

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN BAMBOOZLE TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MIS NU
AL-UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

NALA NI'MATUL MAULA

NIM 2321086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN BAMBOOZLE TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MIS NU
AL-UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

NALA NI'MATUL MAULA

NIM 2321086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya:

Nama : Nala Ni'matul Maula
NIM : 2321086
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN *BAMBOOZLE* TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MIS NU AL-
UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode ilmiah. Apabila skripsi terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukuman yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 10 Juni 2025

Yang Menyatakan



Nala Ni'matul Maula
2321086

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Nala Ni'matul Maula
NIM : 2321086
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Bamboozle Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 10 Juni 2025

Pembimbing,



Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd.

NIP. 19890519 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : NALA NI'MATUL MAULA

NIM : 2321086

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN BAMBOOZLE TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MIS NU AL-
UTSMANI KABUPATEN PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Kamis tanggal 19 Juni 2025 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Isriani Hardini, M.A., Ph.D.
NIP. 19810530 200901 2 007

Penguji II

Aan Fadia Annur, M.Pd.
NIP. 19890527 201903 2 010

Pekalongan, 24 Juni 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mulihsin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas petunjuk dan karunia Allah SWT. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW., keluarga, sahabat, pengikut yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dukungan dan doa yang telah diberikan mendorong semangat yang luar biasa. Segala kerendahan hati dan keutuhan skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Kedua orang tua saya, Almarhum Bapak A.Dahlan dan Almarhumah Ibu Khirzah, yang selalu menjadi motivasi terbesar penulis untuk terus berjuang. Meskipun bapak dan ibu tidak dapat menyaksikan langsung, saya percaya, dari alam keabadian kalian turut berbahagia dan tersenyum melihat salah satu mimpi besar anaknya telah terwujud. Terimakasih atas cinta yang tak bersyarat, atas didikan yang penuh kesabaran, atas setiap doa dan pengorbanan yang telah kalian berikan yang tak pernah lekang dari ingatan, dan atas segalanya. Maaf belum sempat membalas semua kebaikan dan kasih sayang yang telah diberikan, maaf belum sempat berbakti kepada bapak dan ibu, hanya doa yang dapat saya panjatkan. Semoga amal ibadah bapak dan ibu diterima di sisi-Nya, dan mendapatkan tempat terbaik di Jannah-Nya. Pak, Bu, saya ikhlas tapi saya rindu.

3. Teruntuk adik saya, Khisna Arifatina, terimakasih atas segala canda tawa dan kebersamaan. Kehadiranmu selalu menjadi motivasi tersendiri bagi saya untuk terus berjuang menyelesaikan studi ini. Doa dan dukunganmu merupakan anugerah yang membuat langkah terasa ringan.
4. Keluarga besar Bani H. Jufri dan Bani H. Yusuf yang senantiasa memberikan dukungan serta harapan doa-doa yang senantiasa menjadi motivasi dalam melewati segala rintangan yang dihadapi. Terkhusus untuk Bulik Khotim dan Pak Lik Subkhan, serta Bulik Nur dan Pak Lik Sulazim, juga Pak Lik Saifuddin dan Bulik Alimah yang selalu menguatkan pada setiap langkah untuk terus berjuang akan mimpi-mimpi besar yang dicita-citakan. Terimakasih atas segala kebaikan dan dukungan yang selalu tercurahkan tiada henti.
5. Keluarga Pondok Pesantren Ittihadussyafi'iyah, khususnya orang tua kita di pesantren Abah Kyai Fakhrudin dan Ibu Nyai Rumsah yang telah sabar dalam mendidik dan memberikan ilmu selama di pesantren.
6. Ibu Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd. yang senantiasa dengan sabar membimbing, memberikan masukan, mendoakan, serta memotivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi.
7. Semua dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah berbagi ilmu selama perkuliahan semoga ilmu yang telah didapatkan dapat bermanfaat.
8. Kepada sahabat terdekat baik dipondok khususnya Sukmoy, Cipad, dan Yono, serta *roommates* Nayla dan Mila, juga sahabat di kampus, terkhusus Nurul, Niza, dan Maya yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, dan doa yang menguatkan selama masa perkuliahan hingga tugas akhir yaitu skripsi.

Terimakasih sudah meluangkan waktu untuk direpotkan dan terimakasih sudah menemani manis pahitnya perkuliahan.

