quizzes aligned with scientific literacy indicators. Data were collected through classroom observations, student questionnaires, and learning outcome tests, then analyzed descriptively using qualitative and simple quantitative methods. The results indicate that Baamboozle enhances students' activeness, motivation, interaction, and conceptual understanding. Therefore, Baamboozle is recommended as an innovative learning medium to strengthen scientific literacy in schools..

Keywords: scientific literacy, science learning, educational game media, baamboozle, digital learning media

Abstrak: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berorientasi literasi sains menuntut strategi inovatif yang mengintegrasikan pemahaman konsep, proses ilmiah, dan penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Namun, pembelajaran di sekolah masih didominasi pendekatan konvensional sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan literasi sains peserta didik. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains serta kontribusinya terhadap keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan subjek siswa sekolah menengah pertama. Media Baamboozle diterapkan melalui kuis interaktif berbasis kelompok yang mengacu pada indikator literasi sains. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle meningkatkan keaktifan, motivasi, interaksi, dan pemahaman konsep peserta didik. Dengan demikian, Baamboozle layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif dalam penguatan literasi sains di sekolah.

Kata kunci: literasi sains, pembelajaran IPA, media game edukatif, baamboozle, media pembelajaran digital

Received: 14 February 2026

Approved: 15 February 2026

Published: 30 June 2026

Citation: Zulidar, Fitra Rahmadani and Siti Mayang Sari. "Penerapan Media Game Edukatif Baamboozle dalam Pembelajaran IPA Berorientasi Literasi Sains." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 1 (June 30, 2026): 60-68.



Copyright ©2026 Zulidar, Fitra Rahmadani, Siti Mayang Sari.
Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.
This work is licensed under the [CC BY NC SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi peserta didik untuk memahami fenomena alam serta mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Literasi sains bukan sekadar kemampuan menghafal fakta, tetapi kemampuan peserta didik untuk memahami, mengevaluasi, dan menerapkan konsep ilmiah secara kritis dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Literasi sains yang tinggi berkaitan erat dengan kualitas pembelajaran IPA yang inovatif dan interaktif. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPA di banyak sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah dan latihan soal yang kurang memfasilitasi keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam peserta didik terhadap konsep sains. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan capaian literasi sains peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.¹²

Dalam upaya meningkatkan literasi sains, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mendapat perhatian luas para peneliti pendidikan. Media pembelajaran digital dan berbasis permainan (game-based learning) terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik.³⁴ Penelitian oleh Putri dkk. menyatakan bahwa media game edukatif dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa secara signifikan jika terintegrasi dalam proses pembelajaran secara sistematis.⁵ Selain itu, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa game pendidikan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pemecahan masalah peserta didik, yang merupakan aspek penting dalam penguatan literasi sains.

Media digital dalam bentuk kuis interaktif dan game edukatif seperti Quizizz dan augmented reality juga dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.⁶ Sementara itu, kajian sistematis menunjukkan tren positif penggunaan media digital dan game dalam pembelajaran IPA

¹ Y. P. W. Patigu, N. Rahmah, and Z. Zulfuraini, "Literasi Sains dan Digital dalam Pembelajaran IPA," *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 3103–11, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1404>.

² I. Susiawati and D. M. Angko Wildan, "Jurnal Basicedu" [judul artikel dan data bibliografis perlu diverifikasi], 2020.

³ F. A. Yanti, R. W. Wardana, and N. Khamis, "Enhancing Critical Thinking Through Coastal Culture-Based Differentiated Science Learning," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 11, no. 2 (2025): 499–509, <https://doi.org/10.21831/jipi.v11i2.88295>.

⁴ N. M. Darman, R. M. Arif, A. H. Panai, and G. Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 357–65, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.16314>.

⁵ S. R. Putri, G. Ali, and A. Rahmadhani, "The Effect of Educational Game-Based Learning Media on Science Literacy of Grade V Students at SDN 10 Sitiung," *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4, no. 7 (2025): 3367–72, <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i7.803>.

⁶ M. Fatih, C. Alf, and M. A. Muqtafa, "Science Learning Game (SLG) Based on Augmented Reality Enhances Science Literacy and Critical Thinking Students Skills," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 2 (2024): 973–81.

untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermakna.^{7,8}

Baamboozle merupakan salah satu platform game edukatif yang mulai banyak digunakan dalam konteks pembelajaran sains. Studi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif penggunaan Baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran⁹ Walaupun demikian, penelitian yang secara khusus.

