

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis hots dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*
- Ami samsiah, D. k. (2023). Penerapan media pembelajaran baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Jurnal Artikel*.
- Armiati. (2021). Pemanfaatan penggunaan Ice-breaking pada website baamboozle dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Arsyad. (2021). pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar . *jurnal ilmiah pendidikan sekolah dasar*.
- Bangol, W. (2022). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas X SMK Negeri 1 Kotamobagu*.
- Bekti Ariyani, F. K. (2021). Model Pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. *Jurnal ilmiah pendidikan dan Pembelajaran*.
- Delar. (2022). pengaruh penerapan metode game base learning (baamboozle) sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar bahasa inggris siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan*.
- Dhani, M. (2021). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*.
- Dinatha, V. T. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Pahlawanku Pada Siswa Kelas IV SDN 114 Inpres Batupapan*.
- dkk, N. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Peseta Didik Melalui Pembelajaran TaRL Pad Program Gemar Literasi Sekolah Dasar. *jurnal artikel*.
- Edwards, L. (2022). *Apa itu baamboozle dan bagaimana cara digunakan untuk mengajar? Tip dan Trik*. Diambil kembali dari Tech&Learning.
- Fatimah, F. S. (2023). Pembelajaran Fiqih Berbasis Metode TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Internasional* .
- Firdaus et al. (2023). Pengaruh penerapan metode *game based learning* (*baamboozle*) sebagai media pembelajaran. *jurnal pendidikan*.
- Lin Andriyani, M. F. (2010). Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking pada website baamboozle dalam kegiatan pembelajaran. *jurnal pendidikan*.
- Mariani, S. D., & Dian Ayu Larasati, D. A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*.

- Murti, M., & Mudeing Jais, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*.
- Rahmat Darmawan, R. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *Jurnal Internasional*.
- S. Ningsih., S. H. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Melalui Pembelajaran TaRL Pada Program Gemar Literasi Sekolah Dasar. Seminar Nasional INOVASI,1-5. *Seminar Nasional INNOVASI*.
- Sartika dewi mariani, D. A. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP. *jurnal pendidikan*.
- Setyowati, R. I. (2021). Perencanaan pembelajaran Reggio Emilia Pada Anak Usia Dini. 146.
- Suprijono. (2012). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Syarief. (2022). Pemanfaatan penggunaan ice-breaking pada website baamboozle dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Wahyu Agung Dwi Pamungkas, H. D. (2021). penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan ilmiah profesi guru*.
- Wibawa, A. C. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education*,, 19-20.
- Winangsh. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa programkeahlian akuntansi. *artikel*.