

Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pemanfaatan Literasi Digital (Bamboozle dan Ms.Word) pada Siswa Kelas IV SD Supriyadi o2

Silvie Alvionita Safitri¹, Aries Tika Damayani², Suyatmi³

¹Pendidikan Profesi Guru, ²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email: [1silviealvionita79@gmail.com](mailto:silviealvionita79@gmail.com)

Email: [2ariestika@upgris.ac.id](mailto:ariestika@upgris.ac.id)

Email: [3suyatmiyulianto@gmail.com](mailto:suyatmiyulianto@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Supriyadi o2 melalui pemanfaatan literasi digital menggunakan media Bamboozle dan Microsoft Word. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya hasil belajar matematika karena kurangnya partisipasi aktif siswa serta minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) serta wawancara dengan guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai posttest meningkat dari 68,45 pada siklus I menjadi 87,59 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 45% menjadi 93,10%. Nilai N-Gain meningkat dari 0,32 menjadi 0,60, menunjukkan efektivitas pembelajaran kategori sedang menuju tinggi. Penggunaan model Problem Based Learning dengan integrasi media digital terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep matematika siswa. Dengan demikian, pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Kata kunci: literasi digital, hasil belajar, Bamboozle, Microsoft Word, problem based learning

ABSTRACT

This study aims to improve mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Supriyadi o2 through the integration of digital literacy using Bamboozle and Microsoft Word. The main problem identified was the low level of student participation and the lack of interactive, technology-based learning media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through tests (pretest and posttest) and interviews with the class teacher. The findings showed an improvement in student learning outcomes, with the average posttest score increasing from 68.45 in cycle I to 87.59 in cycle II. The percentage of students achieving the minimum passing score rose from 45% to 93.10%. The N-Gain value improved from 0.32 to 0.60, indicating a medium-to-high level of learning effectiveness. The implementation of Problem-Based Learning combined with digital media successfully enhanced student motivation, engagement, and conceptual understanding in mathematics. Therefore, the use of digital literacy tools in mathematics instruction is proven to be effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: digital literacy, learning outcomes, Bamboozle, Microsoft Word, problem based learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta kegiatan pembelajaran, sehingga potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu dan masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “pendidikan” berasal dari kata dasar “didik” yang mengalami penambahan afiks “pe-” dan akhiran “-an”, sehingga membentuk makna sebagai suatu metode, cara, atau tindakan yang digunakan dalam proses membimbing. Dalam arti luas pendidikan merupakan proses menghimpun pengetahuan yang terjadi sepanjang hayat dimanapun yang memengaruhi pertumbuhan individu ke arah yang positif (Pristiwanti et al., 2022).

Definisi pendidikan tersebut sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam memaknai pendidikan. Ki Hajar Dewantara menyatakan Pendidikan dan pengajaran adalah hal berbeda namun masih dalam satu kesatuan, dimana pendidikan mencakup pengajaran di dalamnya. Arti dari pengajaran adalah usaha transfer ilmu yang bermanfaat dengan tujuan siswa mendapatkan kecakapan hidup baik lahir dan batin. Sedangkan pendidikan adalah segala usaha untuk memberikan tuntunan terhadap kodrat yang dimiliki anak sejak lahir, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebagai manusia dan anggota masyarakat (Sulistyaningrum et al., 2023). Selain itu, pemikiran Ki Hajar Dewantara juga menyatakan bahwa Pendidikan harus didasarkan pada kodrat alam dan kodrat zaman. Artinya pendidikan harus menyesuaikan tantangan zaman dan memperhatikan kebutuhan siswa dalam belajar(Zahroh, 2023).

Saat ini memasuki abad 21, dimana digitalisasi sudah sangat akrab pada kehidupan manusia tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Guru sudah harus menguasai teknologi karena siswa tumbuh berdampingan dengan teknologi sejak dulu. Tujuan pendidikan dalam abad 21 juga bersifat adaptif yaitu mendorong peserta didik untuk menguasai keterampilan abad ke-21 yang dianggap penting dan bermanfaat bagi peserta didik untuk merespon perkembangan zaman. Aspek yang paling esensial dalam pendidikan abad ke-21 adalah pemberian dasar pengetahuan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, sehingga kemampuan untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat (life-long learner) dapat dimiliki.(Afandi et al., 2018). Menurut NCREL & Metiri Group (2003) dalam Afandi et.al (2018) salah satu domain penting dalam Pendidikan abad 21 adalah *Digital-Age Literacy*. Pada abad 21, kemampuan literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, mendengar, menulis, dan berbicara lisan, namun juga kemampuan yang terhubung satu sama lain melalui teknologi.