Mengkaji penerapan Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains pada jenjang sekolah menengah pertama masih relatif terbatas. Maka dari itu, penelitian ini dirancang untuk menganalisis implementasi media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA yang berorientasi pada penguatan literasi sains serta mengevaluasi kontribusinya terhadap keterlibatan belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

Media digital dalam bentuk kuis interaktif dan game edukatif seperti Quizizz dan augmented reality juga dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Sementara itu, kajian sistematis menunjukkan tren positif penggunaan media digital dan game dalam pembelajaran IPA untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermakna.

Baamboozle merupakan salah satu platform game edukatif yang mulai banyak digunakan dalam konteks pembelajaran sains. Studi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif penggunaan Baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Walaupun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains pada jenjang sekolah menengah pertama masih relatif terbatas. Maka dari itu, penelitian ini dirancang untuk menganalisis implementasi media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA yang berorientasi pada penguatan literasi sains serta mengevaluasi kontribusinya terhadap keterlibatan belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara sistematis penerapan media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains serta kontribusinya terhadap keterlibatan belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Pendekatan deskriptif dipilih untuk memperoleh gambaran faktual mengenai proses pembelajaran dan respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

⁷ O. R. Rusma, M. Muslim, L. Rusyati, and A. E. F. Ghaisani, "Research Opportunity Analysis in the Implementation of Scientific Literacy with Learning Media: Systematic Literature Network Analysis," *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 14, no. 1 (2025): 67–84, <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v14i1.15664>.

⁸ R. Pabela, G. Siagian, and W. Silaban, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar TA 2024/2025," *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 6 (2024): 7479–87, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16862>.

⁹ N. A. Utami, "Pengaruh Game Edukasi Interaktif. 2025.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran berjalan di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPA yang berlaku di sekolah tempat penelitian dilakukan.

Target penelitian ini adalah pembelajaran IPA berorientasi literasi sains dengan menggunakan media game edukatif Baamboozle. Sasaran penelitian difokuskan pada keterlibatan belajar peserta didik dan pemahaman konsep IPA selama proses pembelajaran berlangsung.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas SMP yang mengikuti pembelajaran IPA pada kelas yang ditetapkan sebagai kelas penelitian. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kesiapan kelas dalam penerapan pembelajaran berbasis media digital.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap perencanaan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran dan desain kuis Baamboozle berbasis literasi sains;
2. Tahap pelaksanaan, yaitu penerapan media Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran IPA melalui kuis interaktif berbasis kerja kelompok;
3. Tahap pengamatan, yaitu pengamatan terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran; dan
4. Tahap evaluasi, yaitu pengumpulan dan analisis data hasil penelitian.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas pembelajaran, angket respon peserta didik terhadap penggunaan media Baamboozle, serta tes pemahaman konsep IPA yang disusun berdasarkan indikator literasi sains.

Instrumen penelitian telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan dan keakuratan pengukuran.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan respon peserta didik, serta analisis kuantitatif sederhana untuk mengolah data hasil angket dan tes pemahaman konsep. Hasil analisis digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas penerapan media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari observasi aktivitas pembelajaran, angket respon peserta didik, dan tes pemahaman konsep IPA. Data disajikan secara deskriptif kualitatif dan diperkuat dengan persentase untuk memberikan gambaran empiris mengenai penerapan media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains.

1. Keterlibatan Belajar Peserta Didik

Hasil observasi keterlibatan belajar peserta didik selama pembelajaran menggunakan media Baamboozle disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Keterlibatan Belajar Peserta Didik

Aspek Keterlibatan Belajar	Persentase (%)	Kategori
Keaktifan menjawab pertanyaan	82	Tinggi
Partisipasi diskusi kelompok	78	Tinggi

Kerja sama antar peserta didik	85	Sangat Tinggi
Antusiasme mengikuti pembelajaran	88	Sangat Tinggi
Kemampuan mengemukakan pendapat	74	Tinggi

Tabel 1 menunjukkan bahwa keterlibatan belajar peserta didik berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Peserta didik tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama saat menjawab kuis dan berdiskusi dalam kelompok.

2. Respon Peserta Didik terhadap Media Baamboozle

Hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media Baamboozle disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Respon Peserta Didik

Pernyataan	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)
Pembelajaran menjadi lebih menarik	46	44
Media mudah digunakan	52	38
Meningkatkan motivasi belajar	48	42
Membantu memahami konsep IPA	50	36
Mendorong kerja sama kelompok	42	46

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran IPA.

3. Pemahaman Konsep IPA

Hasil tes pemahaman konsep menunjukkan peningkatan capaian belajar peserta didik setelah penerapan media Baamboozle, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Pemahaman Konsep Peserta Didik

Kategori Pemahaman	Persentase (%)
Sangat Baik	32
Baik	46
Cukup	18
Kurang	4

Sebanyak 78% peserta didik berada pada kategori baik dan sangat baik, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukatif berkontribusi positif terhadap pemahaman konsep IP.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media game edukatif Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan.¹⁰ Tingginya persentase keaktifan dan antusiasme peserta didik mengindikasikan bahwa pembelajaran

¹⁰ S. Salsanila and E. El Faisal, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila," *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025): 5046–52.