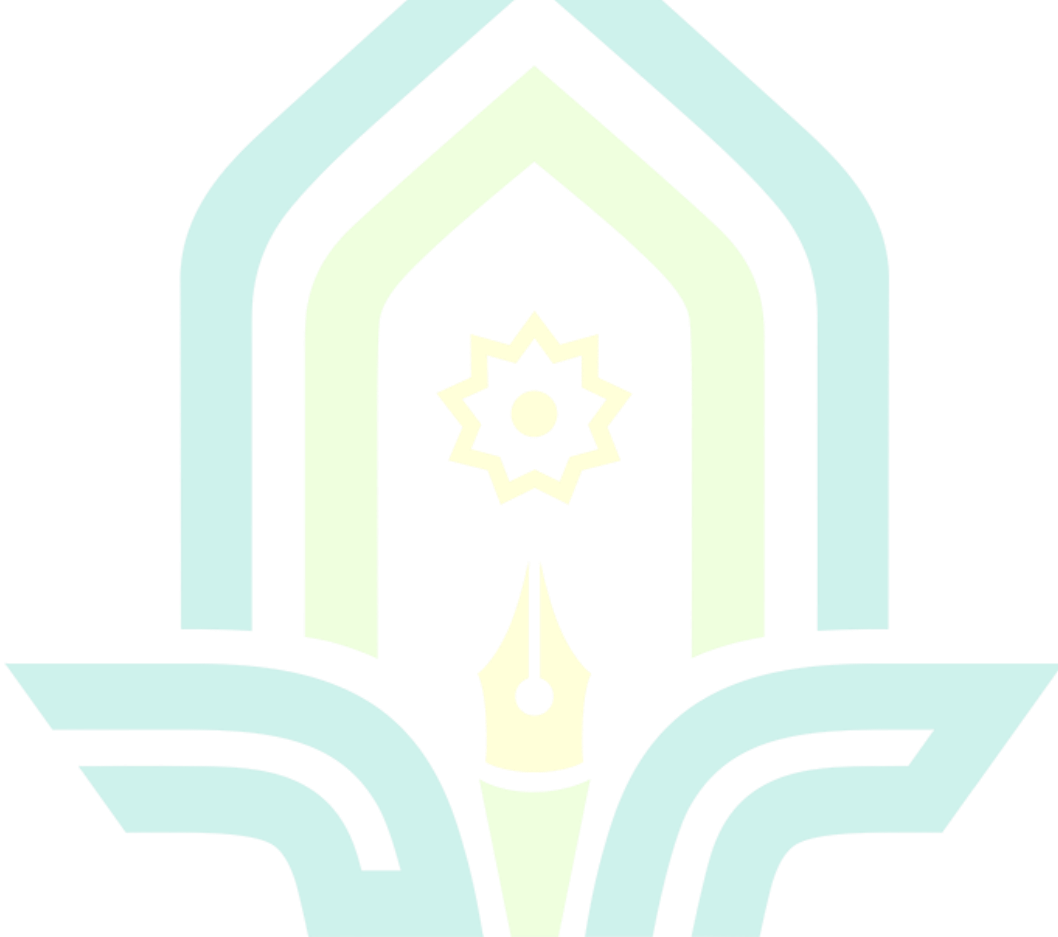
9. Teman seperjuangan Angkatan PGMI 21 yang senantiasa menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga perjalanan kita ke depan selalu dipenuhi keberkahan, kebahagiaan, dan kesuksesan.
10. Kepala sekolah MIS NU Al-Utsmani dan jajarannya, terima kasih sebesar-besarnya telah mengizinkan dan membantu penulis dalam proses penelitian, mohon maaf belum mampu membalas dengan apapun semoga senantiasa dalam perlindungan Allah SWT.
11. Kepada adik-adik peserta didik MIS NU Al-Utsmani, terimakasih sudah bersedia untuk menjadi narasumber dan responden.
12. Teruntuk seseorang yang tidak saya sebutkan namanya, kehadiranmu selalu menjadi penopang dan sumber semangat yang tak pernah habis. Terimakasih untuk setiap doa dan dukunganmu, atas setiap pengertian dan kesabaranmu.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

MOTTO

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَإِنَّهُمْ سَيَعِيشُ فِي زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ فَإِنَّهُمْ خُلِقَ لَزَمَانِهِمْ وَنَحْنُ خُلِقْنَا لَزَمَانِنَا

“Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian”

(Ali bin Abi Thalib)



ABSTRAK

Maula, Nala Ni'matul. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Bamboozle Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournmaent (TGT), Bamboozle, Keterampilan Kolaborasi, Pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA tingkat sekolah dasar bertujuan sebagai langkah awal dalam membantu peserta didik mengembangkan pemahaman dasar tentang sains dan lingkungan. Walaupun demikian, pembelajaran IPA juga bertujuan mengasah keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan kolaborasi. Namun, faktanya keterampilan kolaborasi peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah, tampak dari minimnya interaksi, komunikasi, dan kontribusi dalam kerja kelompok. Rendahnya keterampilan ini diduga kuat disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang mendorong interaksi kolaboratif dan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas. Untuk mengatasi permasalahan ini, diajukan alternatif solusi berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk menunjang aktivitas kolaboratif yaitu game edukasi Baamboozle. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji adakah perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle, serta menganalisis adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle terhadap keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran IPA kelas IV MIS NU Al-Utsmani. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi Experimental* berupa *Nonquivalent Control Grup Design*. Sampel penelitian berjumlah 55 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket keterampilan kolaborasi *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan pengolahan data yang didapatkan dengan menggunakan uji-t yaitu uji *Independent Sample T-Test*, dan diperoleh nilai signifikansi two-sided 0,001 yang berarti $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji hipotesis diambil keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya perbedaan signifikansi rata-rata skor keterampilan kolaborasi peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPA kelas IV MIS NU Al-Utsmani.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Bamboozle Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, guru, staf, dan peserta didik kelas IV MIS NU Al-Utsmani yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Almarhum kedua orang tua yang menjadi motivasi besar penulis, serta keluarga yang senantiasa memanjatkan doa dan memberikan dukungan dan motivasi.
8. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR ISI

