

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual REACT Berbantu Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar

Diterima:

24-9-2024

Revisi:

4-10-2024

Terbit:

30-10-2024

¹ Prisa Amanda, ² Hariyono, ³ Suharto
^{1,2,3} STKIP PGRI NGANJUK

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dibanding dengan model pembelajaran kontekstual REACT Berbantu Media *Baamboozle*. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Rejoso sebanyak 9 kelas. Diambil 2 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas X-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol. Sementara teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Rejoso, nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen 67,83 dan post-test 82, nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen 63,58 dan post-test 89,50. Dengan nilai t_{hitung} diperoleh sebesar 8,65 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,994. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dibanding dengan model pembelajaran kontekstual REACT Berbantu Media *Baamboozle* karena nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} .

Kata Kunci : Model pembelajaran kontekstual REACT, Media *Baamboozle*, Hasil Belajar

Abstract : *The study aims to find out if there is any difference in student learning outcomes using conventional learning models compared to the contextual learning model REACT Helped Media Baamboozle. This study uses the Quasi Experiment research design with nonequivalent control group design. Population in this research is class X SMA Negeri 1 Rejoso of 9 classes. Two classes were taken as research samples, namely class X-3 as the experimental class and class X-4 as the control class. While the data collection techniques used are testing and documentation. Based on the analysis carried out at SMA Negeri 1 Rejoso, the average pre-test grade of the experimental class was 67.83 and post-test was 82, the average score of the pre-test grade was 63.58 and the post-test grade was 89.50. With the t_{hitung} score obtained was 8.65 while the t_{tabel} were 1.994. These results show that there are differences in student learning outcomes using conventional learning models compared to contextual learning models REACT Media Help Baamboozle because t_{hitung} values are larger than t_{tabel} values.*

Keywords : REACT Contextual learning model, Media *Baamboozle*, Learning outcomes

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Prisa Amanda
Program Studi Penulis: Pendidikan Ekonomi
Institusi Penulis: STKIP PGRI Nganjuk
Email: prisaamanda10@gmail.com
Orchid ID: <http://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan bangsa yang membantu individu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Menurut Ali (2024:2) pendidikan adalah gagasan yang menempatkan aktivitas belajar sebagai bagian penting dari proses pendidikan. Pendidikan bukan sekadar pertukaran informasi antara guru dan siswa, namun merupakan proses aktif di mana siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan belajar mereka.

Kualitas pendidikan yang baik menjadi kunci untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu membawa bangsa ke arah yang lebih maju. Namun saat ini Indonesia masih memiliki masalah dengan kualitas pendidikan yang ada. Menurut Lanusi dalam Fitria (2022:1) salah satu masalah dalam dunia pendidikan adalah kurang kuatnya proses pembelajaran yang membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah pembelajaran itu sendiri seperti, siswa merasa bosan pada model pembelajaran, atau guru kurang kreatif dalam mengajar sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tidak interaktif juga dapat mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Rejoso diperoleh data bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah tanpa ada inovasi dengan menggunakan media yang lain. Hal tersebut menjadikan siswa merasa bosan dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Dengan masalah yang ada menjadikan hasil belajar siswa yang rendah.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan upaya-upaya inovatif dalam pembelajaran. Fakhurrazi dalam Fitria (2022:1) menyatakan bahwa model dan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan menjadikan pembelajaran tersebut lebih bermakna. Siswa yang aktif dalam pembelajaran akan lebih termotivasi serta tertarik untuk belajar karena merasa lebih terlibat dalam proses belajar dan merasa bahwa mereka memiliki kendali atas pembelajaran mereka sendiri.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kontekstual REACT. Model pembelajaran kontekstual REACT merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pengalaman belajar siswa secara langsung dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi di kehidupan nyata. Model pembelajaran REACT merupakan singkatan dari *Relating* (menghubungkan), *Experiencing* (mengalami), *Applying* (menerapkan), *Cooperating* (mengelompokkan) dan *Transferring* (memindahkan) ini dijabarkan oleh CORD (*Center for Occupational Research and Development*) di Amerika (Fathiyah, 2022:24).

Model pembelajaran REACT menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

Model ini juga membuat siswa berpikir secara kritis dan mencari keterkaitan dengan lingkungan sekitarnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (Fitria, 2022:3).

Untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran kontekstual REACT, diperlukan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Baamboozle*. Media *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan untuk meningkatkan engagement dan motivasi siswa dalam belajar, pembelajaran yang memberikan suasana kelas yang lebih menyenangkan serta tak membosankan (Mariani et al., 2022:209).