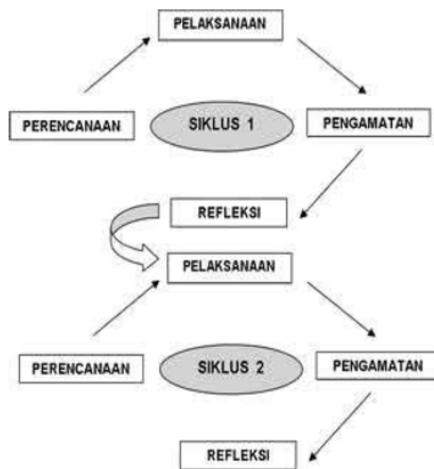
Literasi pada era digital terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu: (1) literasi dasar, yang mencakup kemampuan berbahasa terutama dalam bahasa Inggris serta keterampilan dalam bidang matematika; (2) literasi sains, yang merujuk pada pemahaman terhadap konsep dan proses ilmiah; (3) literasi teknologi atau digital, yakni pemahaman mengenai definisi teknologi, prinsip kerjanya, serta cara pemanfaatannya secara efektif dan efisien; dan (4) literasi ekonomi, yaitu pengetahuan mengenai sistem dan prinsip ekonomi(Afandi et al., 2018). Literasi digital telah menjadi aspek krusial dalam dunia pendidikan modern, karena tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga melibatkan pemahaman kritis terhadap informasi digital, etika penggunaan, dan keamanan siber. Pentingnya literasi digital terletak pada kemampuannya untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital. Sebagaimana dikemukakan oleh Fendy, (2023) literasi digital dalam pendidikan mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara cerdas, yang menjadi dasar bagi pengembangan kompetensi abad ke-21. Menurut *enGauge 21 Century Skills* dalam ...Afandi et al., (2018) terdapat 5 indikator kompetensi literasi digital yaitu *basic, scientific, economic, information, and technological*. Indikator tersebut menjadi tolak ukur dalam penguasaan literasi digital bagi individu, tidak terkecuali siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Supriyadi 02, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar. Siswa cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa menunjukkan keterlibatan dalam proses diskusi, pemecahan masalah, ataupun eksplorasi konsep. Kondisi ini menunjukkan kurangnya motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu berfokus pada ceramah dan penugasan tertulis tanpa melibatkan media pembelajaran yang interaktif atau berbasis teknologi. Pola pembelajaran seperti ini kurang mampu merangsang minat siswa serta tidak memberikan ruang yang cukup bagi mereka untuk membangun pemahaman secara aktif dan kreatif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai tingkat optimal, baik dalam hal penguasaan konsep maupun kemampuan penerapan dalam soal-soal kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika membutuhkan inovasi, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan relevan dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan siswa. Dalam penelitian ini akan menggunakan Bamboozle, yang menyajikan kuis berbasis permainan digital, serta Microsoft Word, sebagai sarana peningkatan literasi digital. Melalui kombinasi dua media tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan digital siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Soleha et al., (2024) yang berjudul "*Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Bamboozle Berbasis Kearifan Lokal*" yang menyatakan bahwa penggunaan media Baamboozle berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang lebih baik setelah menggunakan media ini. Penelitian berikutnya dari (Sari & Pertiwi (2024) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri*" dimana hasil penelitian menyatakan bahwa peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media Baamboozle, dengan nilai rata-rata meningkat dari 45,82% menjadi 81,30%. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media Bamboozle dan Ms.Word dalam meningkatkan hasil belajar matematika dan literasi digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mengembangkan pemanfaatan literasi digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa lebih baik dalam pengolahan data terutama pada bagian penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan menggunakan pemanfaatan literasi digital berupa Bamboozle dan Ms.Word serta menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus dengan menggunakan model yang diusulkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Oktavia & Damayani (2025) yang terdiri dari 4 (empat) langkah. Langkah pertama yaitu perencanaan, langkah kedua yaitu pelaksanaan, langkah ketiga adalah observasi atau pengamatan, dan langkah keempat yaitu refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 12 perempuan.



