

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M., & Iswati, S. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ardiansyah. (2019). *Hubungan antara dukungan sosial orang tua dengan motivasi belajar* (Skripsi). Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Astuti, E. P. (2019). Efisiensi Dan Efektivitas Dalam Upaya Pelayanan Administrasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Bambang. (2022). *Persepsi siswa kelas 1 terhadap penggunaan aplikasi Baamboozle dalam pembelajaran kosakata* (Skripsi). UIN Mataram.
- Dwi Rina Sulistyaningsih, Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V Mi., 13.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1,2 381–389.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1).
- Husna, N., Wahyuni, R., & Utami, C. (2016). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan matematis siswa pada materi fungsi komposisi kelas

- XI SMA Negeri 6 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 81–86.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mamonto, S. (2023). Penerapan metode role playing. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 608–614.
- Marlina. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mariani, S. D. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media Baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP. *Pendidikan IPS*, 2(2), 209.
- Mardiah, K., et al. (2024). Penerapan kuis edukatif Baamboozle. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184–198.
- May, B., et al. (2024). Strategi pembelajaran kreativitas media Baamboozle untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam meningkatkan minat belajar siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69. *of Education and Development Research 2.1* (2024): 62-69.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Moore, D. S., McCabe, G. P., & Craig, B. A. (2012). Introduction to the practice of statistics (7th ed.). W. H. Freeman.
- Munthe, L. S. (2023). Pengaruh minat dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1321–1331.

- Mustafa, N. F. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media kartu bilangan di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.
- Rahman, S. (2021). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 71-78.
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33.
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92.
- Rukminingsih, et al. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan: penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'diyah, I., et al. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar pendidik SD/MI melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3).
- Saragih, A. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 213–220.
- Salsanila, & El Faisal, E. (2025). Efektivitas penggunaan media Baamboozle. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046–5052.

- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Siregar, et al. (2017). *Akuntansi Sektor Publik: Terkait Penganggaran dan Efektivitas*.
- Slameto, (2021). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanthowi, I., et al. (2023). Efektivitas penggunaan media Wordwall. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(4), 563–571.
- Thode Jr, H. C. (2002). Testing for normality. Marcel Dekker
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas penggunaan Wordwall. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.
- Winaningsih, E. T. (2022). *Efektivitas Baamboozle dan pola komunikasi guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*.
- Yusmanto. (2018). Peningkatan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(3).
- Zainal, A. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.