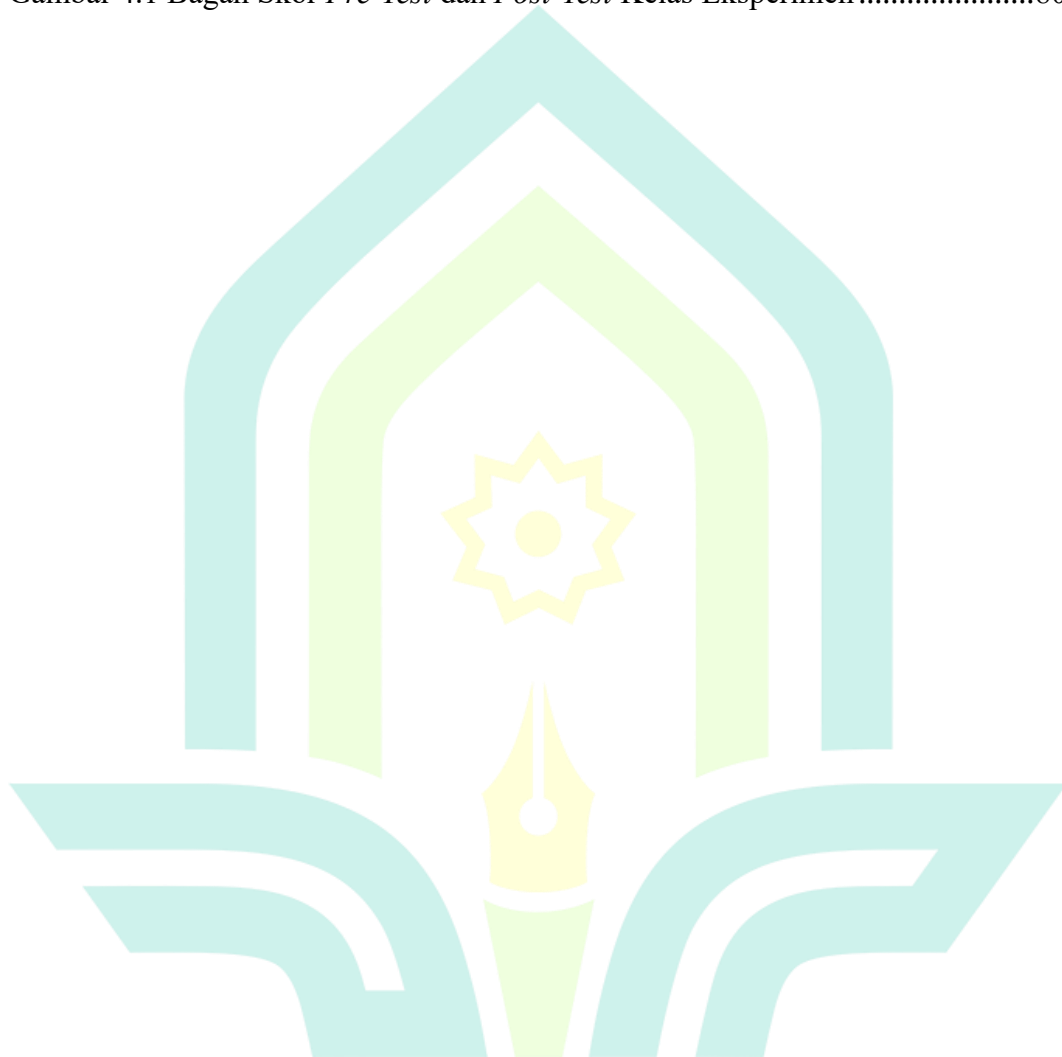
HALAMAN SAMPUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teoritik.....	9
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	36
2.4 Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Desain Penelitian.....	40
3.2 Populasi dan Sampel	41
3.3 Variabel Penelitian	42
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
3.5 Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Hasil Penelitian	54
4.2 Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Keterampilan Kolaborasi.....	46
Tabel 3.3 Skor Setiap Item Jawaban Pada Angket Keterampilan Kolaborasi	47
Tabel 3.4 Lembar Pedoman Observasi	47
Tabel 3.5 Lembar Pedoman Dokumentasi	49
Tabel 3.6 Interpretasi Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	51
Tabel 4.1 Data Peserta Didik Kelas IV A dan IV B.....	55
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Penelitian	56
Tabel 4.3 Skor <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	58
Tabel 4.4 Skor <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	59
Tabel 4.5 Rata-Rata Per Item <i>Pre-Test</i>	61
Tabel 4.6 Rata-Rata Per Item <i>Post-Test</i>	62
Tabel 4.7 Data Validitas Angket Keterampilan Kolaborasi	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Keterampilan Kolaborasi.....	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	68
Tabel 4.12 Skor Rata-Rata Per Indikator Angket <i>Pre-Test</i>	73
Tabel 4.13 Skor Rata-Rata Per Indikator Angket <i>Post-Test</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur Pembuatan Kuis Bamboozle	20
Gambar 2.2 Mode Permainan Bamboozle	20
Gambar 2.3 Umpan Balik Langsung Bamboozle	21
Gambar 2.4 Elemen Gamifikasi Bamboozle	21
Gambar 2.5 Elemen Gamifikasi Bamboozle.....	22
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian	38
Gambar 4.1 Bagan Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 2: Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	95
Lampiran 3: Modul Ajar Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 4: Modul Ajar Kelas Eksperimen	102
Lampiran 5: Lembar Validasi Instrumen Angket	110
Lampiran 6: Angket Keterampilan Kolaborasi	114
Lampiran 7: Jawaban Responden Uji Validitas Angket Keterampilan Kolaborasi	117
Lampiran 8: Angket Keterampilan Kolaborasi Setelah Uji Validitas.....	119
Lampiran 9: Jawaban Responden Penelitian Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Kelas Kontrol.....	121
Lampiran 10: Jawaban Responden Penelitian Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Kelas Kontrol.....	123
Lampiran 11: Jawaban Responden Penelitian Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen	125
Lampiran 12: Jawaban Responden Penelitian Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen	127
Lampiran 13: Pedoman Observasi	129
Lampiran 14: Hasil Observasi.....	131
Lampiran 15: Pedoman Dokumentasi.....	134
Lampiran 16: Hasil Dokumentasi	135
Lampiran 17: Hasil SPSS Uji Validitas Angket Keterampilan Kolaborasi	138
Lampiran 18: Hasil SPSS Uji Reliabilitas Angket Keterampilan Kolaborasi	140
Lampiran 19: Hasil SPSS Uji Normalitas.....	141
Lampiran 20: Hasil SPSS Uji Homogenitas	142
Lampiran 21: Hasil SPSS Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	143
Lampiran 22: Tabulasi Uji Validitas dan Reliabilitas Angket	145
Lampiran 23: Tabulasi Uji Prasyarat dan Hipotesis <i>Pre-test</i> Kontrol	147
Lampiran 24: Tabulasi Uji Prasyarat dan Hipotesis <i>Post-test</i> Kontrol.....	148
Lampiran 25: Tabulasi Uji Prasyarat dan Hipotesis <i>Pre-test</i> Eksperimen.....	149
Lampiran 26: Tabulasi Uji Prasyarat dan Hipotesis <i>Post-test</i> Eksperimen	150
Lampiran 27: R-Tabel	151
Lampiran 28: Daftar Riwayat Hidup	152

