

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2023). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476-2482.
- Afryansyah, dkk. (2025). Refleksi Hasil PISA dan TIMSS di Indonesia: Upaya Peningkatan Kompetensi Literasi Siswa Madrasah Melalui AKMI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 391-405.
- Agustin, N. D., dkk. (2025). Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397-408.
- Aisyah, S., dkk. (2025). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media QUECAPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 267-275.
- Akbar, R., dkk. (2023). *Experimental Reseacrch* dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465-474.
- Akhiruddin, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alfida, N. A., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Baamboozle sebagai Media Test terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI di SMAN 2 Pariaman. *Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 121-130.
- 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).
- Ananda, A., Masyithah, Q., & Syam, H. (2025). Readiness dalam Belajar. *HUMANITIS: Jurnal Homaniora, Sosial Dan Bisnis*, 3(4), 933-943.
- Andriyani, D. dan Samiyen. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(3), 1435-1441.
- Andriyani, dkk. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 816-824.

- Anggraini, A., dkk. (2022). Analisis Butir Soal Materi Geometri Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 209-218.
- Anggraini, F. D. P., dkk. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504.
- Anim, dkk. (2025). *Pembelajaran Matematika SD*. Lingkar Edukasi Indonesia.
- Anshari, M. I., dkk. (2024). Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 965-977.
- Anuraga, G., dkk. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R. *Jurnal Budiman*, 3(2), 327-334.
- Apriyanti, Y., dkk. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6(1), 72-80.
- Apriza, B. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Matematika dengan Problem Based Learning. *Jurnal Eksponen*, 9(1), 55-66.
- Ariadila, S. N., dkk. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis terhadap Pembelajaran bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664-669.
- Arib, M. F., dkk. (2024). *Experimental Research* dalam Penelitian Pendidikan. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497-5511.
- Arifin, M., Umar, M., & Siregar, A. H. (2024). Model-model Pembelajaran di Era 4.0 dan Disrupsi dalam Implementasi. *Journal On Education*, 6(02), 11110-11119.
- Arlina, dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran SKI Kelas V di Sekolah MIS Al-Amin Tembung. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 21-32.
- Armadani, N., Wijayanti, R., & Aini, N. (2022). Efektifitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4533-4539.
- Aruna, R. P., Emiliannur, & Winarno, N. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 4(12).

- Astaman. (2020). Hakikat Belajar dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Edukatif*, 4(1), 35-39.
- Astuti, M. L. (2024). Peran Kecakapan 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2), 154-161.
- Astuti, N. F., dkk. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Aththahirah, R., W., R. S., & Gusmaneli. (2025). Pentingnya Memahami Hakikat Belajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 9(3), 119-123.
- Auliya, A. R., Ardelia, N. R., & Usodo, B. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Matematika di Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 675-688.
- Azani, A., dkk. (2023). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17-37.
- Azizah, K., Sudirman, A., & Marwati, S. (2024). Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 43-49).
- Azizah, M. (2019). Karakteristik dan Kedudukan Model Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9-19.
- Azizah, M., dkk. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 35(1), 61-70.
- Azizah, R. D., dkk. (2026). Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament Berbasis Baamboozle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 224-233.
- Bashori & Khairunnisa. (2024). Desain Penelitian Sosial Keagamaan. *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(3), 668-680.

- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Selatan: UPT Uhamka Press.
- Caesaria, N. Z., Saputra, Y. D., & Siswanto, D. H. (2024). Implementasi Pembelajaran Matematika Berdiferensiasi di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Murabbi*, 3(2), 92-100.
- Damiati, dkk. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management*, 3(2), 11-17.
- Daniyati, A., dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dariyanto, D. (2022). Prinsip Pembelajaran dalam Al-Qur'an. *ZAD Al-Mufasssir*, 4(1), 82-109.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Davidi, E. I. N., dkk. (2021). Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Enggeenering and Mathematic) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 11-22.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Elsabrina, U. R., Hanggara, G. S., & Sancaya, S. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Creative Problem Solving. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2, 502-514.
- Fadilah, A., dkk. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1-17.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476.
- Faradillah, S., Astrianingsih, D., & Havita, V. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 425-435.

