
PENGEMBANGAN *BAAMBOOZLE* BERBASIS CANVA MATERI SEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMPN 8 PEMATANGSIANTAR

Renova Manurung¹, Gunaria Siagian², Mastiur Verawaty Silalahi³

Universitas HKBP Nommensen, Pematangsiantar

e-mail: melanimanurung03@gmail.com, gunariasiaagian5@gmail.com,
mastiur.verawaty@gmail.com

Abstract: *Media suitability, student responses, and learning outcomes are the objectives of this scientific study. The background of the study was based on the decline in learning outcomes for the material. It was found that 33.8% of students reached the Minimum Completion (KKM), and the implementation of the teaching and learning process was still conventional. Development research is a type of development method with the ADDIE approach which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The research subjects were students of grades VIII-2 (experimental class) and VIII-3 (control class) who had passed the sample selection process by random sampling. The research instruments included non-tests and tests (pretest and posttest). Data identification used media feasibility tests, student response questionnaires, and final scores as non-parametric statistical tests as answers to temporary decisions. The research results proved that the Canva-based Baamboozle teaching material was said to be very suitable for use based on the assessment decisions of material experts and media experts. Most students gave positive responses after implementing the media in the classroom, indicating a reciprocal response and involving learning participation. This resulted in differences in the experimental class that were not found in the control class. The final decision was based on the Mann-Whitney test results <0.000. Therefore, H_a was accepted and H_o was rejected.*

Keywords: *Baamboozle, Canva, animal cells, plant cells*

Abstrak: Kelayakan media, respon siswa, dan nilai belajar adalah tujuan dari kajian ilmiah ini. Latar belakang penelitian berlandaskan pada menurunnya nilai hasil belajar terhadap materi tersebut. Diketahui 33,8% siswa mencapai KKM, serta penerapan proses belajar mengajar masih konvensional. Penelitian pengembangan adalah jenis metode pengembangan dengan pendekatan *ADDIE* yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-2 (kelas eksperimen) dan VIII-3 (kelas kontrol) yang sudah melewati proses pemilihan sampel secara *random sampling*. Instrumen penelitian meliputi non-tes dan tes (pretest dan posttest). Pengidentifikasian data memakai uji kelayakan media, angket respon siswa, serta nilai akhir sebagai uji statistik non-parametrik sebagai jawaban keputusan sementara. Hasil riset membuktikan jika bahan ajar *Baamboozle* berbasis *Canva* disebutkan sangat layak dipergunakan berdasarkan keputusan penilaian validator ahli. Kebanyakan respon positif diberikan siswa setelah penerapan media di dalam kelas yang menandakan adanya respon timbal balik serta melibatkan partisipasi belajar. Hal ini menimbulkan adanya perbedaan kelas eksperimen yang tidak dimiliki kelas kontrol. Keputusan akhir diperoleh berlandaskan hasil uji Mann-Whitney <0,000. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci : *Baamboozle, Canva, sel hewan, sel tumbuhan*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan Sebagian besar factor pendukung (indahul dkk 2023). Dunia pendidikan juga dipengaruhi oleh perkembangan (IPTEK), Penggunaan teknologi dalam pendidikan awalnya dimulai dengan alat bantu sederhana seperti papan tulis, radio, dan televisi. Kemudian, dengan perkembangan yang semakin pesat, teknologi seperti komputer, internet, multimedial, dan banyak lagi muncul. Dengan menggunakan teknologi, pembelajaran dikelas menjadi lebih interaktif dan kreatif. Setiap siswa dapat menggunakan alat digital yang mendukung pembelajaran mereka. dengan pembelajaran yang semakin interaktif, suasana kelas menjadi lebih aktif. di era kemajuan teknologi, sarana pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak sepenuhnya dikembangkan. Power Point adalah alat pembelajaran yang paling umum digunakan oleh guru saat ini.

