

Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Budaya Indonesia Siswa Fase B Di SDN Gunungsari

Rizka Rahmawati ✉, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

Sri Budyartati, Universitas PGRI Madiun

✉ rizka_2102101053@mhs.unipma.ac.id

Abstract: The problem that occurred in this research was the low learning outcomes on Indonesian cultural material, caused by less varied learning models, very limited use of learning media, learning that was monotonous and less interesting and enjoyable, students who were still less active in learning. This research aims to improve the learning outcomes of Indonesian cultural material for phase B class III students at SDN GunungSari through a TGT (Teams Games Tournament) type cooperative model assisted by *Baamboozle* media. This classroom action research was carried out in 2 cycles with each cycle having four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 17 grade III students at SDN GunungSari. The results of this research show that the cooperative model of the TGT (Teams Games Tournament) type assisted by *Baamboozle* media has increased the learning outcomes of Indonesian cultural material for Phase B students at SDN GunungSari, which has experienced an increase marked by an increase in completeness, namely in cycle I with an average score of 78, while in cycle II the average score was 93 and was declared successful

Keywords: Tgt (*teams games tournament*) type cooperative model, *baamboozle* learning media, Indonesia culture learning outcomes

Abstrak: Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar pada materi budaya Indonesia, disebabkan karena model pembelajaran yang kurang bervariasi, penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas, pembelajaran yang monoton dan kurang menarik serta menyenangkan, siswa yang masih kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi budaya Indonesia pada siswa fase B kelas III di SDN GunungSari melalui model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Baamboozle*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN GunungSari yang berjumlah 17 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Baamboozle* terhadap peningkatan hasil belajar materi budaya Indonesia siswa fase B di SDN GunungSari mengalami peningkatan yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan yaitu pada siklus I dengan nilai rata – rata 78, sedangkan pada siklus II dengan nilai rata – rata 93 dan dinyatakan berhasil.

Kata kunci: Model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*), media pembelajaran *baamboozle*, hasil belajar budaya Indonesia



PENDAHULUAN

Meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi Budaya Indonesia adalah salah satu perhatian utama dalam pendidikan dasar. Hal ini disebabkan, karena materi ini memberikan dasar pemahaman konsep yang bisa diteruskan ke tingkat selanjutnya. Pemahaman mengenai budaya Indonesia merupakan hal yang sangat penting untuk diajarkan sejak usia dini, terutama kepada siswa Sekolah Dasar Fase B (kelas III) dalam kehidupan sehari - hari. Sesuai dengan pendapat Muliawati (2022) Pada tahap ini, anak - anak berada dalam fase konkret operasional di mana mereka mulai bisa mengerti konsep - konsep dasar melalui pengalaman langsung dan pengamatan sosial. Kekayaan dan keragaman budaya Indonesia meliputi nilai - nilai, norma, tradisi, dan warisan nenek moyang yang dapat membentuk identitas nasional serta meningkatkan rasa kebangsaan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas 3 pada bulan Februari di SDN GunungSari yang beralamat di desa Gunungsari, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun, Jawa Timur ditemukan bawasanya pemahaman siswa mengenai budaya Indonesia masih sangatlah rendah dan belum mencerminkan tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila dengan optimal. Banyak siswa Sekolah Dasar, terutama di Fase B kelas 3, masih belum dapat mengenali budaya daerah mereka sendiri maupun budaya dari daerah lain di Indonesia dengan akurat. Hasil tes awal di SDN Gunungsari pada materi budaya Indonesia, yang menunjukkan bahwa dari 17 siswa, hanya 4 siswa (25%) yang dapat menjawab dengan benar dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 sedangkan 13 siswa (75%) memperoleh nilai di bawah standar terkait pertanyaan mengenai budaya Indonesia, seperti rumah adat, suku, pakaian adat, dan permainan tradisional. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada aspek kognitif dalam materi keragaman budaya Indonesia masih rendah. Rendahnya pemahaman siswa ini disebabkan oleh minimnya metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, serta penggunaan media yang kurang menarik perhatian belajar anak. Sejalan dengan pendapat Simanjuntak (2019) bahwa ketidak cocokan antara metode pengajaran dan karakteristik perkembangan anak usia dasar mengakibatkan rendahnya hasil pendidikan, terutama dalam pelajaran yang bersifat sosial dan budaya. Sejalan dengan itu, Astuti (2018) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam mengenal dan memahami budaya mereka. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Menurut Najmi et al., (2021) model pembelajaran cooperative tipe TGT tidak hanya mengutamakan sebuah rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan sehat namun dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan sebuah permainan yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih nyaman dan efektif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dirasa tidak monoton dan banyak interaksi antar siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Dengan tipe pembelajaran ini pembelajaran terbentuk dalam beberapa kelompok tanpa membedakan suku, adat, agama dan sebagainya dalam proses pembelajarannya.