Berdasarkan uraian di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual REACT Berbantu Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Rejoso Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Desain ini dilakukan pada dua kelas yang tidak dipilih secara acak, kemudian diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Variable dalam penelitian ini adalah model pembelajaran REACT berbantu Media *Baamboozle* sebagai variable bebas dan hasil belajar sebagai variable terikat. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X SMA Negeri 1 Rejoso sebanyak 9 kelas dengan jumlah siswa 320. Sedangkan sampel penelitian ditentukan dengan teknik *Purposive Sampling*, yang dipilih dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil sampel penelitian atas saran dari guru Ekonomi, sehingga sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas X-3 yang berjumlah 36 orang dan X-4 berjumlah 36 orang.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, tes subyektif menggunakan uraian. Tujuannya adalah agar siswa dapat menunjukkan proses jawaban secara menyeluruh daripada hanya menunjukkan hasilnya. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Semua dokumen yang akan digunakan dalam penelitian ini termasuk absensi siswa, dan dokumentasi selama penyelidikan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji T, dengan rumus sebagai berikut :

a. Mendiskripsikan data

1. Mencari rata-rata pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

a. Rata-rata *pre-test* kelas kontrol

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum f_1 x_1}{\sum x_1}$$

b. Rata-rata pre-test kelas eksperimen

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum f_2 x_2}{\sum x_2}$$

c. Rata-rata post-test kelas kontrol

$$\bar{y}_1 = \frac{\sum f_1 y_1}{\sum y_1}$$

d. Rata-rata post-test kelas eksperimen

$$\bar{y}_2 = \frac{\sum f_2 y_2}{\sum y_2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen

Setelah peneliti menghitung rata-rata nilai dari hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Maka perbedaan tersebut dapat dilihat berdasarkan tabel kategori nilai tes berikut ini.

Tabel 1 Kategori Nilai Test

Nilai	Tingkat Keberhasilan Siswa
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
60 – 75	Cukup Baik
< 60	Kurang Baik

(Sumber : Depdikbud RI)

2. Menentukan nilai rata-rata beda untuk kelas kontrol

$$M_K = \frac{\sum K}{N_E}$$

Keterangan :

M_K = Nilai rata-rata beda kelas kontrol

$\sum K$ = Beda nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

N_K = Banyak siswa kelas kontrol

3. Menentukan nilai rata-rata beda untuk kelas eksperimen

$$M_E = \frac{\sum E}{N_E}$$

Keterangan :

M_E = Nilai rata-rata beda kelas eksperimen

$\sum E$ = Beda nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

N_E = Banyak siswa kelas eksperimen

4. Menentukan standart deviasi kelas kontrol

$$\sum K^2 = \sum K^2 - \frac{(\sum K)^2}{N_K}$$

5. menentukan standart deviasi kelas eksperimen

$$\sum E^2 = \sum E^2 - \frac{(\sum E)^2}{N_E}$$

- b. Menentukan derajat kebebasan gabungan yang akan dicari dengan rumus :

$$db = N_x + N_y - 2$$

- c. Menentukan nilai t_{tabel} dengan signifikansi $\alpha = 5\%$

- d. Menentukan statistic t_{hitung} dengan rumus :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{|M_K - M_E|}{\sqrt{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_K + N_E - 2} \left(\frac{1}{N_K} + \frac{1}{N_E} \right)}}$$

Keterangan :

t_{hitung} = Hasil Uji-t

M_K = Nilai rata-rata beda kelas kontrol

M_E = Nilai rata-rata beda kelas eksperimen

N_K = jumlah siswa kelas kontrol

N_E = jumlah siswa kelas eksperimen

$\sum x^2$ = standar deviasi siswa kelas kontrol

$\sum y^2$ = standar deviasi siswa kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data dari penelitian terkumpul, pada bab ini peneliti akan mengolah data penelitian yang telah diperoleh. Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini adalah data kuantitatif. Sesuai dengan langkah-langkah statistik pelaksanaan penelitian, maka data kuantitatif yang sudah diperoleh akan ditabulasi terlebih dahulu. Selanjutnya data-data tersebut diolah lebih lanjut dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kontekstual REACT berbantu media *Baamboozle* dengan menggunakan media pembelajaran konvensional pada materi ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Rejoso Tahun Pelajaran 2023/2024.

