

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Alamsah, G., Sadih, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Alamsah, G., Sadih, A., Roro, R., Nurdianti, S., Siliwangi, U., Siliwangi, U., & Siliwangi, U. (2023). GLOBAL EDUCATION Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *GLOBAL EDUCATION JOURNAL*, 1(3), 219–229.
- Alexander Samosir, Salim Efendi, dan I. G. (2020). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM DENGAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR MASSA COVID- 19 DI LUBUK PAKAM Alexander. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 266–279.
- Alimova, M. A. (2023). Using the Internet Service “Baamboozle” When Creating a Gamified Educational Environment in English Classes. *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 8(1), 106–113. <https://www.baamboozle.com/games>.
- Amalia, L., & Suwatno. (2016). Peningkatan kompetensi siswa melalui efektivitas competency based training (Improvement of students’ competency through competency based training effectiveness). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 30–37. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Ariyatun, A., & Octavianelis, D. F. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JEC: Journal of Educational Chemistry*, 2(1), 33. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.1.5434>
- Bahar, H., & Afdholi, N. S. (2019). Ketuntasan Belajar IPA Melalui Number Head Together (NHT) Pada Kurikulum 2013. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(1), 1–12. jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika
- Banani, U. A., & Aman, A. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1211>
- Dendo, A., Purwati, T., Prasetyo, N. E., & Sefaverdiana, P. V. (2021). Pengaruh

- Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 211–216. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1538>
- Destiana, A. (2014). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ADVANCE ORGANIZER BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK*.
- Desvianti, D., Desyandri, D., & Darmansyah, D. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1201–1211. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.504>
- Dr. Drs. Thobby Wakarmamu, S. M. S. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. In A. C. Eri Setiawan (Ed.), *Cv.Eureka Media Aksara*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Gemi Gustiani, Hany hadayani, Annisa Nurfitriani, Asep Nurhuda, Ihsan Rizali, Atep Lesmana, L. T. T. (2024). Optimasi Pembelajaran di SDN 2 Sinarbakti: Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 dengan Model Times Games Tournament (TGT) di Pameungpeuk Garut. *Indonesian Research Journal on Education Web*., 4(3), 187–194. <https://www.irje.org/index.php/irje/article/view/1030/767>
- Habsoh, R. (2020). ANALISIS KESULITAN MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu 36. *Repository.Upi.Edu*, 36–46. <http://repository.upi.edu/id/eprint/57440>
- Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, Grad.Cert.Biotech Helmina Andriani, M. S., Roushandy Asri Fardani, S.Si., M.Pd Jumari Ustiawaty, S.Si., M.Si Evi Fatmi Utami, M.Farm., A., & Dhika Juliana Sukmana, S.Si., M.Sc Ria Rahmatul Istiqomah, M. I. K. (2020). Metode Penelitian Kualitatif&Kuantitatif. In A. Husnu Abadi, A.Md. (Ed.), *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Harefa, D. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE A MATCH PADA APLIKASI JARAK DAN PERPINDAHAN. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18.
- Hartawan, A., Mafra, N. U., & Heryati, H. (2021). Pengaruh Budaya Kerja dan Kemampuan Terhadap Komitmen Pegawai Dinas Kesehatan Kabupaten Empat Lawang. *Jurnal Manajemen Dan Investasi (MANIVESTASI)*, 3(2), 146–155. <https://doi.org/10.31851/jmaninvestasi.v3i2.7376>

- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Indrasari, T. N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran Tipe Examples Non Examples Kompetensi Dasar Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Kalibagor Tahun Akademik 2014/2015. *Repository.Ump.Ac.Id*, 13–51.
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>
- Irani, N. V., Zulyusri, Z., & Darussyamsu, R. (2020). Miskonsepsi Materi Biologi Sma Dan Hubungannya Dengan Pemahaman Siswa. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 3(2), 348–354. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v3i2.823>
- Kartika, R. W. D. (2025). EFEKTIVITAS STRATEGI INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Repository.Uinsaizu.Ac.Id/*. Efektiveness, Index Card Match, Learning Outcomes
- KASANAHA, R. U. (2021). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI MA AL-ISLAM JORESAN PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Electronic Thesis: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*, November, 6. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/17773>
- Kiswanti, H. M., & Purwati, T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Turnamen (TGT) Berbantuan Permainan QUACI Sebagai Media Pembelajaran pada Materi “Pasar” Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(01), 438–449. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.937>
- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students’ mastery on tenses viewed from students’ creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.30659/jamr.1.2.73-97>
- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.444>
- Martindar, F. B. dan S. C. Y. H. (2014). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR RENANG GAYA BEBAS (CRAWL) (Studi pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap

- Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02, 164–170.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, 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*, 12(3), 132–141.
- Muslichatun, Ellianawati, & Wardani, S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Rangka Manusia Berbantuan Media Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 142–150.
- Nastiti, F. F., & Syaifudin, A. H. (2020). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp N 1 Plosoklaten Pada Materi Lingkaran. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.33087/phi.v4i1.80>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144–153.
- Permendikbud. (2014). PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 104 TAHUN 2014 TENTANG PENILAIAN HASIL BELAJAR OLEH PENDIDIK PADA PENDIDIKAN DASAR DAN PENDIDIKAN MENENGAH. *Luk.Staff.Ugm.Ac.Id*. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud104-2014PenilaianHasilBelajar.pdf>
- Pipit Muliayah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal GEEJ*, 7(2), 18–40.
- Putra, A., & Fitria, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Dengan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division Di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 10. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10719>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.

- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rukmini, A. (2020). Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 2176–2181.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru sd / mi melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi : quizizz dan baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Safitri, D. I., & Sumardi. (2024). The Influence of the Game-Based Learning Model with Baamboozle Application Media on Critical Thinking and PPKn Learning Outcomes for 2nd Grade Elementary School Students. *Basic and Applied Education Research Journal*, 5(1), 49–58.
<https://doi.org/10.11594/baerj.05.01.06>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Simbolon, T. (2014). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 104206 SEI ROTAN TAHUN AJARAN 2013/2014. *Digilib.Unimed.Ac.Id*, 11(1), 1–14.
- Sopiyullah, T. A. (2014). FEKTIVITAS APLIKASI GOOGLE PRESENTATION DENGAN VIDEO TUTORIAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJARSISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Repository.Upi.Edu*, 37–50.
- Tisngati, U., Martini, Meifiani, N. I., & Apriyani, D. C. N. (2019). Model-Model ANAVA Untuk Desain Faktorial 4 Faktor. In *LPPM Press STKIP PGRI Pacitan* (p. 1). Pustaka Intermedia.
- Triwiratih, A., & Julianto. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 02(02), 1–13.
- Turyati, Muchtarom, M., & Winarno. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 GONDANGREJO 1. *PKn Progresif*, 11(1), 256–267.
- Utari Dwi Fitriani, Wida Rahayuningtyas, Y. G. (2022). PENGEMBANGAN

MEDIA PEMBELAJARAN TARI REMO TRISNAWATI BERBASIS
GAME BASED LEARNING BAAMBOOZLE DI MTSN 1 KOTA
MALANG. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 10(4), 30–41.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>

Verawati, R. Y., Mastur, M., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan
Kolaborasi melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan
Bamboozle. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2128–2136.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591>