Gambar 1.Siklus PTK menurut Kemiis & Taggart

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu tes (pretest dan posttest) serta wawancara. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa 10 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pencapaian tujuan pembelajaran matematika. Pretest diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran sebagai tolok ukur pemahaman awal peserta didik, sedangkan posttest dilakukan setelah kegiatan pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Wawancara dilakukan dengan wali kelas untuk memperoleh data kualitatif mengenai kondisi awal pembelajaran, hambatan yang dihadapi peserta didik, serta pandangan guru terhadap efektivitas pembelajaran. Data dari wawancara berfungsi sebagai pendukung dalam menginterpretasikan hasil kuantitatif yang diperoleh melalui tes.

Data hasil tes dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Skor pretest dan posttest peserta didik dibandingkan untuk melihat peningkatan pencapaian kognitif. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peserta didik dikatakan mencapai keberhasilan belajar apabila memperoleh nilai minimal 75 pada posttest. Peningkatan rata-rata skor peserta didik yang melampaui KKTP menjadi dasar kesimpulan bahwa intervensi pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap penelitian siklus 1 peneliti melakukan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Pada penelitian ini terdiri dari Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2. Pra siklus, sebanyak 29 siswa belum tuntas dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan adanya kurang motivasi belajar. Sebelum pelaksanaan siklus 1 dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran dengan bimbingan guru pamong SD Supriyadi 02 Semarang. Pertemuan pertama pada tanggal 18 Maret 2025, dengan memberikan tindakan yaitu membagikan soal pretest dan pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan *problem based learning* dan metode ceramah. Pertemuan kedua siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025 dengan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dan media video pembelajaran serta power point. Selanjutnya memberikan soal Post test akhir siklus 1 setelah mngintegrasikan media digital untuk mengetahui bagaimana hasil pemanfaatan media digital tersebut. Pertemuan pertama siklus 2 dilaksanakan pada 17 april 2025 menggunakan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan power point dan berdiskusi kelompok dengan LKPD. Pada siklus 2 ini juga dilaksanakan *pre-test* untuk mengukur keberhasilan belajar. Pertemuan kedua siklus 2 dilaksanakan pada 22 april menggunakan model *problem based learning* dengan pemanfaatan media digital berupa Bamboozle dan

Ms.Word untuk praktik penyajian data. Siswa juga diberikan LKPD berbasis masalah dan *post test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.



Gambar 2. Pertemuan pertama siklus 2 menggunakan media power point.

Untuk hasil belajar siswa yang diperoleh dapat dilihat dari Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil belajar Pretest Kognitif Siklus I Pertemuan I

No	Jenis Data	Hasil Yang Diperoleh
1.	Skor Terendah	30
2.	Skor Tertinggi	70
3.	Nilai rata-rata	53.79
4.	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	0
5.	Jumlah Siswa Yang Belum Mencapai KKM	29
5.	Presentase Ketuntasan Klasikal	0%

Berdasarkan table 1 belum ada siswa yang mencapai nilai KKM, indicator pencapaian hasil belajar pretest adalah 75. Dengan demikian, hasil belajar siswa dengan pretest siklus 1 belum memenuhi indicator yang diharapkan dari penelitian. Hasil belajar siswa yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

No	Jenis Data	Hasil Yang Diperoleh
1.	Skor Terendah	50
2.	Skor Tertinggi	85
3.	Nilai rata-rata	68.45
4.	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	13

5.	Jumlah Siswa Yang Belum Mencapai KKM	16
6.	Presentase Ketuntasan Klasikal	45%

Indikator pencapaian hasil belajar post test yang diharapkan adalah 75. Dengan demikian, hasil belajar siswa dengan post test siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan dari penelitian. Hasil belajar siswa yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Kognitif Pre Test Siklus II

No	Jenis Data	Hasil Yang Diperoleh
1.	Skor Terendah	60
2.	Skor Tertinggi	80
3.	Nilai rata-rata	70.34
4.	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	12
5.	Jumlah Siswa Yang Belum Mencapai KKM	17
6.	Presentase Ketuntasan Klasikal	41.37%

Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus II namun belum mencapai indikator keberhasilan siswa yang diharapkan. Berikut saat pertemuan tanggal 22 April 2025 pembelajaran di dalam kelas menggunakan media digital Bamboozle dan Ms.Word.