Menurut zulvi, guru perlu menggunakan berbagai jenis media untuk mengoptimalkan pembelajaran, seperti media pembelajaran game interaktif yang menarik dan unik yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Sebagian besar siswa di SMP Kelas VIII memiliki android pribadi, media yang digunakan melalui *game* ini sangat bermanfaat bagi siswa. *Baamboozle* adalah salah satu yang dapat digunakan guru. banyak fitur *baamboozle* yang mendukung pembelajaran. *Game* edukasi ini juga mudah diakses, membuat pembelajaran lebih mudah dipahami. Selain *baamboozle*, *canva* juga sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran yang dimana pada *canva* kita bisa membuat PPT dengan fitur” yang menarik sehingga menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SMP N 8 Pematangsiantar dengan salah satu guru IPA ternyata fasilitas belum memadai. Penggunaan

media konvensional masih sering dilakukan oleh pendidik. Akibatnya hasil belajar menjadi rendah, tidak adanya media pembelajaran menyebabkan hasil belajar yang tidak efektif, seperti yang ditunjukkan dari hasil UTS bidang studi IPA dijenjang SMP kelas VIII, mayoritas siswa menerima nilai di bawah KKM. terdapat 33,8% siswa mencapai nilai di atas KKM, ada 33,8% siswa yang tuntas dan 63,2% siswa tidak mencapai ketuntasan. Ini dikarenakan penerapan media tidak efisien dan inovatif menyebabkan siswa tidak memahami materi dengan baik. Ini terutama berlaku untuk materi “sel hewan dan tumbuhan”, yang memiliki organel yang beragam dan sulit untuk diamati oleh siswa. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang tepat saat menyampaikan materi.

Sehingga peneliti melakukan inovasi pada media pembelajaran yang membuat pembelajaran tersebut menjadi tidak terasa sulit dan membosankan dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa contohnya yakni mengembangkan media *baamboozle* berbasis *canva* membuat pembelajaran lebih menarik. Misalnya, membuat kuis ulangan setiap hari tentang organel-organel sel hewan dan sel tumbuhan menggunakan *baamboozle* berbasis *canva*. Ditinjau dari penelitian sebelumnya yang dilakukan (pabel, dkk, 2024) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi *Baamboozle* sebagai alat pembelajaran berkontribusi dengan tegas pada kenaikan nilai hasil belajar kelas VIII di SMP Swasta Teladan Pematangsiantar.

Sesuai uraian diatas maka peneliti terdorong dalam melangsungkan studi terkait “Pengembangan Media Baamboozle Berbasis *canva* Pada Materi Sel Hewan Dan Sel Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Pematangsiantar”.

METODE

Riset tersebut menggunakan jenis

penelitian (*R&D*). *R&D* bertujuan dalam menciptakan produk berlandaskan kajian hasil uji pengguna, kemudian melakukan perbaikan hingga produk siap digunakan secara luas di lapangan, pada penelitian ini, model *ADDIE* digunakan. Riset ini memakai kelas VIII-2 (kelas eksperimen) serta kelas VIII-3 (kelas *control*) yang dipilih dengan teknik *random sampling*. Riset ini menetapkan media *baamboozle* berbasis *canva* sebagai variabel bebas, dan variabel terikat berupa hasil belajar siswa pada materi sel hewan dan sel tumbuhan.

Analisis survei mengenai kebutuhan guru dan peserta didik menggunakan skala bertingkat yang berbentuk angka terhadap suatu hasil pertimbangan. Analisis tanggapan guru menggunakan skala likert yang terdiri dari lima kategori yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (biasa), 4 (setuju), 5 (sangat setuju).

Analisis data awal menggunakan uji validitas yang bertujuan untuk melihat kevalidan media *baamboozle* berbasis *canva* secara statistik. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui atau mengukur sejauh mana suatu instrument soal dapat diukur. Pengambilan keputusan setiap indikator valid apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$ dengan menggunakan SPSS 21

Untuk analisis data akhir menggunakan uji hipotesis dengan rumus uji *mann-whitney* pada aplikasi SPSS 21. Uji *mann-whitney* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan dengan cara mengambil keputusan jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima lalu jika nilai signifikan (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu metode penelitian dan pengembangan yang

bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji tingkat keefektifannya. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *ADDIE* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan dan Evaluasi. Penelitian ini telah dilakukan di SMP Negeri 12 Pematangsiantar yang beralamat di Jl. Sibolga No.25, Karo, Kec. Siantar Selatan, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. Serta waktu Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 pada bulan Juli 2025-Agustus 2025.