Media Pembelajaran *Baamboozle*

Menurut Sari & Nugroho (2021), *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis game yang mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keahlian teknologi khusus, serta mampu mendorong keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan secara kelompok maupun individu. Kelebihan utama *Baamboozle* adalah fleksibilitasnya yang dapat

diakses tanpa login oleh siswa, tampilan yang menarik, serta fitur kompetisi poin yang membuat pembelajaran terasa seperti permainan.

Hasil Belajar Budaya Indonesia

Menurut Sohil & Sohail, (2022) berpendapat bahwa Prestasi belajar memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian yang dapat diperoleh melalui partisipasi dalam program tertentu baik itu pelatihan singkat atau program gelar, pencapaian pembelajaran harus dicantumkan dan dijabarkan sebelum memulai kursus, untuk memastikan bahwa kursus tersebut dirancang dan dijalankan dengan baik. Hasil belajar dapat ditandai dengan berbagai indikator, termasuk pencapaian siswa dalam tes atau evaluasi akademik, tingkat pemahaman dan penerapan konsep yang diajarkan, serta partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK dengan 2 siklus. Didalam penelitian PTK sendiri terdiri dari beberapa tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, hasil dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SDN GunungSari. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2025. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi budaya Indonesia dengan subjeknya siswa – siswi kelas III (tiga) yang berjumlah 17 siswa. Pemilihan subjek penelitian sendiri berdasarkan observasi yang sudah dilakukan dengan hasil observasi terkait hasil belajar siswa di materi budaya Indonesia. Untuk meningkatkan hasil belajar sendiri peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui lembar dokumentasi, observasi, dan test hasil belajar. Lembar dokumentasi digunakan untuk mengecek lembar dokumen modul ajar yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, lalu lembar observasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar selama penelitian. Lembar observasi terdiri atas lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Selain itu lembar observasi yang disediakan untuk mencatat kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan 2 tahap yaitu tahap pra tindakan dan tahap tindakan serta menggunakan 2 siklus yaitu siklus 1, dan siklus 2 dengan tindakan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, hasil dan refleksi. Jika di siklus I nantinya tujuan yang diharapkan telah dicapai maka kegiatan dihentikan. Namun jika pada siklus I belum berhasil, maka peneliti mengulang ke siklus II dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya sesuai tujuan atau kriteria yang telah ditetapkan.

Adapun alur penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah intrustrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Pada tahap ini perencanaan ini, peneliti membuat perencanaan sebagai berikut :

- a. Menelaah materi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dilakukan penelitian, serta menelaah capaian pembelajaran dan pembelajaran bersama tim kolaborasi
- b. Menyusun modul ajar sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
- c. Menyiapkan media pembelajaran berupa media power point, video, lembar cocokologi tempel dan media *baamboozle* sebagai media untuk games dan tournament.
- d. Menyiapkan lembar observasi

- e. Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian untuk mengukur hasil belajar siswa.
2. Pelaksanaan
Pelaksanaan penelitian ini menerapkan pembelajaran melalui model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle*. Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.
3. Hasil
Hasil merupakan kegiatan akhir dalam pembelajaran yang dimana dapat mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang berbantuan media *baamboozle*.
4. Refleksi
Peneliti mengevaluasi kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus I. Selanjutnya membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya sehingga memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan subjek kelas III di SDN GunungSari. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2025. Setelah dilakukan kegiatan penilaian lembar kerja siswa masih terlihat beberapa siswa kesulitan sehingga nilai di siklus I tidak maksimal dan peningkatan terjadi di siklus II bisa dilihat pada table dibawah ini :

TABEL 1. *Persentase Hasil belajar Pra Siklus*

ASPEK	PRA SIKLUS
Nilai rata - rata	68
Jumlah Ketuntasan	10

TABEL 2. *Persentase Hasil belajar siklus I*

ASPEK	SIKLUS I
Nilai rata - rata	79
Jumlah ketuntasan	12
Presentase ketuntasan	71%