Gambar 3. Pertemuan kedua siklus 2 menggunakan Bamboozle dan Ms.Word

Hasil belajar siswa yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Belajar Kognitif Post Test Siklus II

No	Jenis Data	Hasil Yang Diperoleh
1.	Skor Terendah	70
2.	Skor Tertinggi	95
3.	Nilai rata-rata	87,59
4.	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	26
5.	Jumlah Siswa Yang Belum Mencapai KKM	3
6.	Presentase Ketuntasan Klasikal	93.10%

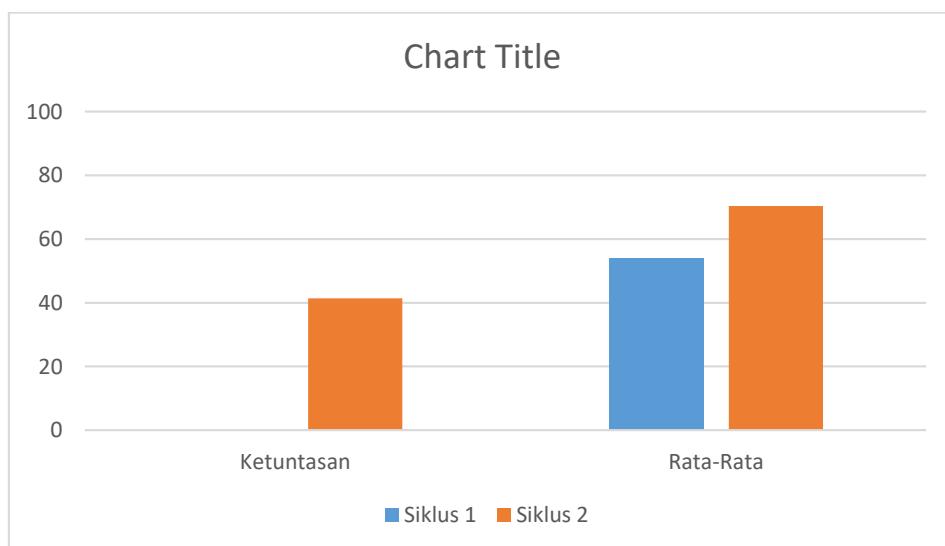
Untuk hasil post test siklus II ini mencapai inidikator keberhasilan, dikarenakan nilai rata-ratanya yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya. Adapun peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel :

Tabel 7. Hasil N-Gain

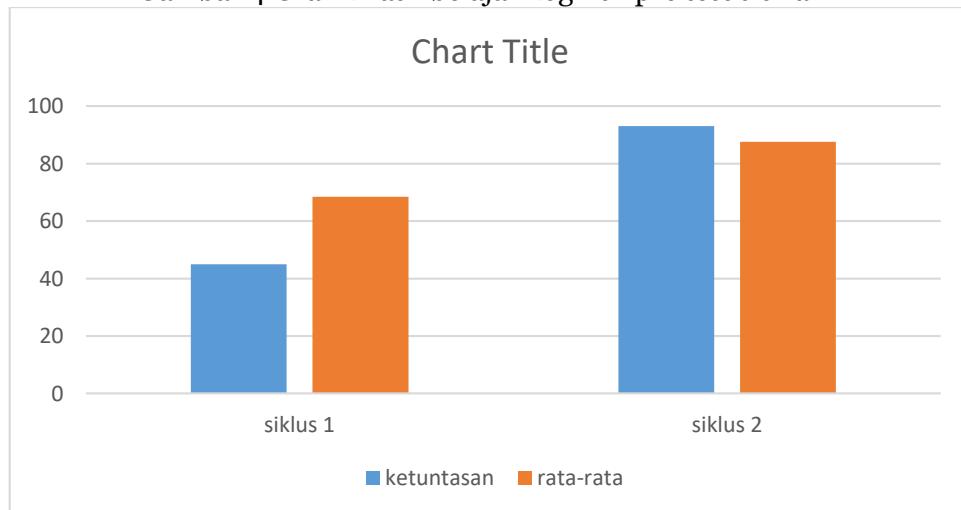
No	N-Gain		
	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
	0,28	0,32	0,60

Hasil penelitian yang dilakukan dengan model pembelajaran problem based learning menggunakan media digital bamboozle dan ms.word dapat meningkatkan hasil belajar post test siklus I dan post test diklus II. Presentasi ketuntasan klasikal 45% pada siklus I dan mencapai 93% pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata siswa pada nilai post test siklus I meningkat dari 68,45 menjadi 87,59 pada siklus ke II.