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan IPA penting dibelajarkan di sekolah dasar sebagai mata pelajaran dasar, mengingat tingkat ketergantungan yang signifikan terhadap sains dan teknologi dalam kehidupan manusia. Pentingnya IPA dibelajarkan di sekolah dasar didasari beberapa alasan. *Pertama*, IPA berfungsi sebagai fondasi teknologi sehingga berguna bagi suatu bangsa (Astawan & Agustina, 2020: 11). *Kedua*, seseorang dapat belajar cara bertahan hidup secara efektif dengan mempelajari IPA (Fauzi et al., 2022: 135). *Ketiga*, IPA mendorong pemikiran kritis jika menggunakan strategi pengajaran yang tepat (Nelyza et al., 2022: 66). Dengan demikian, pengajaran IPA di jenjang sekolah dasar memiliki urgensi tinggi.

Pembelajaran IPA tingkat sekolah dasar bertujuan sebagai langkah awal dalam membantu peserta didik mengembangkan pemahaman dasar tentang sains dan lingkungan (Dewi et al., 2021: 7). Peserta didik diharapkan mampu menghubungkan teori-teori sains dengan kejadian sehari-hari, agar mereka dapat mengerti ilmu pengetahuan dalam kaitannya dengan aspek sosial dan lingkungan (Ristiani et al., 2025: 22). Walaupun demikian, tujuan pembelajaran IPA tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan kolaboratif (Sari & Atmojo, 2021: 6080). Keterampilan kolaborasi termasuk kompetensi yang sangat diperlukan pada abad ke-21, dalam hal ini peserta

didik diharapkan mampu bekerja sama dalam tim guna menyelesaikan berbagai tantangan (Raditya et al., 2023: 85).

Faktanya keterampilan kolaborasi merupakan satu di antara beberapa *skill* yang relatif masih kurang dikuasai di Indonesia, tidak sedikit peserta didik yang menghadapi hambatan dalam berkolaborasi dengan rekan sekelas (Hartina et al., 2022: 342). Keterampilan kolaborasi peserta didik yang tergolong rendah tampak dari kurangnya interaksi antar peserta didik, lemahnya komunikasi saat bekerja dalam kelompok, serta minimnya kontribusi mereka dalam diskusi bersama. Hal tersebut kemungkinan terjadi karena kegiatan pembelajaran jarang menerapkan model pembelajaran yang menerapkan kerja sama (Verawati et al., 2024: 2129).

Pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali tidak mendorong interaksi antar peserta didik sehingga kurangnya interaksi yang menjadikan kurangnya kesempatan untuk belajar secara kolaboratif. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas karena banyak guru yang belum memanfaatkan media yang menarik dan interaktif juga menjadi sebab peserta didik kurang terlibat dalam proses belajar sehingga jenuh dan membosankan (Indrawati & Nurpatri, 2022: 227). Dapat ditarik garis besar bahwa akar permasalahan peserta didik dalam pembelajaran IPA dikarenakan oleh berbagai sebab yaitu pemilihan model pembelajaran yang cenderung membosankan dan pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar masih minim. Faktor tersebut turut mempengaruhi keterampilan kolaborasi (Iskandar et al., 2022: 12501).

Alternatif penyelesaian masalah yang mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih oleh peneliti karena merupakan model berbasis permainan yang bersifat menyenangkan dan kompetitif, sehingga mampu mendorong peningkatan keterampilan kolaboratif peserta didik (Rahmanianti, 2024: 20). Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam model pembelajaran kooperatif membuka peluang bagi peserta didik untuk bekerja bersama, berperan aktif, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kelompok (Sari et al., 2020: 220). Model ini dipandang efektif untuk era pembelajaran abad ke-21 karena memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam memecahkan persoalan dan menempuh proses pembelajaran yang bersifat kolaboratif untuk memperoleh pencapaian bersama (Verawati et al., 2024: 2129).

