

# Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun

Vicky Diliansa Sagita Putri<sup>a,\*</sup>, Yudi Hartono<sup>b</sup>, Siti Nurkholipah<sup>c</sup>

<sup>ab</sup>Universitas PGRI Madiun

<sup>c</sup>SMA Negeri 5 Madiun

\*vickysagitaputri@gmail.com

---

## Abstract

In the era of sophisticated development, the development of science and technology has accelerated. The development of science and technology in the 21st century has influenced the entire order of life globally. In the 21st century there is a paradigm shift or way of thinking in dealing with various phenomena including mindsets related to education. The learning process in education in the 21st century requires learning strategies that are suitable for today's students. This study aims to determine the effect of using baamboozle learning media in history subjects on the learning outcomes of 12th grade students at SMA Negeri 5 Madiun. This research uses a qualitative descriptive method. The results of the study of the effect of the use of baamboozle learning media on 12th grade history subjects at SMA Negeri 5 Madiun show that: (1) The use of Baamboozle is proven to improve student learning outcomes. Students involved in learning using this media showed a significant increase in test scores. (2) The use of Baamboozle learning media in teaching History at SMA Negeri 5 Madiun has brought positive changes in the learning process and student learning outcomes. The use of this media not only improves students' understanding of the material, but also increases students' engagement in learning history. Baamboozle in History subject in class XII SMA Negeri 5 Madiun has proven to have a positive influence on students' learning outcomes. This media not only makes the learning process more interactive and fun, but also helps improve students' understanding of the material presented. With its interactive quiz feature, Baamboozle managed to change History learning from monotonous to more dynamic, thus significantly increasing student engagement.

**Keywords** : *learning media, Baamboozle*

## Abstrak

Di era perkembangan jaman yang serba canggih membuat perkembangan ilmu dan teknologi bertambah cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi abad-21 memberikan pengaruh terhadap seluruh tatanan kehidupan secara global. Pada abad-21 terjadi pergeseran paradigma atau cara berfikir dalam menghadapi berbagai fenomena termasuk pola pikir yang berkaitan dengan pendidikan. Proses pembelajaran dalam pendidikan di abad-21, menuntut strategi pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran baamboozle pada mata Pelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas 12 di SMA Negeri 5 Madiun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dari pengaruh penggunaan media pembelajaran baamboozle pada mata Pelajaran sejarah kelas 12 di SMA Negeri 5 Madiun menunjukkan bahwa : (1) Penggunaan Baamboozle terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media ini menunjukkan peningkatan nilai ujian yang signifikan. (2) Penggunaan media pembelajaran Baamboozle dalam pengajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Madiun telah membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sejarah. Baamboozle dalam mata pelajaran Sejarah di kelas XII SMA Negeri 5 Madiun telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan fitur kuis interaktif yang dimilikinya, Baamboozle berhasil mengubah pembelajaran Sejarah dari yang bersifat monoton menjadi lebih dinamis, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Baamboozle

---

## 1. Pendahuluan

Di era perkembangan jaman yang serba canggih membuat perkembangan ilmu dan teknologi bertambah cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi abad-21 memberikan pengaruh terhadap seluruh tatanan kehidupan secara global. Pada abad-21 terjadi pergeseran paradigma atau cara berfikir dalam menghadapi berbagai fenomena termasuk pola pikir yang berkaitan dengan pendidikan. Proses pembelajaran dalam pendidikan di abad-21, menuntut strategi pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik saat ini. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi berkembang sangat pesat melebihi bidang lainnya. Pesatnya perkembangan teknologi informasi ini membawa dampak bagi semua bidang kehidupan manusia, terutama pada bidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Dengan memanfaatkan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif. Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika komunikasi antar guru dan siswa berjalan dengan lancar. Dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik (Hasan, dkk, 2021). Agar proses belajar lancar maka diperlukan komunikasi yang efektif yang menggunakan alat komunikasi yaitu berupa media belajar.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa. Selain sebagai media untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai evaluasi siswa. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional yang menggunakan kertas dan pensil membuat peserta didik mudah merasa bosan, kurang berantusias dan kurang termotivasi. Hal ini mempengaruhi dalam rendahnya hasil belajar siswa. Pada abad 21 hampir setiap bidang kehidupan menggunakan teknologi canggih,

penggunaan media digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, guna tercapainya tujuan belajar (Iskandar et al., 2022).

Berdasarkan pengalaman mengajar dikelas masih dijumpai beberapa permasalahan salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga menimbulkan kurang ketertarikan siswa pada mata Pelajaran sejarah. Hal ini terjadi karena tidak adanya variasi saat proses pembelajaran berlangsung dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jika guru tidak mengikuti perkembangan jaman dan tidak mengupgrade pengetahuannya dalam mengajar seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan maka siswa akan mengalami kejenuhan saat belajar (Abdullah, dkk, 2021).