- Farijan, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Merencanakan Eksperimen dan Hasil Belajar PKN di SMK Negeri 1 Sakra. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 110-116.
- Fatimah, I. D., Wiratama, N. A., & Darti, F. D. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Melalui Penggunaan Media Baamboozle Kelas IV UPT SD Negeri Baturetno I Tuban. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 8(1), 46-55.
- Fatimah, N., dkk. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Drama di SMA Swasta Istiqlal Delitua. *Jurnal Pendidikan Agama dan Katolik*, 1(4), 75-87.
- Fauzan, M., dkk. (2021). Penerapan Elaborasi Model Flipped Classroom dan Media Google classroom sebagai Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 361-371.
- Fauziyah, A., dkk. (2023). Instrumen Tes dan Non Tes pada Penelitian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6538-6548.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugeraheni, 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.
- Fawaidi, B. (2023). Model dan Strategi Prmbelajaran Kooperatif: Pengembangan SDM Guru SMP Negeri 01 Terbuka Gumukmas TKB Darussalam Desa Pakis Kecamatan Panti Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 260-270.
- Fitri, Y. W., Ifrianti, S., & Fiterani, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kokami terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD N 2 Rejosari. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 56-68.
- Fitriani, N., dkk. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Materi Suhu dan Kalor*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 3, 261-269.
- Franciska, H., dkk. (2026). Implementasi Game Edukasi Baamboozle dalam Penguasaan Kosakata Teknis Perairan Mahasiswa Perikanan: Studi Deskriptif Kualitatif. *Journal of Innovative and Creativity*, 6(1), 1627-1636.
- Garaika & Darmanah. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung: CV. Hira Tech.

- Gazali, M. N., dkk. (2025). Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Berbagai Model. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(2), 52-68.
- Gesy, S. S., dkk. (2023). Meningkatkan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Google Site Model Case Based Learning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 38-53.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 636-646.
- Hakiki, R., & Setiana, A. R. (2023). Pengaruh Gaya Kepemimpinan terhadap Kinerja Pegawai pada Unit Pelaksana Teknis Daerah Pusat Kesehatan Masyarakat (UPTD Puskesmas) Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya. *Journal Of Innovation Research and Knowledge*, 2(8), 3085-3094.
- Hamidah, N., & Ain, S. Q. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN 09 Maredan. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(1), 321-332.
- Hanifah, H., dkk. (2025). Landasan teori, penelitian relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 391-404.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972-980.
- Harin, U. D. S., dkk. (2025). Analisis Penggunaan Media Baamboozle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SDN Serang 3. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 311-322.
- Hartanto, R. T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hasibuan, A. R. G, dkk. (2024). Prinsip pembelajaran kurikulum merdeka (Tinjauan holistik Paradigma Ki Hajar Dewantara sebagai pendekatan). *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 663-673.

- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2018). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 152-157.
- Herawati, H. (2020). Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Heryanto, dkk. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Curere*, 6(1), 45-54.
- Hutagalung, T. B., & Andriany, L. (2024). Filosofi Pendidikan yang Diusung oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 91-99.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Purbalingga: Penerbit Cv. Eureka Media Aksara.
- Ibadi, R. M. W. (2024). Diskursus Metodologi Penelitian. *Jurnal Travse*, 28(1), 14-21.
- Irfan, A. (2018). Asumsi-Asumsi Dasar Ilmu Pengetahuan sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam. *Forum Ilmiah*, 15(2), 290-299.
- Isjayanti, dkk. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar pada Siswa Kelas IV SDN Pati Wetan 03. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1612-1620.
- Iskandar, S., dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12500-12505.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Izzah, dkk. (2021). Meta Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar IPA dan Fisika Berbasis STEM terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 114-132.
- 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. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364-374.

- Jamaludin, dkk. (2023). Karakteristik Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4744-4753.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23.
- Juardi, I. F., & Komariah. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, 6(1), 2179-2187.
- Juliyantika, T., & Batubara, H. H. (2022). Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Dasar di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4731-4744.
- Junaedi, J., & Wahab, A. (2023). Hipotesis Penelitian dalam Kesehatan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 142-146.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kamila, A. D., Yudha, C. B., & Suntari, Y. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215-226.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan Hasil Programme for International Student Asssesment (PISA) 2022*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Keristanti, R., dkk. (2025). Personalized Learning untuk Generasi Z: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), hlm. 411-417.
- Khairunnisa, dkk. (2022). Penggunaan Effect Size sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 138-151.
- Kholid, I. (2024). Karakteristik Berpikir Kritis Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 268-279.