TABEL 3. *Persentase Hasil Belajar Siklus II*

ASPEK	SIKLUS II
Nilai rata - rata	90
Jumlah ketuntasan	16
Presentase ketuntasan	94%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar budaya Indonesia siswa. Terbukti bahwa ada perubahan setelah menggunakan media *baamboozle*. Sejalan dengan pendapat dari Nurrita (2018) bahwa hasil belajar merupakan pencapaian siswa dalam bentuk pengujian setelah menyelesaikan rangkaian pembelajaran melalui penilaian pengetahuan siswa. Sebelum menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle* 7 dari 17 siswa memiliki nilai dibawah KKM. Hasil belajar Pra Siklus hanya memperoleh nilai rata - rata 68 dan siswa yang mencapai ketuntasan hanya 5 anak dengan presentase 29%. Dengan hasil tersebut dilakukanlah siklus 1 yang menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *baamboozle*. Pada siklus 1 ini memperoleh nilai rata - rata 78 dan siswa yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 11 anak dengan presentase 65%. Meskipun mengalami peningkatan, hasilnya belum

mencapai target yang ditentukan dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan dalam model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle* yang belum maksimal. Guru belum menggunakan slide powerpoint yang menarik saat penyampaian materi pembelajaran, tidak membuat kesepakatan berupa aturan – aturan yang boleh dilakukan dan tidak dilakukan selama pembelajaran berlangsung agar siswa lebih kondusif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu guru belum memotivasi siswa agar lebih aktif ketika kerja kelompok. Sehingga, pada tindakan siklus II dilaksanakan dengan beberapa perbaikan mengacu kekurangan pada tindakan siklus I. Perbaikan tersebut yakni :

a. Perencanaan

Perencanaan sudah dilakukan secara kolaborasi dan inovatif, yaitu peneliti bersama dengan guru kelas III menyusun modul ajar dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa yaitu peningkatan hasil belajar siswa materi budaya Indonesia, menciptakan pembelajaran yang aktif, dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pembelajaran dirancang menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), karena memiliki langkah – langkah pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif, berfikir kritis, bergotong royong atau membantu sesama antar teman, dan secara langsung terlibat dalam pembelajaran melalui fase *games* dan *tournament*. Media digital berupa PPT yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa digunakan relevan dengan kebutuhan siswa, dan media *baamboozle* yang digunakan untuk kuis yang mengasah pikiran siswa untuk berfikir kritis secara cepat dan benar. Perangkat pembelajaran dan sarana prasarana dapat digunakan dengan baik. Berdasarkan hasil lembar cek dokumentasi, modul ajar siklus I secara umum telah sesuai dengan indikator tata penulisan yang baik. Namun ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki yaitu : 1) format penomoran yang belum sesuai; 2) masih terdapat kesalahan ejaan; 3) belum dicantumkannya kegiatan refleksi guru dan siswa. Hal ini menjadi bahan untuk perbaikan perencanaan pada siklus II.

b. Pelaksanaan

Berdasarkan pengamatan dengan lembar observasi proses pembelajaran, secara keseluruhan guru telah melakukan pembelajaran sesuai dengan modul ajar mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru telah membuka pembelajaran dengan baik, tetapi belum memberikan *Ice Breaking* dan kesepakatan kelas. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang fokus dan kurang antusias dalam pembelajaran sejak awal. Pada dasarnya pemberian *ice breaking* sangat penting untuk membangkitkan semangat siswa, dan kesepakatan kelas juga sangat penting mengaitkan peraturan tentang pembelajaran yang akan berlangsung.

Pada kegiatan inti cukup terlaksana dengan baik, tetapi terdapat beberapa kekurangan yaitu saat guru memberikan pertanyaan terkait materi yang disampaikan masih ada siswa yang bingung. Saat pembagian kelompok, suasana kelas kurang kondusif dikarenakan salah satu siswa ingin menjadi bagian dari kelompok A maupun B. Pembagian tugas setiap kelompok sudah dilakukan, namun belum optimal. Terdapat siswa yang hanya menggantungkan pekerjaan tugas pada teman dan kurang berkontribusi. Saat presentasi, sebagian kelompok terlihat hanya membaca saja dan diam tanpa memberikan penjelasan yang mendalam terkait cocokologi budaya Indonesia yang telah dikerjakan, Siswa juga belum memberikan tanggapan atau umpan balik terkait kegiatan *games* yang telah dilaksanakan. Masuk pada fase *tournament* tidak berbeda dengan *games* yang di

mana terdapat siswa yang hanya menggantungkan pekerjaan tugas kelompoknya berupa tanya jawab kuis di *baamboozle* dan ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam ikut serta pada fase *tournament* ini. Serta di kegiatan ini, guru tidak memberikan penghargaan dan ucapan atas hasil belajar siswa sehingga siswa merasa malas dan ingin cepat istirahat.