Peneliti melakukan penelitian kelas X yang terdiri dari 9 kelas. Sampel yang diambil untuk penelitian yaitu kelas X-4 sebagai kelas kontrol dan kelas X-3 sebagai kelas eksperimen.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh peneliti berdasarkan tes pada mata pelajaran ekonomi sebagai berikut :

a. Rata-rata

1. Pre-test Kelas kontrol

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

Interval	f_i	x_i	$f_i x_i$
59 - 61	3	60	180
62 - 64	4	63	252
65 - 67	10	66	660
68 - 70	9	69	621
71 - 73	7	72	504
74 - 76	3	75	225
Σ	36		2442

(Sumber : Data diolah oleh peneliti)

Dari tabel 2 diketahui $\Sigma f_i = 36$ dan $\Sigma f_i x_i = 2442$ adalah

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f_i x_i}{\Sigma f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{2442}{36} = 67,83$$

Dari nilai *Pre-Test* pada kelas kontrol diperoleh rata-rata = 67,83 sehingga dapat dikategorikan **Cukup Baik**.

2. Post-test kelas kontrol

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

Interval	f_i	x_i	$f_i x_i$
73 – 75	3	74	222
76 – 78	4	77	308
79 – 81	8	80	640
82 – 84	11	83	913
85 – 87	7	86	602
88 – 90	3	89	267
Σ	36		2952

(Sumber : Data diolah oleh peneliti)

Dari tabel 3 diketahui $\Sigma f_i = 36$ dan $\Sigma f_i x_i = 2952$ adalah

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f_i x_i}{\Sigma f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{2952}{36} = 82$$

Dari nilai *Post-Test* pada kelas kontrol diperoleh rata-rata = 82 sehingga dapat dikategorikan

Baik.

3. Pre-test kelas eksperimen

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pre-test* kelas eksperimen

e	Interval	f_i	x_i	$f_i x_i$
D (S	55 – 57	2	56	112
	58 – 60	7	59	413
	61 – 63	6	62	372
	64 – 66	15	65	975
	67 – 69	3	68	204
	70 – 72	3	71	213
u	Σ	36		2289
m				

(Sumber : Data diolah oleh peneliti)

Dari tabel 4 diketahui $\Sigma f_i = 36$ dan $\Sigma f_i x_i = 2289$ adalah

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f_i x_i}{\Sigma f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{2289}{36} = 63.58$$

Dari nilai *Pre-Test* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata = 63, 53 sehingga dapat dikategorikan **Cukup Baik.**

4. Post-test kelas eksperimen

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Post-test* kelas eksperimen

	Interval	f_i	x_i	$f_i x_i$
(82 – 84	4	83	332
	85 – 87	7	86	602
	88 – 90	10	89	890
	91 – 93	10	92	920
	94 – 96	4	95	380
	97 – 99	1	98	98
u	Σ	36		3222
m				

(Sumber : Data diolah oleh peneliti)

Dari tabel 5 diketahui $\Sigma f_i = 36$ dan $\Sigma f_i x_i = 3222$ adalah

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{3222}{36} = 89,5$$

Dari nilai *Post-Test* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata = 89,5 sehingga dapat dikategorikan **Baik**.

b. Rata-rata nilai beda

1. Rata-rata nilai beda Pre-test dan post-test kelas kontrol

$$M_K = \frac{\sum K}{N_K} = \frac{511}{36} = 14,19$$

Rata-rata nilai beda Pre-test dan post-test kelas eksperimen

$$M_E = \frac{\sum E}{N_E} = \frac{938}{36} = 26,05$$

2. Menentukan Standar deviasi kelas kontrol ($\sum x^2$)

$$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N_x}$$

$$\sum x^2 = 8461 - \frac{581^2}{36}$$

$$\sum x^2 = 8461 - \frac{261121}{36}$$

$$\sum x^2 = 8461 - 7253,36$$

$$\sum x^2 = 1207,63$$

3. Menentukan Standar deviasi kelas eksperimen ($\sum y^2$)

$$\sum y^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N_y}$$

$$\sum y^2 = 25150 - \frac{938^2}{36}$$

$$\sum y^2 = 25150 - \frac{879844}{36}$$

$$\sum y^2 = 25150 - 24440,11$$

$$\sum y^2 = 709,88$$

- c. Menentukan derajat kebebasan gabungan (dk)

$$dk = N_X - N_Y - 2$$

$$dk = 70$$

- d. Menentukan nilai t_{tabel} dan menentukan t pada taraf signifikan 5%

Tabel 4.23 Nilai-nilai t Taraf Signifikan 5%

dk	Taraf Signifikan			
	50%	20%	10%	5%
68	0,678	1,294	1,667	1,995
69	0,678	1,293	1,667	1,994
70	0,678	1,293	1,666	1,994
71	0,677	1,293	1,666	1,993
72	0,677	1,293	1,666	1,993

(Sumber : Chaniago, 2010 : 2)

Dari perhitungan data diatas diketahui t_{tabel} dengan dk = 70 yang diperoleh dari penghitungan derajat kebebasan gabungan dan taraf signifikan 5% adalah 1,994.