Sampel pada penelitian ini ialah kelas VIII-4 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-9 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan ialah *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Instrumen penelitian dibagi menjadi dua yaitu tes dan nontes, pada tes digunakan untuk mengumpulkan data/ nilai sedangkan nontes digunakan untuk mengumpulkan informasi pada penelitian. Pengumpulan data adalah tahap yang paling teratur dan baku untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini untuk menentukan kelayakan dan pengaruh media pembelajaran *sains*. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *game baamboozle* sudah melalui tahap validasi hingga memperoleh kualifikasi sangat layak. Adapun tahap penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan lembar kuesioner pada validator untuk menguji kelayakan produk media kepada 4 dosen biologi dan 2 guru biologi. Lembar angket memuat 4 kriteria penilaian yaitu isi (materi), penyajian, desain dan bahasa. Berikut diagram dari ke 4 kriteria tersebut.

Uji Kelayakan Materi

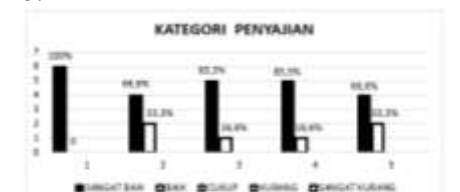
Untuk validasi kategori isi materi ini, ada lima skala. Pada tahap ini, peneliti menghitung skor presentasi dosen biologi dan guru biologi. Gambar 4.1



Gambar 4.1 Uji Kelayakan Media Pembelajaran Baamboozle Berbasis Canva Berdasarkan Kategori Isi Materi

Uji Kelayakan Penyajian

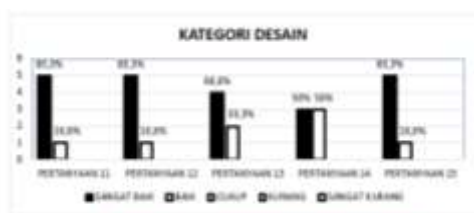
Berdasarkan gambar 4.2 hasil validasi kategori penyajian oleh 4 dosen biologi dan 2 guru biologi didapat nilai rata” sebesar 80% dengan artian aspek penyajian pada game baamboozle berbasis canva dalam kriteria valid atau layak digunakan. %. Penelitian ini menunjukkan pnmuan sejalan (Tadris 2023) membuktikan bahwa jika interval < 60 maka kategori penyajian dikatakan valid.



Gambar 4.2 Uji Kelayakan Media Pembelajaran Baamboozle Berbasis Canva Berdasarkan Kategori Penyajian

Uji Kelayakan Desain

Dari hasil validasi kepada 6 validator mengenai kategori desain pada game baamboozle berbasis canva mendapatkan skor rata-rata yakni sejumlah 73,3%, dalam konteks ini persentase rata-rata yang telah didapat berada diantara 70%-84% berdasarkan kriteria dikategorikan “valid” dan layak diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah ataupun secara umum Penelitian ini menunjukkan penemuan



Gambar 4.3 Uji Kelayakan Media Pembelajaran Baamboozle Berbasis Canva Berdasarkan Kategori Desain

sejalan dengan (Lestari dkk)

Uji Kelayakan Bahasa

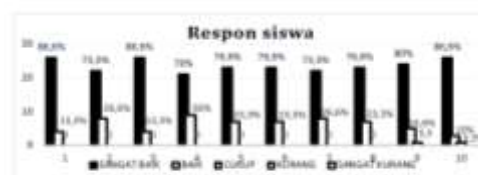
Untuk validasi kategori bahasa ini, ada lima skala. Pada tahap ini, peneliti menghitung skor presentasi dosen biologi dan guru biologi. Gambar 4.4 menunjukkan hasil perhitungan, yang menghasilkan persentase 73,3 data untuk kelayakan aspek bahasa pada game baamboozle berbasis canva. Nilai rata-rata untuk kriteria valid atau layak digunakan adalah 70%. Penelitian ini menunjukkan pnmuan sejalan (Pertiwi 2024), membuktikan bahwa 70% dari total aspek bahasa yang disebutkan di atas dapat digunakan dengan baik.



Gambar 4.4 Uji Kelayakan Media Pembelajaran Baamboozle Berbasis Canva Berdasarkan Kategori Bahasa

Respon Peserta Didik Pada Baamboozle Berbasis Canva

Hasil uji respons peserta didik dapat dilihat dari hasil gambar 4.5. Berdasarkan data tersebut diperoleh persentase hasil uji respon peserta didik 86,6% kategori layak digunakan, karena banyak responden yang menyukai media karena menarik, sehingga pengembangan media pembelajaran game edukasi baamboozle ada pada “kategori layak” karena sangat menarik. Media game edukasi baamboozle tersebut dinyatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena bisa menarik minat belajar. Sejalan terhadap penelitian oleh (zulvi 2024).



