

DAFTAR PUSTAKA

- Alwiyah, F., Rudiyanto, W., Anggraini, D. I., Windarwati, I. (2024). Anatomi dan Fisiologi Ginjal: Tinjauan Pustaka. *Medical Profession Journal of Lampung*, 14(2), 285-289.
- Anderson, L. W. Dan D. R. Krathwohl. (2015). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom. Terjemahan: Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arikunto, S. (2013). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azira, Mahadewi, L. P. P., & Japa, I, G, N, (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Bermediakan Questons Box Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 73-82.
- Bilqis, N., Sunanih., Jayanti, D., Robiyalloh, O., & Muzzammil, F. (2025). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar di SDN 1 Pasirbatang. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan*, 3(2), 10-20.
- Damayanti, R., Nurhaedad., Nurfaizah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi: Journal of Education*, 2(5), 199-205.
- Dzamil, A. N., Romansyah, R., & Hardi, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. 4(3), 755-760.
- Fahra, N. P. A., Iskandar, D., & Fazriyah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik SD. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 626-635.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Devision. D, Measurement and Reasearch Methodology, 1(4), 48-56.
- Irnajuliana, Wardana, Aminullah. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 23 Bone. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 6(2), 395-408.

- Izzaturrahman, R. H., Fatnah, N., & Adiyanti. (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.
- Lakapu, M. D. (2023). Penerapan Metode Kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Peredaran Darah Pada Siswa Kelas XI SMAN Negeri Banat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3809-3822.
- 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.
- Mutiara, M., Suhardiman, S., & Ihsan, A. N. (2026). Pengaruh Media Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 7 Watampone. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 499-506.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.
- Niken, A. U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Baamboozle terhadap Pemahaman Konsep IPAS Kelas V di SDN 1 Way Galih Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurgana, E. (1985). Statistika untuk penelitian. Bandung: Permadi.
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Pabela, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar TA 2024/2025. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 7479-7487
- Putri, J. C., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Implementasi Baamboozle Game pada Materi Keanekaragaman Hayati di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 295-306.
- Putri, Y. P., Yulimarta, E., & Ratnasari, L. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif

- Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*. 3(2). 59-61.
- Riyadi, A. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Aplikasi Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI di SDN 1 Curah Jeru (Doctoral dissertation, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo).
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652.
- Sari, T. N. S., & Cunandar, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 818-827.
- Shoimin, A. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215-226.
- Sofyan, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(2), 227-237.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Statistika untuk Penelitian. Alfabeta. Bandung.
- Suprpti, S. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPA Materi Gaya Melalui Penerapan Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Salamrejo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1130-1139.
- Tarigan, E. J. B., Harahap, R. H., Purba, A., & Harefa, D. A. L. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 066666 Medan Denai. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, Vol 7(4), 66-74.

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1-11.
- Yanti, F. R., & Caska, C. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Jenis TGT dengan Menggunakan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8888-8897.