

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas Xi Smk Negeri Dan Swasta Di Jakarta Timur. *Jurnal Online Stkip Pgri Tulungagung (Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia)*. <https://doi.org/10.29100/V1i2.222>
- Alvita Sirya, Z., & Sri Rahayu, Y. (2024). Validitas Instrumen Tes Miskonsepsi Dengan Menggunakan Four-Tier True-False Test Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Berkah Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Alya Salsabila Setyawan, L. F. P. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 5960–5968. <https://j-innovative.org/index.php/innovative>
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2024. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Aminuddin Syafroni, A., & Rahmad Wijaya, B. (2025). Pengaruh Penerapan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri Pojoksari 2. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 3(1), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Asba. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Di Sd Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Jurnal Ideas Publishing*, 5. <https://doi.org/10.32884>
- Dewi Mariani, S., Ayu Larasati, D., Perdana Prasetya, S., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Smp. *Dialektika Pendidikan Ips*, 2, 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/penips/index>
- Dwi Rina Sulistyaningsih. (2013). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V Mi. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/8273/>
- Erika Citra Nilasari, A., Zudhah Ferryka, P., Yuliana, Y., Ki Hajar Dewantara, J., Klaten Utara, K., Klaten, K., & Tengah, J. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tgt Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 Sdn 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023/2024. *Simpati: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 86–103. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.942>
- Fatimah, D., Purnomo, A., & Hartatiek, E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal Of Innovation And*

- Teacher Professionalism*, 3(3), 557–563.
<https://doi.org/10.17977/Um084v3i32025p557-563>
- Indah Lestari. (2013). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3, 115–125.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/index>
- Latief, H., Rohmat, D., & Ningrum, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Gea*, 14(1).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/gea>
- Lusianisita, R., & Budi Rahaju, E. (2020). Proses Berpikir Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient. Dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* (Vol. 4, Nomor 2).
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Marsuni. (2016). Penerapan Model Kontekstual Dalam Pembelajaran. *Fitra*, 2(2).
- Mauliyana, Si. (2018). *Pengaruh Model Guided Discovery Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus Di Sman 1 Baitussalam Aceh Besar*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/2249/>
- Naufal Dani, M., & Alfia Purwandari, D. (2024). Baamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 172 Jakarta Baamboozle To Increase The Activity Of Class Viii Students In Social Studies Subjects At Smp Negeri 172 Jakarta. *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3). <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Nikmatur Ridha. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14, 62–70. <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah>
- Nurfajriah, S., Widyastuti, R., Studi Pendidikan Matematika, P., Islam Negeri Raden Intan Lampung Jl Letkol Endro Suratmin, U. H., & Lampung, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 3178–3189. <https://j-cup.org/index.php/cendekia>
- Peterria, V., & Suryani, N. (2016). Pengaruh Lingkungan Sekolah, Cara Belajar, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mengelola Peralatan Info Artikel. *Economic Education Analysis Journal*, 5, 860–873. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Prasetyo, L. N. A., Musyadad, F., & Evitasari, A. D. (2025). Tipe Tgt Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, 01, 68–75. <https://doi.org/10.63401>

- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). Dalam *Journal Of Islamic And Educational Research* (Vol. 2, Nomor 1). <https://Journal.Institercom-Edu.Org/Index.Php/Alkarim>
- Rahma Hanifa Izzaturrahman, Nurwanti Fatnah, & Ahmadi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat Di Kelas Ix Smp. *Nusra : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364–374. <https://doi.org/10.55681/Nusra.V6i2.3721>
- Ratieh Widhiastuti, & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 1x(1), 48–56. <https://unnes.ac.id/feb/dinamika-pendidikan-reakreditasi-tetap-di-peringkat-2/>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrument Penelitian (Panduan Penelitian, Mahasiswa, Dan Psikometrian)*. www.nuhamedika.gu.ma
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Di Sekolah Dasar. 8(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.V8i6.8761>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9. <https://doi.org/10.21009/jpud.091>
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Cv. Eureka Media Aksara.
- Sinta, *, Susanti, A., Susanti, S. A., & Setiawan, D. (2024). Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Kelas Xi Smkn 2 Surakarta. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 930–942. <https://doi.org/10.61722/jssr.V2i3.1716>
- Slavin, Robert E, & Nurulita Yusron Zubaedi. (2010). *Cooperative Learning : Teori, Riset Dan Praktik / Robert E. Slavin ; Penerjemah Nurulita Yusron ; Penyunting Zubaedi*. Bandung Nusa Media 2011.
- Sofyan Iskandar, Pramanita Sholihah Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa, Pingkan Fireli, & Rayi Safitri. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Sugiono. (2023). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. www.cvalfabeta.com

- Sulistio, A., Pd, M. I., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Cv.Eureka Media Aksara.
- Susanti, P. R., Susilowati, D., Prima Exacta, A., Veteran, U., & Sukoharjo, B. N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Matriks*. <https://doi.org/10.30605/Proximal.V5i2.4307>
- Tyas, A. A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Ips Materi Kebutuhan Manusia Kelas Iv Sd*. 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52802/Pancar.V9i1.1108>
- Uwais Alqarny, F., & Ridha, A. R. (2024). *Obyek Evaluasi Hasil Belajar Aspek Kognitif*.
- Yuniar, M., Hermawan, Y., Roro Suci Nurdianti, R., Siliwangi No, J., Tawang, K., Tasikmalaya, K., & Barat, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi. *Jurnal Sains Student Research*, 1(1), 536–548. <https://doi.org/10.61722/Jssr.V1i1.193>
- Yusuf, B. B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1.
- Zahra Nurjaman, A. (2022). *Penerapan Pendekatan Diferensiasi Dala, Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah*.