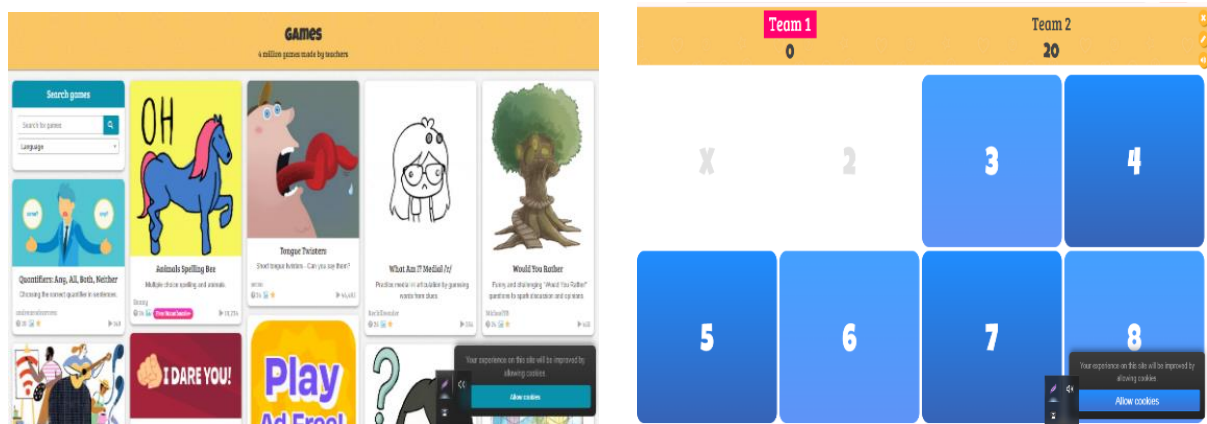
berbasis game dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Temuan ini sejalan dengan pendapat ^{11,12} yang menyatakan bahwa game-based learning efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Respon positif peserta didik terhadap media Baamboozle menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu memenuhi kebutuhan belajar generasi digital. Pembelajaran berbasis kuis interaktif mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi secara aktif, yang merupakan karakteristik utama literasi sains¹³. Hal ini juga sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa game edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Peningkatan pemahaman konsep IPA yang ditunjukkan melalui persentase kategori baik dan sangat baik menegaskan bahwa media Baamboozle tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, integrasi media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media game edukatif Baamboozle merupakan salah satu strategi inovatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPA berorientasi literasi sains, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konsep peserta didik di sekolah.

Berikut ini adalah tampilan aplikasi game edukasi *Baamboozle* yang dirancang untuk meningkatkan literasi sains siswa.

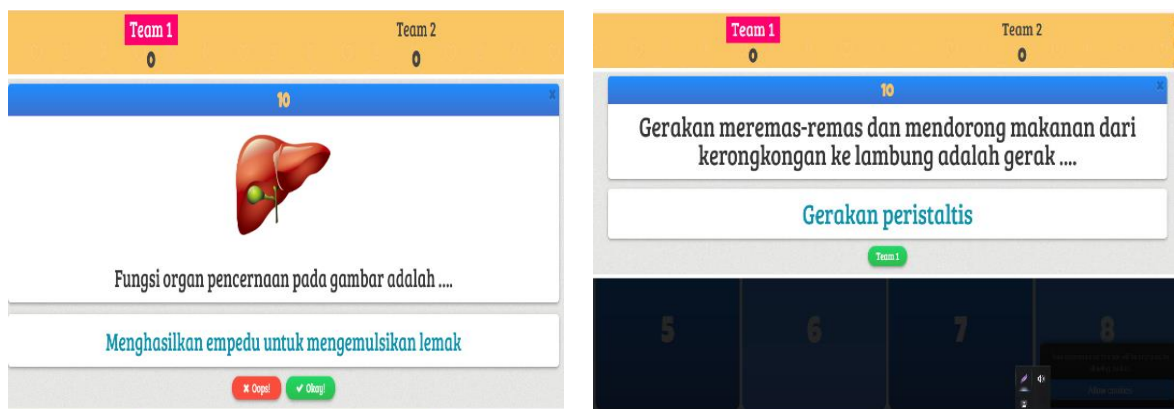


Gambar 1 dan 2. Tampilan media aplikasi game edukatif Baamboozle.

¹¹ M. E. Wardani and S. M. Kiptiyah, "Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2024): 293–303, <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>.

