

Research Article

The Influence of *Baamboozle* Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia

Nur Khoiroh¹, Suci Perwita Sari²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{1,2}

Article Information

Reviewed : Mar 13, 2025

Revised : Mar 22, 2025

Available Online : Mar 30, 2025

Keyword

Learning Interest, Mathematics, Learning Media, *Baamboozle*.

Correspondence E-mail

nurkhoiroh03@gmail.com

ABSTRACT

Success in school is mainly determined by a student's interest in studying, particularly when it comes to mathematics, which many children find challenging. The purpose of this study is to determine the effect of the *Baamboozle* learning media on students' interest in learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia. The research used a one-group pretest-posttest design and a pre-experimental methodology. Seven fifth -grade children were among the participants. A learning interest questionnaire was used to collect the data, and SPSS version 27's paired sample t-test was used for analysis. The research results showed that the average pretest score was 39,43, while the average posttest score increased to 66,57. The Paired Sample T-Test yielded a significance value of 0.001, which is smaller than 0.05 ($0.001 < 0.05$). Thus, it has been proven that the use of *Baamboozle* learning media has a significant influence on students' interest in learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Nasib generasi penerus bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan. Minat siswa untuk belajar adalah salah satu elemen kunci yang mempengaruhi kinerja pendidikan. Kata “minat” dan “belajar” menjadi frasa “minat belajar”. Minat, menurut Furqon (2024, hal. 5), adalah suatu pemusatan perhatian yang menyertakan unsur emosi, semangat, kecenderungan, dan keinginan. Namun, karena berasal dari keinginan seseorang, minat didefinisikan oleh Hamruni (2022, hal. 86) sebagai dorongan untuk memusatkan perhatian pada sesuatu dengan lebih leluasa, tanpa dukungan dari orang lain. Menurut Bate'e dkk (2023), minat belajar didefinisikan sebagai rasa suka yang alamiah dan tanpa paksaan terhadap suatu aktivitas belajar.

Lebih lanjut, belajar secara mandiri adalah proses yang harus dilalui seseorang untuk memperbaiki perilakunya. Belajar adalah suatu kejadian atau proses yang terjadi di dalam diri seseorang dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang lebih positif dari sebelumnya, menurut Ariani dkk. (2022, hal. 24). Di sisi lain, Wahab dan Rosnawati (2021,

hlm. 2), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana orang berubah-baik secara positif maupun negatif-melalui kontak dengan lingkungannya.

Orang akan lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar apabila memiliki minat belajar yang tinggi. Menurut Adnyana & Yudaparmita (2023), minat belajar dapat terlihat melalui partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Lebih lanjut, Abidin & Purnamasari (2023) menekankan bahwa ketertarikan seseorang secara sukarela untuk menjalani dan mengambil bagian dalam kegiatan belajar adalah apa yang mereka maksud dengan minat belajar. Dengan demikian, minat belajar dapat didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan yang bersifat alamiah dan tidak dipaksakan terhadap proses pembelajaran yang mempengaruhi pilihan materi dan keterlibatan aktif seseorang dalam proses pembelajaran, khususnya dalam belajar matematika. Matematika, sebuah topik yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis selain kemampuan berhitung (Dores dkk., 2019).

Meskipun matematika memainkan peran penting dalam pendidikan, proses pengajaran di kelas sering kali menghadapi sejumlah kesulitan, termasuk di antaranya: banyak siswa yang memiliki pandangan negatif terhadap matematika dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit dan sebagian siswa merasa bahwa hanya orang-orang yang jenius saja yang mampu menyelesaikan soal matematika (Ramadani & Wandini, 2023) Selain itu, karena sifat proses pembelajaran yang membosankan atau tidak menyenangkan, beberapa siswa melihat matematika sebagai topik yang menakutkan sekaligus menyebalkan (Suhendar & Yanto, 2023). Terakhir, siswa juga merasa matematika memiliki terlalu banyak rumus, sehingga mereka menjadi malas untuk mempelajarinya (Desanti dkk., 2023). Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar matematika menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan, terutama bagi seorang guru.

Penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis game, merupakan salah satu elemen pendidikan yang dapat menarik perhatian siswa karena sifatnya yang inspiratif dan menarik. Menurut banyak penelitian, siswa yang menggunakan permainan untuk belajar lebih cenderung ingin belajar lebih banyak dari pada mereka yang menerapkan strategi pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada guru (Kusnadi & Azzahra, 2024). *Baamboozle* adalah

platform interaktif yang memadukan fitur permainan dengan pendidikan, menjadikannya salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang paling populer (Khoiro et al., 2023).

Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis web, *Baamboozle* menerapkan gamifikasi untuk membentuk pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis menarik yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok (Marwah & Aini, 2022). Selain itu, (Joanna & Anwar, 2024) mengungkapkan bahwa *Baamboozle* adalah media pembelajaran interaktif yang menyerupai edugames atau cerdas cermat, yang dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan gairah siswa. Adapun kelebihan *Baamboozle* menurut Andriyani dkk (2021) antara lain: tampilan yang menarik dan informatif, kemudahan dalam pembuatan akun, serta memungkinkan pendidik membuat game sendiri. Selain itu, *Baamboozle* dapat digunakan sebagai ice-breaking untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, tidak memerlukan banyak persiapan, serta dapat diakses oleh semua kalangan. Media ini juga mendorong kerja sama dalam tim, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Para peneliti sebelumnya telah meneliti topik ini, dengan fokus pada bagaimana *Baamboozle* mempengaruhi minat belajar siswa. Di SMPIT Al-Ridwan Karawang, Andini dkk (2024) menyelidiki bagaimana minat siswa dalam mempelajari topik-topik SKI dipengaruhi oleh penggunaan materi pembelajaran *Baamboozle*. Temuannya menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara minat siswa dalam belajar di sekolah dengan materi pembelajaran *Baamboozle* sebagai variabel independen.

Penggunaan kuis edukasi *Baamboozle* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas empat SD dalam belajar merupakan subjek penelitian lain oleh Mardiah dkk (2024). Temuan menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sangat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa *Baamboozle* adalah media pembelajaran yang berguna, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering kali dianggap sulit.

Sementara itu, sebuah penelitian oleh Soleha dkk (2024) meneliti bagaimana media *Baamboozle*, yang berbasis kearifan lokal, membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Menurut temuannya, siswa yang menggunakan media *Baamboozle* berbasis

kearifan lokal menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika. Penggunaan *Baamboozle* meningkatkan dorongan siswa untuk belajar, meningkatkan minat belajar, dan memudahkan mereka untuk memahami konsep, terutama saat belajar matematika, menurut beberapa penelitian yang disebutkan di atas.

Berdasarkan observasi di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia, siswa kelas V SD menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah, mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, mereka cenderung pasif dan hanya menerima materi tanpa mencoba memahami lebih dalam. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan di sanggar ini masih sangat terbatas, hanya mengandalkan buku paket atau buku pegangan lain sebagai sumber utama pembelajaran. Tidak adanya variasi dalam media pembelajaran membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari matematika. Akibatnya, siswa kurang berminat untuk mencoba memahami materi yang diajarkan. Namun, penelitian tentang efektivitas penggunaan *Baamboozle* dalam konteks pendidikan anak-anak pekerja migran, khususnya di Malaysia, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen, yaitu metode penelitian dengan melakukan percobaan. Metode ini merupakan bagian dari penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. (Sugiyono, 2019, hal. 111). Dalam metode ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di kelas V Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia dengan jumlah siswa sebanyak 7 orang pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

Desain penelitian ini menerapkan *one-group pretest-posttest design*, di mana satu kelompok subjek diukur pada dua titik waktu, yaitu sebelum (pretest) dan setelah (posttest) menerima perlakuan atau intervensi. Desain penelitian ini dapat disajikan dalam tabel berikut (Sugiyono, 2019, hal. 114):

Tabel 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

O₁ = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan/treatment)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*

O₂ = Nilai Posttest (sesudah diberi perlakuan/treatment)

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Angket yang digunakan berbentuk pernyataan tertutup, sehingga memudahkan responden dalam memberikan jawaban dengan cepat serta mempermudah peneliti dalam menganalisis data dari seluruh angket yang telah terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas dengan memakai pendapat ahli (*expert judgment*) serta uji hipotesis dengan *paired sample t-test*. Penelitian ini memiliki variabel bebas berupa media pembelajaran *Baamboozle* dan variabel terikat yaitu minat belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Uji Validitas

Satu-satunya hal yang membuat alat ukur menjadi valid adalah kemampuannya untuk memberikan data yang berguna untuk pengukuran. Sebuah instrumen dikatakan akurat apabila mampu mengukur sesuai dengan tujuan yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2019, hlm. 175). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan pendapat ahli (*expert judgment*). Hasil dari uji validitas ini menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan dalam angket dinyatakan valid oleh ahli, karena telah sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan. Dengan demikian, angket ini dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa secara akurat.