- Kurnia, I., & HS, D. W. S. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 066050 Medan Denai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 494-501.
- Kusuma, E. S. J., dkk. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369-379.
- Kusumaningrum, dkk. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Matematika Kelas V A di SDICT Al Abidin Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 1376-1383.
- Labibah, D. S., & Pratama, H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTSN 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), hlm. 31-53.
- Lathifa, N. N., dkk. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 69-81.
- Lestari, E., & Azzahri, F. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Research and Education Studies*, 3(3), 84-95.
- Lestari, N. A., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbentuk Quiziz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10.
- Listiana. H., & Anam, K. (2025). Strategi Penyusunan Kerangka Berpikir: Meningkatkan Kualitas Penelitian. *Jurnal Lentera*, 24(1), 146-157.
- Lubis, dkk. (2023). Konsep dan Prinsip Belajar Pembelajaran di MI. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1-6.
- Lubis, R., dkk. (2025). Media Pembelajaran Matematika SD (Pengembangan Kegiatan Belajar Matematika dengan Media/Alat Peraga). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 401-412.
- Luqyana, N. A., & Fakhriyana, D. (2024). Team Games Tournament and Means-Ends Analysis: Learning Types in Improving Mathematical Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1-14.

- Lusianisita, R. dan Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 2(4), 93-102.
- M., Hamdani, dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference*, 16(1), 139-145.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test dan Post-Test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150-165.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 198-214.
- Maharani, N., dkk. (2025). Model Pembelajaran yang Efektif dalam Penanaman Pendidikan Karakter Sejak Dini pada Sekolah Alam. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 37-49.
- Mahardika, L., & Nurfaidah, S. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4832-4844.
- Mailani, E., dkk. (2025). Karakteristik Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal Educational Research and Development*, 1(4), hlm. 430-433.
- Malau, Y. I., Purba, N. A., & Sianturi, C. L. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 125543 Pematangsiantar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 9(1), 145-154.
- Mangoki, D., dkk. (2025). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Sonpedia.
- Marbun, Y. B. (2025). *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Swasta Katolik Assisi Medan TA 2024/2025* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5482-5492.
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y., (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII

- SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 1(3), 24-33.
- Mariani, S. K., dkk. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206-216.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi literatur: Baamboozle sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(2), 69-75.
- Masdar, A. K. C., dkk. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 76-85.
- May, B., dkk. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62-72.
- Meiyana, Dewi, G. K., & Mubarak, M. K. (2025). Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 302-309.
- Muhammad, H. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Solving pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel pada Siswa Kelas X SMA Al-Khasanah Tidore Kepulauan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 65-74.
- Mujino. (2022). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Nama-Nama dan Tugas-Tugas Malaikat Allah di Kelas X MM 1 pada Masa Era New Normal Covid 19 di Smkn 6 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 89-94.
- Mukhlisa, N. (2023). Validitas Tes. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 142-147.
- Munawaroh, L., Nurafiah, S., & Rakhman, P. A. (2024). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 6238-6243.
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Journal of Science Education*, 2(1), 47-66.

- Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56-68.
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(02), 67-77.
- Nisa, R. F., Rohmah, H., Agustina, U. W., & Zuhdi, R. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah SMK Sunan Ampel Jombang. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 4(2), 213-230.
- 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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 619-638.
- Novandi, M., dkk. (2025). Keterampilan Berpikir Kritis dan Pengajarannya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 649-669.
- Nurhaedah, dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290-305.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Nurjanah, A. N., Rohimah, S. M., & Yusepa, B. (2024). Pengaruh Model Project-Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal of Mathematics Education*, 4(2), 355-365.
- Nurrita, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktavia, A., Kusumadewi, R. F., & Afandi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Komunikasi Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 130-140.
- Oktaviani, A. D., Agustina, L., & Farhan, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe “Teams Game and Tournament (TGT)”

terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 419-428.

