



# Tipe TGT Berbantuan Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Ledjar Nur Ageng Prasetyo<sup>1,\*</sup>, Faridl Musyadad<sup>1</sup>, Atika Dwi Eoitasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>IKIP PGRI Wates, Yogyakarta, Indonesia

## Article Information

### Article History:

Submit: 05 Juli 2025

Revision: 10 Juli 2025

Accepted: 17 Juli 2025

Published: 30 Juli 2025

## Keywords

Pemahaman; Peserta didik; TGT; *Baamboozle*; Pendidikan pancasila

## Correspondence

E-mail: ledjarprasetyo19@gmail.com\*

## A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Kalisana pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, terdiri dari dua siklus yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas V, terdiri dari 16 laki-laki dan 12 perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pre-test* dan *post-test*), observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik, wawancara, serta dokumentasi. Instrumen penelitian divalidasi melalui triangulasi data, termasuk pengecekan konsistensi data antarobserver dan waktu observasi yang diperpanjang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan tipe TGT berbantuan media *Baamboozle* secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik. Terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 64,79 pada siklus I menjadi 85,5 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 35,72% pada siklus I menjadi 89,29% pada siklus II, memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas mengajar guru juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

## Abstract

*This study aims to improve the understanding of fifth-grade students at SD Negeri Kalisana in the subject of Pancasila Education through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Baamboozle media. The research method used is Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles, each covering the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were 28 fifth-grade students, consisting of 16 males and 12 females. Data collection was carried out through tests (pre-test and post-test), observations of teacher's teaching activities and students' learning activities, interviews, and documentation. The research instruments were validated through data triangulation, including checking data consistency among observers and extended observation time. The research results showed that the use of the TGT type assisted by Baamboozle media significantly improved students' understanding, evident from the increase in students' average scores from 64.79 in cycle I to 85.5 in cycle II. The percentage of learning completeness also increased from 35.72% in cycle I to 89.29% in cycle II, meeting the indicators of research success. Furthermore, the students' learning activities and teacher's teaching activities also demonstrated significant improvements from cycle I to cycle II.*





## 1. Pendahuluan

Pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti suatu hal setelah mempelajarinya dan menyimpannya dalam ingatan (Tamarli & Ahyar, 2019). Kemampuan ini bisa diukur melalui berbagai cara, seperti berbicara dengan jelas, menjelaskan kembali, merangkum, menjabarkan, dan bentuk-bentuk komunikasi lainnya. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk melihat gambaran besar dan menghubungkan berbagai konsep berbeda (Ahyar et al., 2023) serta memungkinkan untuk bisa menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk memberikan pemahaman yang bermakna dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dan menarik peserta didik (Nugraha, A.R, 2018). Model pengajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang bermakna, kondusif, efektif, dan menyenangkan, sehingga menghasilkan hasil belajar (Rosyida et al., 2023) serta membangun pemahaman yang lebih mendalam (Evitasari & Utaminingtyas, 2021). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman siswa ini diperparah oleh penggunaan model pembelajaran serta media yang monoton dan kurang variatif, sehingga tidak mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (Hidayatullah, dkk, 2022).

Kenyataannya, masih banyak sekolah yang mengabaikan model penerapan dan media pembelajaran yang bervariasi akibat kendala waktu, kesulitan dalam memilih media yang tepat, keterbatasan sarana prasarana, serta faktor biaya (Yenni, dkk, 2022). Maka dari itu, diperlukan model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi, salah satu cara adalah menerapkan model *cooperative learning*. Model *cooperative learning* dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa serta mendorong interaksi antar individu dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam (Evitasari & Setyani, 2020). Warsono dan Haryanto menyampaikan bahwa pola interaksi dan kolaborasi tersebut berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa, karena mereka aktif terlibat dalam proses diskusi dan klarifikasi materi pelajaran (Harahap, et al., 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 11 Desember 2024 di SD Negeri Kalisana, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi "Negaraku Indonesia" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diketahui masih rendah. Peserta didik belum mampu menjelaskan, menafsirkan, memberikan contoh, menyimpulkan, maupun menyimpulkan isi materi dengan baik. Selain itu, siswa juga terlihat kurang antusias dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang interaktif, di mana guru masih dominan menggunakan metode ceramah. Pola pembelajaran yang hanya fokus pada mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Padahal, materi Pendidikan Pancasila, khususnya tentang "Negaraku Indonesia", menuntut pemahaman peserta didik yang mendalam dan keterlibatan aktif siswa agar nilai-nilai kebangsaan dapat tersampaikan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi langkah strategi yang dapat ditempuh guru untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Evitasari, 2019). Salah satu model yang dapat diterapkan adalah

model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan *baamboozle*. Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberi kesempatan bagi seluruh siswa untuk memperoleh peran penting dalam menyukseskan kerja kelompoknya (Rahayu & Suryani, 2022). sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa (Fauziyah & Anugraheni, 2020:855; Salsabila, 2023).