Gambar 4.5 Kategori Respon Siswa

Hasil Belajar Peserta Didik

Berikut adalah teknik penilaian menentukan nilai akhir hasil belajar:

Uji Validitas

Soal tes yang divalidasi berjumlah 30 soal dan setelah dilakukan uji validitas maka didapatkan bahwa 20 soal dinyatakan valid. Adapun keputusan tiap indikator valid apabila R hitung lebih besar R tabel.

Tabel 4.1 hasil uji validitas

No	Kategori	Butir Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,4,6,8,9,10,11,12,13,15,17,20,22,23,24,25,26,28	20
2	Tidak valid	5,7,14,16,18,19,21,27,29,30	10
Total			30

Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha pada butir soal yang dilakukan pengujian menunjukkan hasil uji 0,831 dan dapat disimpulkan item soal yang diujikan adalah reliabel

Tabel 4.2 hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.831	29

Daya Beda

Sesuai dengan data SPSS maka dapat disimpulkan uji daya beda pada 30 soal terdapat 8 soal “kategori jelek” dan 7 soal untuk “kategori cukup.”

Tabel 4.3 hasil uji daya beda

No	Daya Beda	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Sangat baik	12,20	2
2.	Baik	1,2,4,7,9,11,13,15,21,24,26,28,30	13
3.	Cukup	5,6,8,10,14,17,23	7
4.	Jelek	3,16,18,19,22,25,27,29	8
Total			30

Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilangsungkan dalam mengevaluasi derajat kesukaran pada soal tes yakni evaluasi awal serta evaluasi akhir. Guna melihat tingkatan kesukaran pada soal test dilakukan uji dengan menggunakan aplikasi SPSS 21

Tabel 4.4 hasil uji tingkat kesukaran

No	Kategori	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	12,16,18,19,24,27,29	7
2.	Setang	2,3,6,8,9,10,13,15,16,20,22,23,25,26,28,30	16
3.	Mudah	1,4,5,7,11,14,21	7
Total			30

Uji Normalitas

Pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, bisa diamati skor pre-test kelas eksperimen 0,005 dan untuk tes akhir kelompok eksperimen adalah 0,021. Tes awal kelompok kontrol adalah 0,020 dan post-test adalah 0,021. Maka bisa dijabarkan bahwa sebaran data pada studi ini dengan skor signifikan > 0,05 menyatakan sebaran data tidak tersebar normal.

Tabel 4.5 Nilai Uji Normalitas

Test of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		Sig.	
KELAS		Statistic	df	Statistic	df		
HASIL	PRETEST KONTROL	.140	31	.123	.917	31	.020
	POSTTEST KONTROL	.171	31	.019	.961	31	.001
	PRETEST EKSPERIMEN	.195	30	.065	.390	30	.005
	POSTTEST EKSPERIMEN	.169	30	.029	.916	30	.021

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Merujuk pada temuan uji homogenitas, maka bisa dijabarkan sebaran data penelitian homogen melalui nilai signifikan pada Based on Mean yaitu 0,660 > 0,05 sehingga sebaran data tidak homogen

Tabel 4.6 Hasil Homogen

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.514	3	118	.660
Based on Median	.518	3	118	.671
HASIL Based on Median and with adjusted df	.518	3	114.143	.671
Based on trimmed mean	.490	3	118	.690

Uji Mann-Whitney U-Test

Tabel 4.7 Hasil uji mann- whitney u-test

Test Statistics ^a		HASIL
Mann-Whitney U		.000
Wilcoxon W		496.000
Z		-6.745
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Grouping Variable: KELAS

Pengujian hipotesis dilangsungkan melalui uji Mann- Whitney U-Test dan bisa didapat skor Asymp.Sig.(2-tailed) 0,000. Dikarenakan 0,00 < 0,05 disimpulkan Ha diterima serta Ho ditolak.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui bagaimana penggunaan *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* sebagai alat pembelajaran yang mempengaruhi kualitas belajar siswa. *baamboozle* berbasis *canva* adalah media pembelajaran yang ideal untuk mata pelajaran IPA yang membutuhkan bantuan visual dari objek atau materi yang dipelajari karena fiturnya yang beragam, gratis, dan mudah diakses. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil dan pembahasan sebagai berikut:

Kelayakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Baamboozle* Berbasis *Canva* Pada Materi Sel Hewan Dan Sel Tumbuhan