- Oktaviani, A. D., Shoffa, S., & Kristanti, F. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education and Teaching*, 4(2), 276-282.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Perni, N. N. (2018). Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 105-113.
- Prajono, R., dkk. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik SMP Ditinjau dari Self Efficacy. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 143-154.
- Prasetyo, T. H., & Jannah, I. N. M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa melalui Tugas Jurnal Belajar Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran. *Nusantara Hasana Journal*, 1(7), 45-49.
- Prasetyawati, V. (2021). Metode Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Epistema*, 2(2), 90-99.
- Prasetyo, E. B., dkk. (2022). Asumsi Dasar pada Ilmu Pengetahuan yang Menjadi Basis Penelitian Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 380-386.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(1), 378-392.
- Pratiwi, P. A., dkk. (2024). Mengungkap Metode Observasi yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133-149.
- Prawesti, L. N. I., dkk. (2024). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Prawiyogi, A. G., dkk. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.

- Prima, E. A. A., & Simanjuntak, P. (2021). Aplikasi Chatbot Informasi Lokasi Wisata dan Kuliner Kota Batam. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 5(3), 65-74.
- Purnamasari, I., dkk. (2024). Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 97-102.
- Purnomo, A., dkk. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha.
- Putra, R. D., dkk. (2025). Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 191-199.
- Putri, F. A., Akmal, J., & Gusmaneli, G. (2024). Prinsip-Prinsip dan Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332-349.
- Putriyani, D., dkk. (2025). Pengaruh Game Edukasi Interaktif Baamboozle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 311-321.
- Rachman, A. W. N. A., & Atiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 193-203.
- Rahmadi, S., & Supriyono. (2018). Penggunaan Media Konkret Atribut Kerja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Lakarsantri II Kota Surabaya. *JPGSD*, 5(3), 1-13.
- Rahmaniati, R. (2024). *Model–Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76.
- Rifal, M. (2025). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Education*, 2(1), 49-53.
- Risnandar, R. K., dkk. (2024). Analisis Penggunaan Platform Baamboozle dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk

Meningkatkan Minat Motivasi Belajar Siswa. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia*, 7(2), 63-70.

- Ritonga, R., Harahap, R., & Adawiyah, R. (2023). Pendampingan Guru Sekolah Penggerak dalam Menganalisis Prinsip Asesmen dan Prinsip Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(1), 164-174.
- Riyadi, A., dkk. (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* (Tesis Tidak Diterbitkan). Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Diakses dari repository.unars.ac.id.
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly. *Prosiding Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*, 1373-1381.
- Rohimah, S. M. (2024). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Manual dan IBM SPSS*. Depok: Rajawali Press.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 176-181.
- Rohman, K., & Prayito, M. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Kalimat Ajakan Kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13868-13874.
- Romdona, S., dkk. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39-47.
- Rosanti, S., dkk. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, 41(1), 104-119.
- Rosita, E., dkk. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *Fokus*, 4(4), 279-284.
- Rusdiyana, A. F, Widyartono, D., & Taufiqqurahman, F. (2025). Kesulitan Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA melalui Penulisan Karya Ilmiah. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 159-173.

- Sa'diyah, I., dkk. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198-204.
- Saffitri, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penerapan media pembelajaran Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Salsabila (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 100-110.
- Sanaky, M. M., dkk. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439.
- Saputri, H. A., dkk. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2986-2995.
- Saputri, I. D., & Rizqi, H. Y. (2025). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Smart Rocket Small. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 230-238.
- Sarah, A. P., Rohimah, S. M., & Nurhadi, M. (2024). Increasing the Ability to Understand Mathematical Concepts through the Team Games Tournament (TGT) Model Assisted by the PhET Application. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(2), 38-47.
- Sari, T., & Putri, J. H. (2024). Pembelajaran Matematika sebagai Wadah Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Siswa. *Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 3(2), 73-79.
- Sari, W. D. (2024). Landasan Teori, Kerangka Berfikir, dan Pengajuan Hipotesis dalam Penelitian Kuantitatif. *Statement*, 14(2), 36-46.
- Sarumaha, M. S., dkk. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Setiawan, A. (2025). *Belajar dan Pembelajaran*. UMMPress.
- Setiawan, Z., dkk. (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.

- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1-9.
- Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5960-5968.
- Sholehah, A., Iswandi, I., & Humaeroh, I. (2025). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Mahad Al-Zaytun Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 231-250.
- Sholicha, M., dkk. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234-245.
- Siagian, M. D. (2017). Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 7(2), 61-73.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162-175.
- Simamora, F., dkk. (2024). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(1), 22-27.
- Simbolon, W. A., dkk. (2025). Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(1), 22-31.
- Sinambela, P. N. J. M., dkk. (2022). *Model-model pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Siregar, N. A., dkk. (2023). Hubungan antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Edunomika*, 7(1), 1-13.

- Sokawati, K., Suyanto, A., & Noviyanti, M. (2025). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) on Students' Motivation, Engagement, and Mathematics Performance. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 7(2), 82-91.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Suarim, B., & Neviyarni. (2024). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75-83.
- Subando, J., & Sudarto. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Darul Hidayah Sukoharjo. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 86-95.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Sugiyono. (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukowati, K., Suyanto, A., & Noviyanti, M. (2024). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) on Students' Motivation, Engagement, and Mathematics Performance. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 7(2), 82-91.
- Sulnas, D. E. (2023). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 34-45.
- Sunaryati, T., dkk. (2024). Analisis Instrumen Tes dan Non Tes dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30461-30472.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298-311.
- Suriani, N., dkk. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.

- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414-2420.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan Alat dan Teknik Evaluasi Tes dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51-60.
- Syahputri, A. Z., Della, F. F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Syahputri, A. Z., dkk. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Tabrani & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 200-2013.
- Tabrani. (2023). Perbedaan antara Penelitian Kualitatif (Naturalistik) dan Penelitian Kuantitatif (Ilmiah) dalam Berbagai Aspek. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 318-327.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 102-114.
- Tanjung, E. R., & Albina, M. (2025). Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(3), 99-102.
- Titin, dkk. (2023). Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49-68.
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6 (2), 81-92.
- Umar, U. M., Ande, A., & Adoe, T. Y. N. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS melalui Penggunaan Model Problem Based Learning di Kelas 4 SD Negeri Kuanino. *Sinergi: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 2749-2758.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

- Universitas Pasundan. (2024). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa*. FKIP Universitas Pasundan.
- Untari, V., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2025). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Estafet Quiz Pada Kelas V SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajar 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 328-343.
- Vedriati, T., & Wardani, K. W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Secang 1. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 397-405.
- Verawati, R. Y., Mastur, & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2128-2136.
- Wagianto, W. (2020). Kesiapan Belajar Siswa Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Otomotif dalam Mengikuti Pelajaran PSPTKR Kompetensi Sistim Rem. *Jurnal Literasiologi*, 4(2), 94-114.
- Wandini, R. R., dkk. (2021). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384-391.
- Wardah, Z., & Jannah, N. L. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SDN Kebonagung 1 Sukodono. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1889-1900.
- Waruwu, M., dkk. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917-932.
- Wasahua, S. (2021). Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Horizon Pendidikan*, 16(2), 72-82.
- Wayudi, M., dkk. (2020). Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 67-82.
- Wibawa, S. (2022). Model Pembelajaran yang Tepat untuk Aktivitas Pembelajaran PKN di Sekolah. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 8(2), 242-246.

- Wijaya, S., dkk. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(1), 288-292.
- Winaningsih, E. T., & Syarif, F. (2023). Konstruksi Media Pembelajaran Baamboozle pada SD Islam Sinar Cendekia. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syariat dan Tarbiyah*, 8(2), 165-176.
- Wulandari, E. D. A., Rohimah, S. M., & Nurfaidah, S. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 3641-3649.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.
- Yanti, F. R., & Caska. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Jenis TGT dengan Menggunakan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8888-8897.
- Yuliyanti, N., & Sunarsih, D. (2019). Pengaruh Model Cooperative Tipe TGT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Kontekstual*, 1(1), 45-53.
- Yusnaldi, E., dkk. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pema*, 5(1), 80-89.
- Yusuf, T. M. M., Putra, H. S., & Nur, F. S. E. (2023). *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, dan Analisis Data*. Takaza Innovatix Labs.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115-118.
- Zuhri, N. Z., Syihabuddin, & Tatang. (2024). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran Soal Bahasa Arab Tingkat SMP Berbasis Artificial Intelligence (AI) melalui Platform QuestionWell. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 693-704.