¹² A. T. Tazkiza, Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Teknologi di Era Digital (Studi Kasus pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ungaran) Tahun Pelajaran 2024/2025 (disertasi, UPT Perpustakaan Undaris, 2025).

¹³ M. N. Abdullah and N. Nurhalizah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Mendukung Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar," *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam* 11, no. 2 (2025): 339–48.



Gambar 3 dan 4. Tampilan media game edukatif baamboozel dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains melalui aktivitas kuis interaktif.

Gambar tersebut menggambarkan suasana pelaksanaan pembelajaran IPA yang menerapkan media game edukatif Baamboozle dalam lingkungan kelas. Pada gambar terlihat peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dilakukan secara berkelompok. Interaksi antarpeserta didik dan guru menunjukkan adanya proses kolaborasi, diskusi, serta partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang disajikan melalui media digital. Kondisi ini mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri dan kolektif.

Secara pedagogis, visualisasi tersebut merepresentasikan integrasi media game edukatif dalam pembelajaran IPA yang berorientasi literasi sains, ditandai dengan keterlibatan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas kuis berbasis permainan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menalar secara logis, serta memecahkan permasalahan kontekstual melalui diskusi kelompok. Selain itu, penggunaan media digital interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga meningkatkan motivasi belajar serta kualitas interaksi pembelajaran.

Gambar ini secara visual memperkuat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif Baamboozle mampu menciptakan pembelajaran IPA yang lebih bermakna, partisipatif, dan kontekstual, sekaligus mendukung penguatan literasi sains peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game edukatif Baamboozle dalam pembelajaran IPA berorientasi literasi sains memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan media Baamboozle mampu meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik, yang tercermin dari tingginya tingkat keaktifan, antusiasme, serta kerja sama dalam kegiatan pembelajaran berbasis kuis interaktif. Pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan berpusat pada peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Selain meningkatkan keterlibatan belajar, penerapan media game edukatif Baamboozle juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami konsep ilmiah, menalar secara logis, serta memecahkan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan literasi sains. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media game edukatif tidak hanya berdampak pada aspek afektif, tetapi juga pada aspek kognitif peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media game edukatif Baamboozle merupakan alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPA berorientasi literasi sains di sekolah. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk digunakan oleh pendidik sebagai salah satu strategi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas media Baamboozle melalui desain eksperimen atau mengintegrasikannya dengan model pembelajaran lain guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Nurhalizah, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Mendukung Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *At-Tasyrih: jurnal pendidikan dan hukum Islam*, 11(2), 339-348.
- Ahmad Thoriq Tazkiza, A. T. T. (2025). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Teknologi Di Era Digital (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ungaran) Tahun Pelajaran 2024/2025 (Doctoral dissertation, UPT. Perpustakaan Undaris).
- Darman, N. M., Arif, R. M., Panai, A. H., & Abdullah, G. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 357-365. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.16314>
- Defi, K. N., Sholihat, N., & Purwanto, H. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Terintegrasi Nilai-Nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(02), 449-463. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/745>
- Fahra, N. P. A., Iskandar, D., & Fazriyah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik SD. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 626-635. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.527>
- Fatih, M., Alfi, C., & Muqtafa, M. A. (2024). Science learning game (SLG) based on augmented reality enhances science literacy and critical thinking students skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 973-981.
- Kritis, B., Kelas, S., & Dasar, V. S. (2025). 3 1,2,3. 10.
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar TA 2024/2025. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 7479-7487. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16862>

- Patigu, Y. P. W., Rahmah, N., & Zulfuraini, Z. (2024). Literasi Sains dan Digital dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Education Research*, 5(3), 3103–3110. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1404>
- Putri, S. R., Ali, G., & Rahmadhani, A. (2025). TOFEDU : The Future of Education Journal The Effect of Educational Game-Based Learning Media on Science Literacy of Grade V Students at SDN 10 Sitiung. 4(7), 3367–3372. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i7.803>
- Rusma, O. R., Muslim, M., Rusyati, L., & Ghaisani, A. E. F. (2025). Research Opportunity Analysis in The Implementation of Scientific Literacy with Learning Media: Systematic Literature Network Analysis. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1), 67-84. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v14i1.15664>
- Salsanila, S., & El Faisal, E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046-5052.
- Susiawati, I., & , Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Utami, N. A. (2025). Pengaruh game edukasi interaktif. 10(September).
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293-303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Yanti, F. A., Wardana, R. W., & Khamis, N. (2025). Enhancing Critical Thinking Through Coastal Culture-Based Differentiated Science Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 11(2), 499-509. <https://doi.org/10.21831/jipi.v11i2.88295>