Kisi-kisi angket dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Lestari dan Mokhammad (2017, hal. 93-94), Menurutnya, berikut ini adalah indikator minat belajar: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, dan 4) keterlibatan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Sub Indikator	No. Soal
1. Perasaan Senang	a. Perasaan senang mengikuti pelajaran matematika	1,2
	b. Perasaan senang ketika berhasil menyelesaikan tugas	3,4
2. Ketertarikan	a. Ketertarikan untuk memahami materi matematika	5,6
	b. Ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran	7,8
3. Perhatian	a. Fokus dalam mengikuti pembelajaran matematika	9,10
	b. Konsentrasi saat mengerjakan soal matematika	11,12
4. Keterlibatan	a. Partisipasi aktif selama pembelajaran	13,14
	b. Keikutsertaan dalam diskusi kelompok	15,16

B. Uji Hipotesisi (*Paired Sample t- Test*)

Penelitian ini menerapkan uji *paired sample t-test* untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa.

H_a : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika siswa.

Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Analisis uji *paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27, dengan hasil:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	39.43	7	3.359	1.270
	posttest	66.57	7	4.650	1.757

Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
Pair	pretest-posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
1		-27.143	2.268	.857	-29.240	-25.046	-31.667	6	< .001

Berdasarkan tabel diatas, nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05), menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Bamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi membantu guru dalam mengajar serta menjadi sarana penghubung antara sumber belajar dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga sebagai alat untuk menyampaikan materi belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Media pembelajaran *Bamboozle* adalah alat pembelajaran berbasis permainan digital yang memerlukan akses internet untuk digunakan. Dalam media ini, peserta belajar secara berkelompok, di mana setiap kelompok dapat memilih salah satu nomor yang ditampilkan di layar untuk mengakses pertanyaan yang ingin dijawab. (Mariani dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* terbukti memberikan berbagai manfaat, di antaranya meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, dan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan perhatian atau konsentrasi siswa selama proses belajar serta mendorong keaktifan mereka dalam pembelajaran (Saffitri dkk., 2024).

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dalam proses belajar matematika di kelas V. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengukur minat belajar awal mereka. Setelah itu, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *Baamboozle* sebagai media interaktif. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa mengikuti posttest untuk mengetahui perubahan minat belajar mereka. Dari hasil yang diperoleh, rata-rata nilai pretest siswa adalah 39,43, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 66,57. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memiliki pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini didukung oleh hasil analisis menggunakan SPSS 27, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa pada Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan data penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*. Hal ini terlihat dari perbandingan rata-rata nilai pretest sebesar 39,43 dan rata-rata nilai posttest sebesar 66,57, yang menunjukkan peningkatan sebesar 27,14. Hasil analisis menggunakan SPSS 27 dengan Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia.

REFERENSI

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513–519. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Andini, Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang. 9(2), 115–132.
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice - breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 318–327. <https://doi.org/10.1010/>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Grup CV. Widina Media Utama. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Desanti, L. A., Lestari, S. A., Purwaningsih, D., & Damariswara, R. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 747–752.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- Furqon, M. (2024). Minat Belajar. Sumatera Barat: PT. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hamruni. (2021), Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan. Yogyakarta: Investidaya.
- Joanna, I., & Anwar, K. (2024). Pengaruh model. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 321–330.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlahsh Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lestari, K, E., dan Mokhammad, R, Y. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.

- Mardiah, K., Mardiani, Marselena, Syaputri, M. D., Camellia, M. R. R., & Imarida. (2024). Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184–198.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Marwah, S. S., & Aini, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 69–75.
- Ramadani, K. S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31844–31849.
- Saffitri, Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. 10(4), 1233–1240.
- Soleha, D., Kurniawan Farid, E., & Rahayu, E. (2024). Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media *Baamboozle* Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 11(1), 116–126. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, G., dan Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. CV. Adanu Abimata: Jawa Barat.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>