Aktivitas belajar secara kolaboratif membutuhkan peserta didik yang aktif, mampu berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan interaktif. Dalam mencapai hal tersebut guru harus kreatif memanfaatkan suatu media untuk menunjang aktivitas belajar. Media pembelajaran merupakan hal yang fundamental dalam dunia pendidikan saat ini, media yang kreatif dan inovatif sangat berpengaruh bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi serta dapat mengatasi peserta didik yang pasif ketika pembelajaran (Tasmara et al., 2025: 10). Suksesnya suatu pembelajaran erat kaitannya dengan ketepatan dalam memilih jenis media dan model pembelajaran, karena dengan pemilihan

yang cermat maka dapat mendapatkan hasil yang sesuai tujuan (Amnisyar et al., 2024: 246). Satu hal yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas pembelajaran adalah melalui penggunaan game yang dapat menghadirkan kegiatan pembelajaran interaktif dan menarik seperti bamboozle yang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan mengembangkan kemampuan kolaboratif peserta didik. Baamboozle merupakan media berbasis web yang menawarkan ragam permainan pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran (Ulum & Kusmaharti, 2024: 210).

Berdasarkan pengamatan awal peneliti terhadap pembelajaran IPA di MIS NU Al-Utsmani ditemukan bahwa pada pembelajaran IPA guru dalam memberikan pelajaran hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab yang menimbulkan peserta didik merasa monoton sehingga peserta didik kurang aktif di dalam kelas yang menjadikan tidak adanya kolaborasi antar peserta didik, padahal keterampilan kolaborasi adalah sebuah keterampilan penting yang wajib dimiliki di abad 21 ini. Berdasarkan hal tersebut menarik peneliti untuk menerapkan model pembelajaran TGT di kelas IV, model pembelajaran ini cocok diterapkan di kelas atas. Pemanfaatan media digital juga belum dilakukan secara maksimal hanya sebatas penayangan video dan teks *power point*. Dari uraian sebelumnya, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bamboozle Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam berkolaborasi di kelas IV MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan
2. Pembelajaran di kelas masih menggunakan model konvensional
3. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian agar lebih fokus dan terarah sebagai berikut:

1. Penelitian fokus pada menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik
2. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan
3. Penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran IPA materi karakteristik wujud benda

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana keterampilan kolaborasi peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle terhadap keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran IPA di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan
2. Untuk mengidentifikasi keterampilan kolaborasi peserta didik sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle terhadap keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran IPA di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Harapan dari penelitian ini dari sudut pandang teoritis adalah bertambahnya kekayaan ilmu pengetahuan tentang dunia pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya terkait penerapan model pembelajaran inkonvensional yang memanfaatkan media digital berupa permainan edukatif, seperti penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Baamboozle dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bamboozle harapannya mampu memberikan manfaat nyata bagi sekolah dalam memperbaiki praktik pembelajaran terutama pada pelajaran IPA. Dengan demikian, efektivitas kegiatan belajar mengajar akan meningkat, serta berdampak pada peningkatan kualitas peserta didik dan mutu sekolah.

b. Bagi Guru

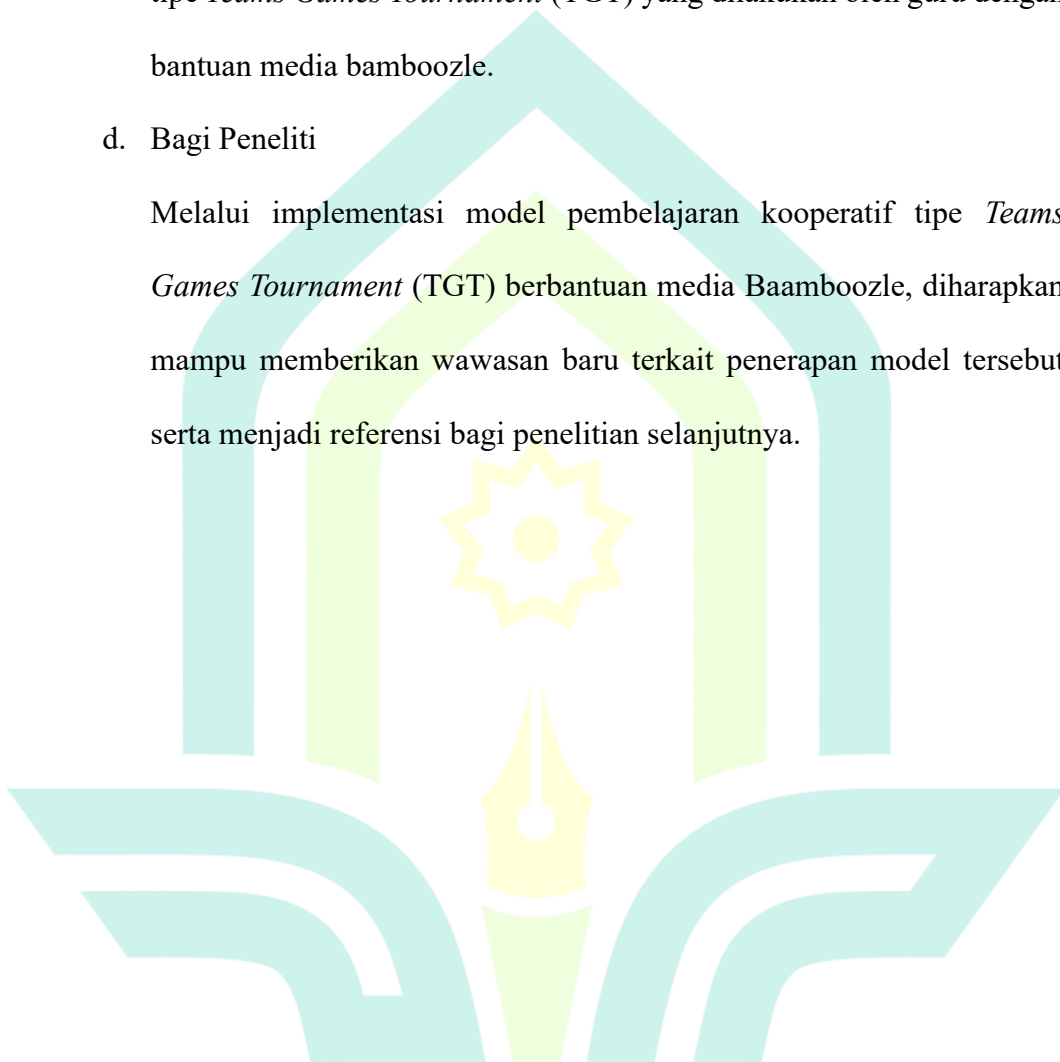
Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi saran untuk mengembangkan rekomendasi pembelajaran berbasis digital seperti penggunaan media bamboozle dan sebagai referensi dalam mempraktikkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam proses mengajar kepada peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini ada dengan harapan dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik serta mengoptimalkan keaktifan peserta didik di ruang kelas, karena dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru dengan bantuan media bamboozle.