Penelitian mengenai tipe TGT telah banyak dilakukan (Nurwulan et al., 2023; Erawati et al., 2024; Maulida et al., 2024), namun hal yang membedakan dalam penerapan tipe TGT pada penelitian ini adalah integrasi media *baamboozle* pada tipe TGT. *Baamboozle* adalah platform kuis digital interaktif yang menyenangkan, di mana berbagai jenis permainan bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa (Wardani & Kiptiyah, 2024). Oleh karena itu, dengan menerapkan tipe TGT berbantuan *baamboozle* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik materi Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik materi Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar kelas V melalui tipe TGT berbantuan *baamboozle*.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bersifat reflektif dan dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.

### 2.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri Kalisana, Pedukuhan Karang, Kalurahan Tuksono, Kapanewon Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. Lalu waktu Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Mei hingga Juni 2025.

### 2.3. Sasaran Penelitian

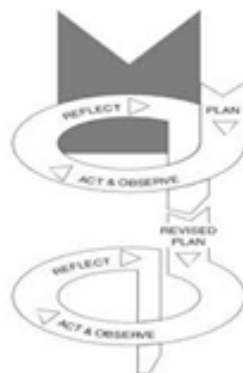
Sasaran penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan tipe pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Baamboozle*.

### 2.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik kelas V, yang mencakup 16 laki-laki dan 12 perempuan di SD Negeri Kalisana.

### 2.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.



**Gambar 1.** Diagram Penelitian PTK Model Kemmis dan Taggart

### 2.5.1. Siklus I

1. Perencanaan
  - a. Mengidentifikasi masalah di kelas (rendahnya pemahaman siswa).
  - b. Menyusun kisi-kisi instrumen, modul ajar, dan lembar observasi.
  - c. Menyusun rencana pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle*.
  - d. Koordinasi dengan guru kelas serta menyiapkan evaluasi tiap pertemuan.
2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi
  - a. Pelaksanaan Tindakan

Tahapan mengikuti langkah *Teams Games Tournament* (TGT):

    - 1) Pembuka: salam, doa, presensi, motivasi, apersepsi.
    - 2) Inti:
      - a) Fase 1: Penyajian materi tentang NKRI dan proklamasi.
      - b) Fase 2: Membentuk kelompok heterogen, mengisi LKPD, dan memahami aturan permainan.
      - c) Fase 3: Game sederhana sesuai materi.
      - d) Fase 4: Tournament menggunakan *Baamboozle* (kuis kelompok).
      - e) Fase 5: Penghargaan bagi kelompok terbaik.
    - 3) Penutup: tanya jawab, kesimpulan, refleksi singkat, doa, salam.
  - b. Observasi

Observer mencatat aktivitas guru dan siswa dengan lembar observasi, meliputi keterlaksanaan model TGT dan respons siswa.
3. Refleksi

Guru dan peneliti menganalisis kelebihan serta kekurangan pelaksanaan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan di siklus II.

### 2.5.2. Siklus II

1. Perencanaan
  - a. Mengacu pada hasil refleksi siklus I.
  - b. Memperbaiki kekurangan, misalnya variasi media (tambah PPT, ice breaking), serta aturan kelompok lebih jelas.
2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi
  - a. Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran tetap dengan TGT berbantuan *Baamboozle*, namun lebih variatif dan menarik. Tournament tetap dijalankan dengan kuis interaktif. Observasi dilakukan untuk menilai peningkatan keterlibatan guru dan siswa.
  - b. Observasi

Observer mencatat aktivitas guru dan siswa dengan lembar observasi, meliputi keterlaksanaan model TGT dan respons siswa.

### 3. Refleksi

Hasil diskusi menunjukkan adanya perbaikan dibanding siklus I. Analisis dilakukan untuk memastikan indikator keberhasilan tercapai. Jika hasil pemahaman siswa sudah memenuhi kriteria, maka PTK dihentikan di siklus II

## 2.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: soal tes (*pre-test* dan *post-test*), lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik, pedoman wawancara, serta dokumentasi yang relevan seperti modul ajar, laporan, dan foto kegiatan pembelajaran.