- e. Menentukan statistik uji-t (t_{hitung})

$$t_{hitung} = \frac{|M_K - M_E|}{\sqrt{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_K - N_E - 2} \left(\frac{1}{N_K} + \frac{1}{N_E} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{|14,19 - 26,05|}{\sqrt{\frac{1207,63 + 1207,63}{36 + 36 - 2} \left(\frac{1}{36} + \frac{1}{36} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11,86}{\sqrt{\frac{2415,26}{70} \left(\frac{2}{36} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11,86}{\sqrt{(34,50) (0,055)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11,86}{\sqrt{1,89}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11,86}{1,37} = 8,65$$

Dari data yang diperoleh saat perhitungan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan kelas yang menggunakan model pembelajaran kontekstual REACT Berbantu Media *Bamboozle* dengan uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} = 8,65 > t_{tabel} = 1,994$ (untuk taraf signifikan 5%) Sehingga h_0 (hipotesis nol)

ditolak dan h_a (hipotesis alternatif) diterima. Dengan demikian maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa “Adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dibanding dengan model pembelajaran kontekstual REACT berbantu media *Baamboozle* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejoso Tahun Pelajaran 2023/2024”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada pelajaran Ekonomi memperoleh nilai rata-rata *Pre-test* = 67,83 dengan kategori cukup baik dan *Post-test* dengan nilai rata-rata = 82 dengan kategori baik dari 36 siswa.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual REACT berbantu media *Baamboozle* pada mata pelajaran Ekonomi memperoleh nilai rata-rata *Pre-test* = 63,58 dengan kategori cukup baik dan *Post-test* dengan nilai rata-rata = 89,50 dengan kategori baik dari 36 siswa.
3. Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh nilai thitung 8,65 dan ttabel 1,994 dengan taraf signifikan = 5% dengan derajat kebebasan gabungan = 70. Kemudian keduanya dibandingkan dan dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 8,65 > t_{tabel} = 1,994$ sehingga h_o (hipotesis nol) ditolak dan h_a (hipotesis alternatif) diterima. Yang artinya hipotesis yang diajukan oleh peneliti “Diterima”. Adapun hipotesis yang dimaksud berbunyi : “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dibanding dengan model pembelajaran kontekstual REACT berbantu media *Baamboozle* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejoso Tahun Pelajaran 2023/2024”.

REKOMENDASI

Penelitian ini disarankan untuk dilakukan oleh berbagai pihak yang bekerja di bidang pendidikan. Hasilnya dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdavya, T. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran REACT Berbantu Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga di SMA Negeri 1 Rantau Peureulak*.
- Andi Ibrahim, asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, D. (2018).

Metodologi Penelitian.

- Arikunto Suharsimi. (2010). *Buku-Suharsimi-Arikunto* (p. 413).
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Destyani, F. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran REACT Dengan Menggunakan Strategi Hands-On Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.*
- Fathiyah, I. A. (2022). Pengaruh model pembelajaran REACT terhadap hasil belajar berpikir tingkat tinggi mata pelajaran fiqih MAN 2 Situbondo tahun pelajaran 2021/2022. *Skripsi*, 29–32.
- Fitria, K. (2022). *pengaruh penerapan model pembelajaran react terhadap hasil belajar siswa tema 4 subtema 3 kelas 6 sd negeri 10 sunai saphi kuranji.*
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah.*
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., & Sukma Perdana Prasetya Stiawan, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa.* 2(2), 206–216.
- Marlina, L. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran REACT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor.*
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (*Bamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Nufus, Z. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran REACT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Singli.*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*
- Sulaeman, D., Kusumah, Y. S., & Wahyuningrum, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran React Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Dan Minat Belajar Ditinjau Dari Level IQ. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(2), 130–142. <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i2.8704>

Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif *Baamboozle* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>