d. Bagi Peneliti

Melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Baamboozle, diharapkan mampu memberikan wawasan baru terkait penerapan model tersebut serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan penjabaran sekaligus hasil uji data hasil penelitian, sebagai berikut:

1. Keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV MIS NU Al-Utsmani dalam pembelajaran IPA materi karakteristik wujud benda sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle memperoleh hasil rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 71,38 dengan persentase 67,98%. Sedangkan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 78,69 dengan persentase 74,95% . Secara umum, berdasarkan tabel 4.12 rata-rata skor pada keempat indikator keterampilan kolaborasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol pada tahap *pre-test*. Meskipun demikian, selisih antar kedua kelas untuk setiap indikator tidak terlalu signifikan. Menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi awal yang relatif seimbang atau memiliki kemampuan dasar kolaborasi yang tidak jauh berbeda sebelum penelitian dimulai.
2. Keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV MIS NU Al-Utsmani dalam pembelajaran IPA materi karakteristik wujud benda setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle memperoleh hasil rata-rata *post-test* pada kelas

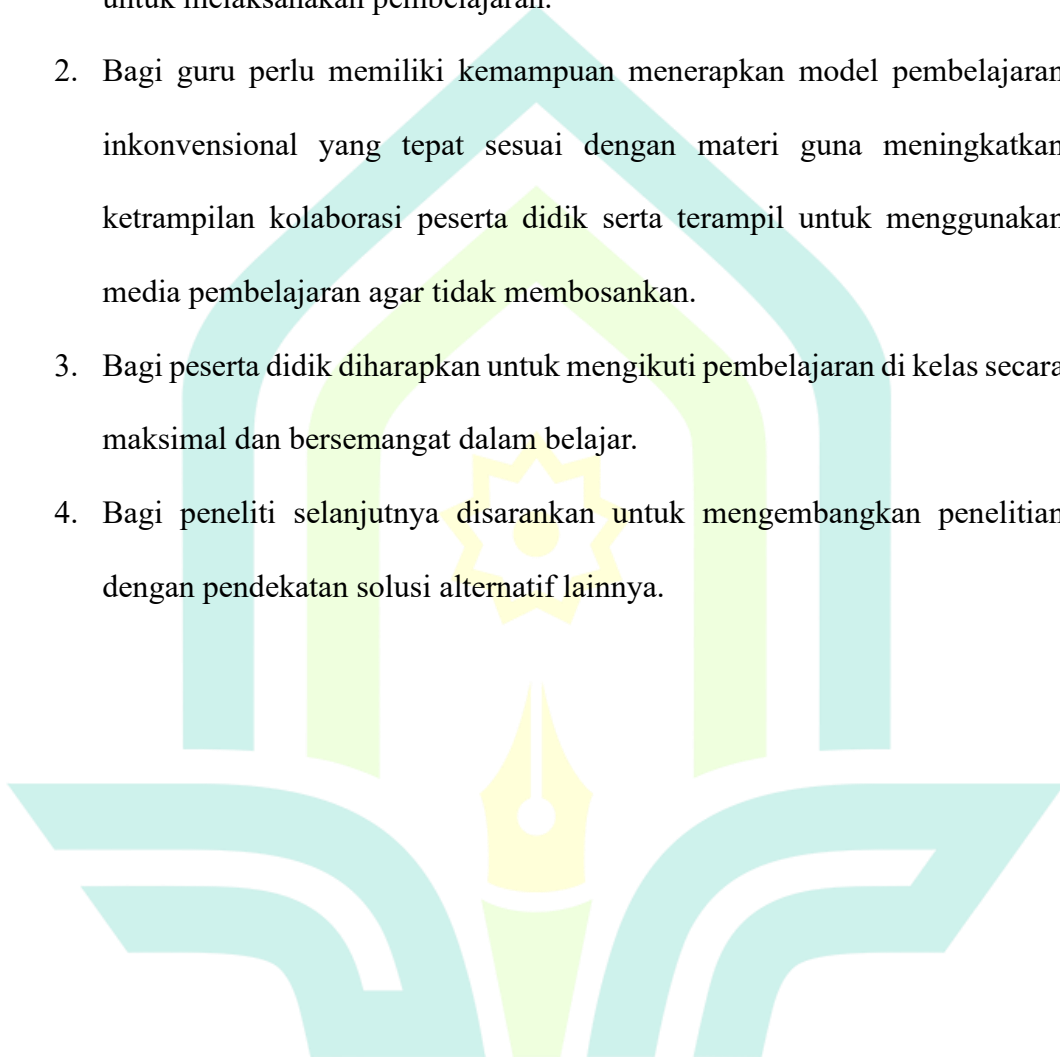
kontrol sebesar 74,52 dengan persentase 70,97%. Sedangkan hasil rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 85,62 dengan persentase 81,54%. Selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,57%. Secara keseluruhan, berdasarkan tabel 4.13 terlihat jelas bahwa skor rata-rata per indikator pada kelas eksperimen secara konsisten lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