## 2.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis, observasi langsung partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran.

## 2.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata tes dan observasi, serta peningkatan persentase dari siklus ke siklus. Analisis kualitatif menggunakan tahap reduksi data, penyajian data, serta verifikasi data melalui triangulasi data untuk memastikan keabsahan data penelitian.

## 2.9. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini ditunjukkan dengan peningkatan pemahaman peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan belajar minimal sebesar 75 atau mencapai persentase ketuntasan sebesar 70-84%, yang berarti peserta didik berkembang sesuai harapan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

Hasil Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kalisana, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta, dengan melibatkan peserta didik kelas V sebanyak 28 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pada tahap awal penelitian, dilakukan *pre-test* untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila tentang "Negaraku Indonesia". Hasil *pre-test* menunjukkan pemahaman peserta didik masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai sebesar 51,73, dan tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai ketuntasan.

Pada siklus I, diterapkan tipe pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle*. Setelah pelaksanaan siklus I, pemahaman siswa mengalami peningkatan, tercermin dari rata-rata nilai *post-test* sebesar 64,79, dengan persentase ketuntasan mencapai 35,72%. Meskipun telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar minimal 75%. Pada siklus II, dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media tambahan seperti PPT dan visualisasi materi melalui bagan yang lebih jelas dan menarik. Perbaikan ini menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 85,5, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 89,29%, sehingga memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Hasil observasi pada siklus I, pembelajaran masih cenderung pasif. Peserta didik tampak kurang antusias dan sering membuat keramaian, terutama ketika guru menjelaskan materi. Proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif. Selain itu,

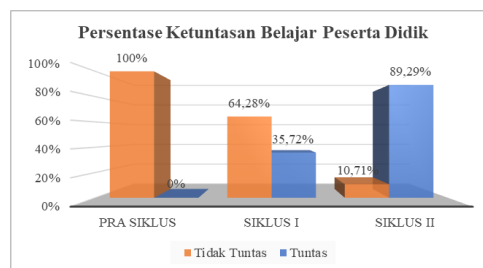
proses pembentukan kelompok belum berjalan efektif karena siswa cenderung memilih teman dekat sebagai anggota kelompoknya. Selanjutnya dalam siklus II, situasi kelas mengalami perbaikan yang signifikan. Peserta didik menjadi lebih disiplin dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Guru berhasil mengatasi kebosanan siswa dengan memanfaatkan media PPT serta membuat bagan di papan tulis untuk membantu penjelasan materi, sehingga antusiasme siswa meningkat. Proses pembentukan kelompok juga menjadi lebih efektif, di mana siswa dapat menerima anggota kelompok tanpa memilih-milih teman, menunjukkan adanya peningkatan dalam sikap sosial.

### 3.2. Pembahasan

Dalam penelitian ini menemukan bahwa penerapan tipe TGT secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 2.

**Tabel 1.** Data Ketuntasan Post-Test Peserta Didik Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	25	89,29%
0-74	Tidak tuntas	3	10,71%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