Pada kegiatan penutup sudah terlaksana dengan guru memberikan penguatan serta refleksi pada materi pembelajaran hari ini dan memberikan lembar evaluasi berupa lembar soal uraian untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Kekurangan pada kegiatan penutup yaitu guru dan siswa belum menganalisis kelebihan, kekurangan, serta manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan pembelajaran. Selain itu, penyampaian pesan moral pada akhir pembelajaran tidak ada sehingga siswa tidak mengetahui apa pesan moral pada pembelajaran hari ini.

Refleksi ini menunjukkan bahwa meskipun pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana sesuai rencana, masih diperlukan perbaikan yaitu 1) pemberian *ice breaking* dan mengajak siswa untuk membuat kesepakatan kelas atau peraturan bersama di awal pembelajaran; 2) guru agar selalu lebih aktif dan memberikan penghargaan atau ucapan kepada siswa, agar siswa lebih semangat kembali; 3) memberikan instruksi dengan jelas, agar dapat menciptakan suasana kelas yang aman dan nyaman ketika pemilihan kelompok; 4) memberikan instruksi ketika pelaksanaan presentasi di depan kelas, agar siswa bisa lebih aktif; 7) perbaikan dalam penguatan, kesimpulan, dan pemberian pesan moral di akhir pembelajaran agar lebih bermakna dan mudah di ingat siswa.

c. Hasil belajar materi budaya Indonesia Siklus I

Berdasarkan hasil tes kognitif berupa lembar soal uraian berjumlah 10 soal pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan prasiklus. Jumlah siswa dengan kategori tinggi meningkat dari 4 menjadi 9 siswa. Siswa yang berada dalam kategori sedang sebanyak 3 siswa, sementara dalam kategori rendah berjumlah 5 orang. Didapatkan 12 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas. Meskipun menunjukkan 5 siswa masih dalam kategori rendah dan belum mencapai ketuntasan, namun telah menunjukkan sedikit peningkatan yang dilihat dari hasil skor peningkatan hasil belajar siswa pada materi budaya Indonesia pada prasiklus dengan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mengalami peningkatan dalam belajar, bekerjasama, dan keaktifan dalam belajar yang telah dilampirkan di lampiran 6.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dan temuan hasil pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan
Perencanaan yang disusun dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle* sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu untuk mendorong siswa dalam peningkatan hasil belajar, lebih aktif, kritis, bekerjasama, dan kontekstual. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dengan menyusun modul ajar berdasarkan capaian pembelajaran. Perencanaan juga dilengkapi dengan media pembelajaran berupa ppt, video pembelajaran, media *baamboozle*, lembar kerja siswa, lembar observasi, dan instrumen penilaian peningkatan hasil belajar materi budaya Indonesia.
2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian telah sesuai dengan perencanaan yang dibuat yaitu pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle*. Guru mampu melaksanakan pembelajaran berdasarkan langkah – langkah sintak model kooperatif tipe TGT serta menunjukkan kemampuan yang baik dalam memandu dan membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle* dengan baik. Pada siklus II, pelaksanaan semakin efektif adanya perbaikan berdasarkan refleksi di siklus I

3. Peningkatan Hasil Belajar Materi Budaya Indonesia
Terjadi peningkatan hasil belajar yaitu pada prasiklus hanya 4 siswa yang berada pada kategori kemampuan tinggi dan sebagian besar siswa berada pada kategori rendah. Setelah diterapkannya model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *baamboozle*, pada siklus I ketuntasan meningkat menjadi 71% dan pada siklus II meningkat hingga 94% atau 16 dari 17 siswa mencapai ketuntasan. Sehingga pada peningkatan hasil belajar materi budaya Indonesia model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) cocok digunakan pada peningkatan hasil belajar yang bersifat produktif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111.
2. Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47-56.
3. Anderson, T. (2020). *Online and Distance Learning: Concepts and Practices*. Routledge.
4. Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816-824.
5. Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum*, 9(2), 181-193.
6. Arifin, F., Fadillah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98-105.
7. Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220.
8. Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
9. Asrifaturofingah, A., & Zamhari, M. (2024). Development of Weebly-Based Learning Media Utilizing Flipped Classroom and Team Games Tournament Approaches for Petroleum Topics. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 8(4), 367-391
10. Dimiyati, & Mudjiono. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
11. Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
12. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2020). *Cooperative Learning: Theory and Practice*. New York: Pearson.
13. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi di Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.

14. Lubis, A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan media Baamboozle. Skripsi. Universitas.
15. Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206-216.
16. Maulidya, N. (2023). *Perencanaan Dokumentasi Modul Ajar di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
17. Mulyani, S. (2021). *Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
18. Nisvia, R., & Pratiwi, D. A. (2024). Implementasi Model Mars Dan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Berpikir Kritis Siswa Di Sdn Benua Anyar 8 Banjarmasin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 619-638.