3. Perbedaan nilai rata-rata *Post-test* keterampilan kolaborasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis dengan uji *Independent Sample T-Test*, nilai signifikansi hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,001. Artinya nilai tersebut kurang dari nilai signifikansi yang telah ditetapkan ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan signifikansi rata-rata skor keterampilan kolaborasi peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan bamboozle terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPA kelas IV MIS NU Al-Utsmani.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah hendaknya mengusahakan dalam melengkapi kebutuhan guru untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Bagi guru perlu memiliki kemampuan menerapkan model pembelajaran inkonvensional yang tepat sesuai dengan materi guna meningkatkan ketrampilan kolaborasi peserta didik serta terampil untuk menggunakan media pembelajaran agar tidak membosankan.
3. Bagi peserta didik diharapkan untuk mengikuti pembelajaran di kelas secara maksimal dan bersemangat dalam belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan pendekatan solusi alternatif lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Aditya, U. B., & Wahyudi. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Aje, A. U. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD & TGT*. CV. Azka Pustaka.
- Alfinatusya'diyah, F. T., Hendratno, Nuryani, B., & Ptostanti, M. D. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Pembelajaran Kooperatif Jigsaw di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 431–440.
- Amnisyar, Haryanti, F., & Pasaribu, D. R. (2024). Penerapan Bamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SDN 066050 Medan Denai. *Jurnal Handayani PGSD UNIMED*, 15(November), 245–253.
- Astawan, I. G., & Agustina, I. G. A. T. (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Nilacakra Publishing House.
- Ayunda, U. (2022). *Desain Pembelajaran IPA*. Ananta Vidya.
- Azra, B. (2024). *Pocket Book IPA SD/MI Kelas 4, 5, 6*. BMedia.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linear Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil Keterampilan Kolaborasi Mahapeserta didik pada Rumpun Pendidikan MIPA. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01), 57–72.
- Dewi, P. Y. A., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. G. A. N. K., Arifin, M., Nisa', R., Uslan, Widyasanti, N. P., Kusumawati, P. R. D., & Masnur. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Djaali. (2020). *Metodologi Kuantitatif*. PT Bumi Aksara.
- Dwi Rahma Putri, R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, H., Nathalia Husna, E., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 449–459. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.64>

- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta didik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Eksresi Manusia*. Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia.
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap. *CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 0 2(02), 134–141.
- Fitrah, & Luthfiyah. (2018). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus*. CV Jejak.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsinh, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitriyani, D., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(2), 103–111.
- Gideon, A., Lestri, N. T., Bano, V. O., Sari, M. N., Wicaksono, D., Adriana, N. P., Musthafa, Ibrahim, S., Faroh, M. N., Anwar, K., Wardani, K. D. K. A., & Rizqi, M. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Pradina Pustaka.
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, Nurjanah, Santika, T., & Sulaiman. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Harjuna, M., & Natsir, T. A. L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XB MAN Sidenreng Rappang. *Journal Islamic Science*, 2(10), 1–14.
- Hartina, A. W., Wahyudi, & Permana, I. (2022). Dampak Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Tematik. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 341–347. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/49828>

- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara Timur.
- Indrawati, E. S., & Nurpatri, Y. (2022). Problematika Pembelajaran IPA Terpadu (Kendala Guru Dalam Pengajaran IPA Terpadu). *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 226–234.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12500–12505. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Ismail, M. I., & Ilyas, N. I. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Rajawali Pers.
- Jaya, I. M. laut M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Penerbit Anak Hebat Indonesia.
- Jumini, S., Sutikno, Cahyono, E., & Parmin. (2022). *IPA Terpadu Berbasis Sciencetechnopreneurship*. CV. Mangku Bumi Media.
- Kaharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman untuk Penelitian PTK dan Eksperimen*. Pusaka Almaida.
- Khoirunnisa, S. I., & Sudibyo, E. (2023). Profil Keterampilan Kolaborasi Peserta didik SMP dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(1), 89–97. <https://doi.org/10.19184/se.v6i1.40152>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Kusumaningsih, H. (2022). *Cooperative Learning Model STAD dalam Pembelajaran Bangun Datar*. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>
- Miftakhudin. (2021). *Sejarah Peradaban Dunia Lengkap*. Penerbit Anak Hebat Indonesia.
- Mufid, M., & Anwar, M. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab di Program Studi Bahasa dan Sastra Arab di UNUGIRI. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2). <https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>
- Mulya, N. H., Nuril, A., & Fauziah, M. (2023). Pembelajaran IPA Kolaboratif:

- Peserta didik Reguler dan Anak Berkebutuhan Khusus Berkontribusi Aktif dalam Mencapai Tujuan Bersama. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 473–477.
- Mulyati, E., Arsyad, R., Suryaningsih, Maryati, S., Gustina, L., Junianto, P., Helencia, K., Widayanti, L. P., Hwihanus, Arsyad, L. O. M. N., & Hidayati, S. (2024). *Pengantar SPSS: Teori, Implementasi, dan Interpretasi*. CV. Gita Lentera.
- Mustaji, Diningrat, S. W. M., & Firmannandya, A. (2025). *Team Based Blended Learning Untuk Membelajarkan Keterampilan Abad 21*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Muzawi, R., Kamil, S. Z., Fatimah, S. M., Hasibuan, S. K., Rizki, S. N., Khayrani, S., Ramadhani, S., Wati, S., Ardawiyah, R., Maharini, R., & Pangindra, R. A. (2024). *Fundamental SPSS Dalam Pengolahan Data*. PT. Serasi Media Teknologi.
- Nelyza, F., Ruslaini, R., & Novika, T. (2022). Penerapan Active Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(2), 64–77. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i2.1850>
- Nisa, M., Musriandi, R., & Aryani, I. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Baamboozle untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Self Confidence Peserta didik*. 5(2), 373–379.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Nuzuli, A. K. (2023). *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Jejak Pustaka.
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggraeni, L., & Utami, B. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. CV. Adanu Abimata.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Prihatiningsih, T. S. (2023). *Kurikulum Bderbasis Kompetensi (Capaian Pembelajaran) untuk Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan: Implikasi Kebijakan dan Tantangan Implementasi*. Gajah Mada University Press.
- Raditya, K. A., I Ketut Gading, & I.G. Ayu Tri Agustiana. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63116>
- Rahmanianti, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Resdiono. (2022). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Peserta didik dalam Mengembangkan Diri Melalui Pendidikan Kepramukaan*. Guepedia.

- Riadi, B., Prayogi, R., & Setyawati, C. N. (2024). *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence: Teori & Praktik*. Selat Media Patners.
- Rifai, M. H., Mamoh, O., Mauk, V., Nahak, K. E. N., Harpriyanti, H., Nahak, M. M. N., Umar, Rejeki, S., Lasi, F., Jaya, D. M., & Abbas, I. (2022). *Kurikulum Merdeka (Implementasi dan Pengaplikasian)*. Selat Media Patners.
- Ristiani, R., Ali, A., & Apriyanto. (2025). *Konsep Dasar Pembelajaran IPA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Riyadi, A. (2020). *Seri Sains Benda dan Sifatnya*. ALPRIN.
- Riyanto, S., & Putera, A. R. (2022). *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains*. Penerbit Deepublish.
- Robbaniyah, Q. (2020). *Strategi & Metode Pembelajaran PAI*. Zahir Publishing.
- Rosyida, B. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi SMA*. Universitas Jember.
- Rusyanto. (2021). *TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran IPS*. Penerbit NEM.
- 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.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika Pendidikan Ekonomi Universitas Kristen Satya Wacana*, 1(3).
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224.
- Sensualita, I., Prabawa, D., Fatma, E. A., Nuryanti, Anggraeni, P., Suciati, D., Ratnasari, Susiana, E., Solikin, Anisyah, Winartriningsih, Riyanti, Ningsih, S., Sundari, L. Y., Sutarti, Latun, U., Setiawan, E., Ariningsih, N., Siwi, U. P., ... Yulieni, K. (2020). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Pustaka Rumah Cinta.
- Septikasari, R., & Frasandy, N. R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112–122. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>

- Setianingsih, D., Asrori, M. A. R., & Kadeni, K. (2023). Pengaruh Modal Manusia, Modal Fisik, Dan Iklim Pembelajaran Terhadap Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di SDN 1 Boyolangu. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 281–293. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3569>
- Simanjutak, S. D. (2020). *Statistik Penelitian Pendidikan dengan Aplikasi Ms. Excel dan SPSS*. CV. Jakad Media Publishing.
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E. T. B., Chairunnisa, Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Sugihartini, N., & Agustini, K. (2018). *Cara Cepat Mengembangkan Instrumen dan Teknik Analisisnya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). CV. Alfabeta.
- Sulaiman. (2019). *Perubahan Fisik dan Sifat Benda*. Penerbit Duta.
- Sulaiman, Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandhani, S., Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, R., Nurhayati, A., Husnita, L., Ristiani, R., Kurniati, Y., Nursyam, Tanjung, D. S., Chelsi, Y., Lembang, S. T., & Napitupulu, B. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi, dan Perkembangannya)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Sunarta, D. A., Darwis, A., Alamsyah, Mukhtar, M., & Mardia. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*. CV Tohar Media.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Sutiah. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Nizamia Learning Center.
- Swarjana, I. K. (2022). *Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Penerbit ANDI.
- Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Tasmara, A., Wahyuni, D., Furwanti, I., Rahmawati, N., Fidella, S. C., & Hasdawaty, E. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio*, 11(1), 9–14.
- Tekad, T., & Pebriana, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Team-Based Project terhadap Keterampilan Komunikasi dan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5445>
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada

Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81.
<https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>

Ulum, Z. M., & Kusmaharti, D. (2024). Pengaruh Model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Game Baamboozle Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Luas Bangun Datar Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 207–216.

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>

Wahjusaputri, S., & Purwanto, A. (2022). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. CV. Bintang Semesta Media.

Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erniningsih, Afriana, Husnita, L., Arianto, T., Salsabila, U. H., Firmansyah, Nazmi, R., Junaidi, J. K., Sariyani, N., & Pomalingo, S. (2023). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.

Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Kencana.

Yuliana, Malik, A., Ispa, A. Y., & Prihatiningsih, A. (2023). *Statistik*. CV. Azka Pustaka.

Zuhriah, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN Pinang 1 Kota Tangerang*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.