Dari permasalahan diatas berdampak pada hasil belajar siswa terhadap proses pembelajaran. Permasalahan tersebut juga dihadapi oleh peneliti di tempatnya bertugas yaitu di SMA Negeri 5 Madiun, selama proses pembelajaran peneliti sering menghadapi rendahnya minat peserta didiknya dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi pasif. Hal ini memotivasi guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran agar minat siswa terhadap proses pembelajaran meningkat. Salah satu inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan penggunaan media pembelajaran baambozle.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Kusyani & Adelina Ray, 2023). Dengan demikian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pengetahuan kepada siswa dan dikemas secara menarik agar pengetahuan mudah diterima oleh siswa. (Nurfadhillah, 2021)

## 2.2 Baamboozle

Baamboozle merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan. (Khoiro, Samsiah, & Haryono, 2023). Baamboozle adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. Edugames itu bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai UH, UTS, maupun UAS. (Sa'diyah. dkk, 2021). Baamboozle adalah alat pendidikan yang dirancang untuk memuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Baamboozle menyediakan berbagai game edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

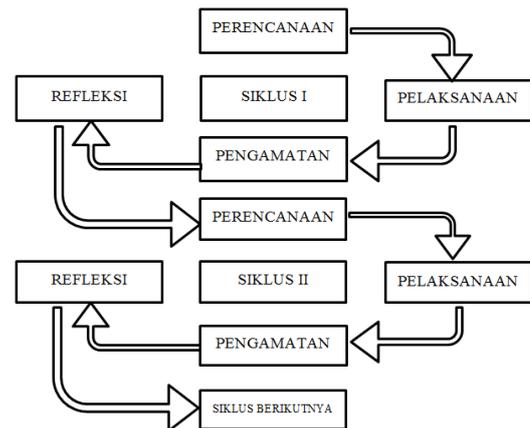
## 2.3 Hasil Belajar

Menurut Sadirman (2007:16) Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. (Mapendra, 2016). Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan (Waston, 2002), sebagai cerminan dari kompetensi siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan, sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Aziz, 2012). Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. (Putri, Giatman, & Ernawati, 2021)

## 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan dilakukan pada mata pelajaran sejarah. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 137), penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Di dalam suatu siklus tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun alur siklus

tindakan dalam penelitian ini adalah sesuai gambar berikut :



Penelitian ini dilakukan di Kelas 12 sekolah Menengah Atas. Subyek penelitian adalah siswa kelas 12 SMA Negeri 5 Madiun yang melibatkan 36 siswa. Siswa laki-laki sebanyak 13 anak, sedangkan siswa perempuan berjumlah 23 anak. Penelitian dimulai sejak 20 Mei sampai 29 Juni 2024. Media pembelajaran yang digunakan adalah baamboozle yang disesuaikan dengan materi dan pemahaman siswa. Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan bentuk data berupa kalimat yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data kualitatif. Metode deskriptif bertujuan untuk mencari teori dan menekankan penyajian data dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap dan mendalam yang menggambarkan situasi yang sebenarnya objek yang diteliti.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini dilaksanakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan. Tahapan penelitian pada siklus I pada pertemuan I adalah sebagai berikut. Pertama, tahap perencanaan yaitu menyiapkan lembar observasi, menyusun pembelajaran, membuat soal di baamboozle. Lembar observasi berisi hasil penilaian siswa menjawab soal di baamboozle. Kedua, tap pelaksanaan yaitu menampilkan aplikasi baamboozle di proyektor. Sebelum mengerjakan soal, siswa diberi arahan oleh guru. Ketiga, tahap Observasi atau pengamatan yaitu melihat siswa ketika mereka mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Keempat, refleksi meninjau apa yang perlu diperbaiki dan solusinya. Refleksi dilakukan dengan melihat kembali dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi siswa. Melihat apakah yang dilakukan sudah sesuai tujuan awal agar bisa melihat hasil belajar siswa. Dilihat juga terkait kelengkapan persiapan dan media tambahan apa yang

diperlukan agar tersampaikan materi pembelajaran. Selain tersampaikan pembelajaran juga perlu dilihat apakah murid dapat memahami dan melakukan kegiatan di lingkungan sekitar rumah atau belum. Hal-hal tersebut perlu dilakukan refleksi agar diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Tahap-tahap tersebut juga dilakukan untuk pertemuan yang ke-2. Tahap-tahap penelitian berikut disesuaikan karena pembelajaran tidak dilaksanakan di dalam kelas atau pembelajaran secara klasikal melainkan secara terpisah atau siswa beraktivitas di rumahnya masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke-1 dari 36 siswa terdapat 20 (61%) siswa yang mampu mengerjakan soal yang diberikan, hal tersebut diketahui dari bukti skor yang didapatkan siswa saat mengerjakan soal. Pada pertemuan ke-2 siswa yang mampu mengerjakan soal sebanyak 24 (73%) siswa yang mampu mengerjakan soal yang diberikan. Jadi hasil observasi pada siklus I, beberapa siswa mengalami peningkatan saat pengerjaan soal rata-rata yaitu 67%.