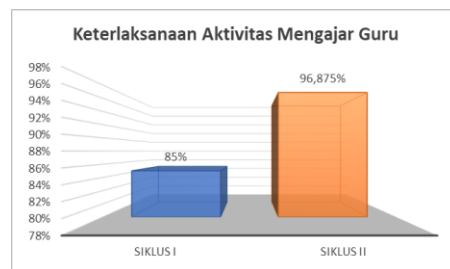


**Gambar 2.** Grafik Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

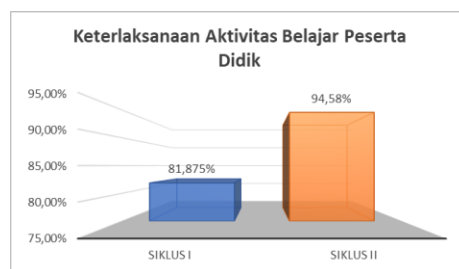
Temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif yang dijelaskan oleh Shoimin, (2017), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif, khususnya TGT, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik. Dengan tipe TGT, peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran yang mendorong mereka untuk saling bekerja sama, saling membantu, dan berkompetisi secara sehat, sehingga mereka lebih mudah memahami materi pelajaran. Penggunaan media digital *Baamboozle* secara efektif dalam pembelajaran terbukti meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik. Hal ini relevan dengan gagasan Tsurayya dan Sukmawati, (2023), yang menyatakan bahwa media digital interaktif seperti *Baamboozle* mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian terbaru oleh Anggriyani (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika di sekolah dasar, dengan adanya peningkatan skor hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan *Baamboozle* dalam penelitian ini mampu membuat siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran meningkat secara nyata. Hal ini karena *Baamboozle* membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Hilda & Prasetyaningtyas, 2024), sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Iskandar et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa setelah penerapan tipe TGT berbantuan media digital. Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Luthfiatun Nisa et al., (2024), yang menyatakan bahwa kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Guru dalam penelitian ini berhasil meningkatkan manajemen waktu, mengoptimalkan penggunaan media tambahan, serta menyusun pembelajaran yang lebih terstruktur dan efektif, sehingga berdampak positif pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik yang diamati pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif mampu mengatasi kejenuhan dan pasivitas peserta didik dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Grafik Keterlaksanaan Aktivitas Mengajar Guru



Gambar 4. Grafik Keterlaksanaan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Variasi metode yang digunakan dalam tipe TGT, serta refleksi dan perbaikan yang dilakukan setiap siklus, membantu guru untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan hambatan yang dihadapi siswa dalam memahami materi. Pembahasan ini secara jelas menjawab pertanyaan besar penelitian bahwa penerapan tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Bamboozle* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Selain itu, model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan, serta efektif, sesuai dengan tujuan utama penelitian yang telah dirumuskan.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Bamboozle* secara efektif meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Kalisana terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari kondisi awal sebesar 51,73 menjadi 64,79 pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 85,5 pada siklus II. Demikian pula, persentase ketuntasan belajar meningkat tajam dari 0% pada tahap awal menjadi 35,72% di siklus I, dan mencapai 89,29% di siklus II. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas mengajar guru juga menunjukkan perbaikan yang signifikan. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 81,875% di siklus I menjadi 94,58% di siklus II, sementara aktivitas mengajar guru meningkat dari 85% di siklus I menjadi 96,875% di siklus II. Dengan demikian, secara keseluruhan, penerapan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Bamboozle* telah berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik. Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diajukan adalah guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media digital seperti *Bamboozle*, karena terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru dengan pelatihan atau workshop terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran untuk lebih mengoptimalkan proses belajar mengajar. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran ini pada materi dan jenjang kelas yang berbeda agar lebih banyak data tentang generalisasi hasil penelitian dapat diperoleh.

## References

- Anggriyani, W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di SDN 07 Tilamuta. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(1), 45-54.
- Ahyar, D. B., Tuerah, P. R., Irani, U., Subroto, D. E., Masita, E., Gultom, E., Asmara, A., Akbar, M. N., Evitasari, A. D., Ariyani, D., Rahman, M. A., Larekeng, S. H., Yumelking, M., Purnomo, D., Wedyanthi, L. M. D., Aghata, F., & Adika, D. (2023). *Desain Sistem Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital: Sumatera Utara.
- Erawati, D. S., Warsono, & Rodiyana, R. (2024). Implementasi metode Team Group Tournament dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 1273-1284. <https://doi.org/10.58230/27454312.1571>
- Evitasari, A. D. (2019). Higher Order Thinking Skills in Learning Science Through Problem Based Learning Models in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 2(1), 36 - 42. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.36171>
- Evitasari, A. D., & Setyani, W. (2020). Model *Cooperative learning* Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(2), 483-491. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/tc.v4i2.8672>
- Evitasari, A. D., & Utaminingsyas, S. (2021). Learning styles and their influence on elementary school students' mathematics learning outcomes. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 897-908. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8395>
- Hilda, & Prasetyaningtyas, F. D. (2024). The Effectiveness of *Baamboozle* Game as a Learning Media for Flat Geometry in Improving Students' Problem-Solving Skills. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(3), 533-543. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.82754>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan aplikasi *Baamboozle* untuk meningkatkan antusias belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 12500-12505. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10545>
- Maulida, S. A., Isrokatun, I., & Julia, J. (2024). pengaruh Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Metode GASING Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Perkalian Dua Angka di SD. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(1), 101-113. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i1.10789>
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media Ethno-Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *AS-SABIQUN*, 5(2), 431-440. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.2941>
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14-20. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12038>
- Rosyida, N., Evitasari, A. D., & Utaminingsyas, S. (2023). Elevating science education: Igniting learning through mindmapping and collaborative strategies. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 2(03), 127-140. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v2i03.405>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with *Baamboozle* Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293-303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>