Hasil belajar ditentukan berdasarkan nilai pretest, post test 1 dan nilai pre test, post test II. Pre test I dilakukan diawal pertemuan I dan post test I pada pertemuan II di siklus I. sedangkan untuk pre test II dilaksanakan diawal pertemuan siklus II dan post test II dilaksanakan pada pertemuan II disiklus II. Nilai KKM sebesar 75 Tingkat keberhasilan yang diharapkan dari peneliti adalah 75%. Siswa yang memperoleh KKM dinyatakan lulus apabila nilai kelulusan 75% atau $\geq 75\%$. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4 Grafik hasil belajar kognitif pre test siswa m



Gambar 5 Grafik hasil belajar kognitif pro test siswa

Berdasarkan gambar 4 dan 5 di atas terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan hasil post test I dan post tes II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diukur dengan empat hal, antara lain persentase ketuntasan klasikal, skor rata-rata, skor tertinggi, dan skor terendah. Hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa siswa belum mencapai indicator keberhasilan penelitian seperti yang diharapkan peneliti.

Beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar guru menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang antusias dengan pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa juga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan grafik di atas hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas sudah mencapai indicator keberhasilan penelitian yang diharapkan peneliti begitu juga dengan ketuntasan klasikal sudah mencapai indicator keberhasilan penelitian. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan media digital yaitu bambooze dan MS.Word. Peneliti menerapkan media bambooze sebagai media penilaian sedangkan MS. Word digunakan peneliti untuk praktik penyajian data sehingga siswa lebih antusias dan bisa memahami penyajian data dari membaca sampai menyajikan data. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu terlihat dari nilai rata-rata dan jumlah siswa yang mencapai KKM terdapat peningkatan pada post test siklus II dibandingkan pada siklus I.

4. KESIMPULAN

Penelitian kelas yang dilakukan di kelas IV SD 4 Supriyadi o2 menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media digital bambooze dan MS.Word ,mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil post test pada siklus I dan siklus II dimana presentasi ketuntasan klasikal meningkat dari 45% menjadi 93,10%. rata-rata nilai siswa pun mengalami peningkatan dari 68,45 pada siklus I menjadi 87,59 pada siklus II.

Penilaian hasil belajar dilakukan melalui empat indikator utama yaitu persentase ketuntasan klasikal, nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Pada siklus I, nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah 50 sementara itu, pada siklus II, nilai tertinggi meningkat menjadi 95 dan nilai terendah menjadi 70 hasil perhitungan N-Gain juga menunjukkan adanya peningkatan efektivitas pembelajaran dari 0,32 pada siklus I menjadi 0,60 pada siklus II yang menunjukkan peningkatan kategori sedang menuju tinggi.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dengan media digital Bamboozle dan MS.Word yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman konsep maupun pencapaian nilai yang melebihi KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Junanto, T., & Afria, R. (2018). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 8(2), 113–120.
- Fendy, L. O. R. (2023). *Pembelajaran Digital*. 2(3), 1–11.
- Oktavia, M., & Damayani, A. T. (2016). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS I SD SUPRIYADI SEMARANG*. 9, 1–23.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7911–7915.
- Sari, R. M., & Pertiwi, R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. 3(2), 58–64.
- Soleha, D., Kurniawan Farid, E., Rahayu, E., Islam, U., & Genggong, Z. H. (2024). Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Baamboozle Berbasis Kearifan Lokal. 11(1), 116–126.
<http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Sulistyaningrum, F., Radiana, U., & Ratnawati, RR. E. (2023). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai Landasan Pendidikan di Era Digital. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2331–2336. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.538>
- Zahroh, F. A. (2023). Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai Dasar Kurikulum Merdeka. *Prosiding National Conference for Ummah*, 2(1), 307–312.
<https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1144>