Setelah hasil diketahui maka perlu dilakukan refleksi untuk meninjau kelemahan 73% dan kendala yang terjadi pada siklus I kemudian mencari solusi yang dapat diterapkan pada siklus II dengan harapan adanya peningkatan hasil. Hasil refleksi siklus I dijumpai bahwa ada beberapa siswa kurang paham mengenai materi yang terdapat disoal sehingga membuat beberapa siswa tidak bisa mengerjakan soal.

Di dalam pelaksanaan siklus II, guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah pada siklus I namun dengan perbaikan pelaksanaan berdasarkan hasil refleksi siklus I tersebut dengan menjelaskan kembali materi yang terdapat di soal-soal tersebut. Pada siklus II siswa yang mampu menjawab soal pada pertemuan pertama sebanyak 32 siswa (89%) siswa. Sementara itu pada pertemuan kedua siswa yang mampu menjawab soal yang diberikan guru sebanyak 34 siswa (94%) siswa. Jadi Hasil siklus II termasuk mengalami peningkatan dengan rata-rata 91,5%. Berdasarkan hasil observasi siklus I dan siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 24,5%. Berikut tabel rekapitulasi hasil belajar siswa kelas XII pada siklus I dan II.

**Rekapitulasi Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa**

No	Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata
1	I	61%	73%	67%
2	II	89%	94%	91,5%
3		Peningkatan		24,5%

Penggunaan media pembelajaran Baamboozle pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Madiun telah menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XII. Media ini menawarkan pendekatan interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Baamboozle memanfaatkan fitur kuis yang membuat materi sejarah lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung lebih pasif.

Dalam implementasinya, Baamboozle memungkinkan guru untuk menyajikan materi sejarah dalam format yang lebih dinamis dan menyenangkan. Misalnya, topik sejarah yang biasanya dianggap membosankan bisa disajikan dalam bentuk tantangan atau kuis tim yang kompetitif. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa mengingat fakta-fakta sejarah dengan lebih mudah, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok. Hasilnya, siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Dari segi hasil belajar, penggunaan Baamboozle terbukti meningkatkan performa akademik siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media ini menunjukkan peningkatan nilai ujian yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Baamboozle dapat membuat pembelajaran sejarah lebih efektif dengan membantu siswa memahami materi secara mendalam dan mengingat informasi lebih lama.

Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan Baamboozle juga memiliki dampak positif terhadap motivasi dan sikap siswa terhadap mata pelajaran Sejarah. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak lagi menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan. Hal ini penting karena sikap positif terhadap mata pelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan belajar jangka panjang, di mana siswa lebih mungkin untuk terlibat dan mendalami materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran Baamboozle dalam pengajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Madiun telah membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar sejarah. Dengan demikian, Baamboozle dapat dianggap

sebagai alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### 5. Kesimpulan dan Saran

Penggunaan media pembelajaran Baamboozle dalam mata pelajaran Sejarah di kelas XII SMA Negeri 5 Madiun telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan fitur kuis interaktif yang dimilikinya, Baamboozle berhasil mengubah pembelajaran Sejarah dari yang bersifat monoton menjadi lebih dinamis, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Dari segi hasil akademik, siswa yang menggunakan Baamboozle menunjukkan peningkatan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran Sejarah juga meningkat serta hasil belajarnya juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa media ini berhasil mengubah persepsi mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Sikap positif ini penting dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal.

Untuk memaksimalkan manfaat penggunaan Baamboozle, disarankan agar guru-guru di SMA Negeri 5 Madiun dan sekolah lainnya lebih sering mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran Sejarah maupun mata pelajaran lainnya. Guru dapat berinovasi dalam menyusun pertanyaan-pertanyaan kuis yang relevan dan menantang, sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, perlu juga dilakukan pelatihan bagi para guru agar mereka lebih terampil dalam memanfaatkan seluruh fitur yang ditawarkan oleh Baamboozle. Lebih lanjut, sekolah juga sebaiknya mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle dengan menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai. Hal ini termasuk akses internet yang stabil dan perangkat yang mendukung pembelajaran digital. Dengan demikian, pembelajaran interaktif dapat dilakukan secara optimal dan memberikan dampak positif yang lebih luas terhadap hasil belajar siswa.

### Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih

kepada para guru dan siswa kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Partisipasi aktif dan antusiasme kalian sangat berharga dalam membantu kami mengeksplorasi dampak penggunaan media pembelajaran Baamboozle dalam proses pembelajaran Sejarah.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan bagi kami untuk melakukan penelitian ini. Dukungan dari seluruh guru dan staff di SMA Negeri 5 Madiun sangat berarti dalam mendorong inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Sejarah, serta menjadi inspirasi bagi implementasi teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah lainnya.

### Daftar Pustaka

- Abdullah, A., Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, H., & Ardiansyah, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Publikasi Pendidikan*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.14951>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- 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.
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (November), 465–480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Mapendra, H. (2016). *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl)*

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Tapung.* 62. Retrieved from <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, ed.).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. Retrieved from <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119. <https://doi.org/10.29210/3003907000>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru sd / mi melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: quizizz dan baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Safitri Setyowati. (2016). *MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS 3 SD DENGAN METODE PEMBELAJARAN JARAK JAUH KOMBINASI.* 19(5), 1–23.