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran sebagai media pembelajaran pada materi sel hewan dan sel tumbuhan dikelas VIII SMP Negeri 8 Pematangsiantar. Adapun pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva*, dilakukan dengan model pengembangan ADDIE dan telah melalui seluruh tahapan pada model pengembangan ini yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Adapun data diagram pada aspek kelayakan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* pada materi sel hewan dan sel tumbuhan dibawah ini. Berdasarkan hasil dari setiap tahapan tersebut, diputuskan bahwa media *baamboozle* berbasis *canva* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dari enam validator ahli menunjukkan bahwa responnya sangat baik. Dengan persentase total 78,3%, hasil validasi termasuk aspek isi materi, penyajian, desain, dan bahasa. Produk media ini dirancang khusus untuk materi sel hewan dan sel tumbuhan yang menyajikan konsep berbeda dari yang biasanya diterima siswa di kelas, memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

Adanya pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* pada materi sel hewan dan sel tumbuhan mendapatkan respon yang

baik dari dosen, guru serta peserta didik sehingga penggunaan media ini diharapkan dapat dipergunakan dengan baik kedepannya sebagai media pembelajaran guna meningkatkan hasil peserta didik. Produk media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* adalah hasil akhir dari penelitian pengembangan ini. Media pembelajaran permainan ini dirancang dan disesuaikan dengan materi sel hewan dan sel tumbuhan, yang didalam permainan tersebut sudah ada materi pembelajaran dengan konsep yang berbeda dari yang peserta didik dapatkan dikelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pertiwi 2024), yang dimana hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifannya.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Baamboozle* Berbasis *Canva*

Tahap implementasi pada model ADDIE adalah uji coba produk *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* pada materi sel hewan dan sel tumbuhan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa diperoleh melalui angket respon. Hasil respon siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Pematangsiantar pada media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* diperoleh termasuk kedalam kategori sangat baik dengan persentase 86,6%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (rindi 2024) yang menghasilkan media *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* yang diterapkan kepada 42 siswa. Hasil respon pengguna menunjukkan media untuk pembelajaran sel hewan dan sel tumbuhan tersebut valid dan layak digunakan.

Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Baamboozle* Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* maka media pembelajaran *game*

edukasi *baamboozle* berbasis *canva* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa nilai siswa lebih tinggi dari nilai KKM, jumlah KKM disekolah tersebut 75, sedangkan pada saat *pre-test*, pada kelas kontrol diperoleh *pre-test* 0 orang dan *post-test* sebanyak 1 orang. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* pada proses pembelajaran diperoleh sebanyak 1 orang *pre-test* dan *post-test* sebanyak 15 orang.

Berdasarkan data hasil belajar diatas dapat disimpulkan adanya pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi sel hewan dan sel tumbuhan dikelas VIII SMP Negeri 8 Pematangsiantar. Maka diperoleh bahwa *Ha* diterima dan *Ho* ditolak, dimana hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2- tailed)* $0,00 < 0,05$. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (rindi 2024) yang dimana media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan berpengaruh pada belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil uji kelayakan media pembelajaran *game* edukasi *baamboozle* berbasis *canva* dari 4 uji kelayakan ahli bisa didapat persentase kelayakan yakni sejumlah 78,3% yang diberi “kategori layak” diterapkan pada tahap pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan respon siswa sebesar 86,6% termasuk kategori sangat layak serta memberikan respon positif

Ditinjau dari uji hipotesis dibuktikan dengan nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,000$ yang dinyatakan terdapat pengaruh Penggunaan media *baamboozle* berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Indahul Islami, & Febrina Dafit. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas V Sdn 83 Pekanbaru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1049–1059.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1338>
- Lestari, A. D. D., Murniviyanti, L., & Irawan, D. B. (2025). Pengembangan Media Interaktif Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Berseri. *Journal of Dynamics Elementary School*, 1(02), 49–65.
- Oleh:, & PERTIWI, E. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUKU SAKU DIGITAL PADA SISWA SMK KARYA WIYATA PUNGGUR. *Table* 10, 4–6.
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar T. *A 2024 / 2025*. 4, 7479–7487.
- Tadris. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/prooes>
- Zulvi Zakiyatunisa. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA

*PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKASI BAAMBOOZLE PADA
MATERI CAHAYA DAN ALAT*

*OPTIK KELAS VIII S MP SUNAN
GIRI 1 GIRI BANYUWANGI
SKRIPSI.*