

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES
TOURNAMENT* BERBANTUAN *BAAMBOOZLE*
PADA MATERI KELILING BANGUN
DATAR DI KELAS VA SDN 18
KAMPUNG BARU KOTA
PADANG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

FATMA PERTIWI SETIAWATI
NIM 22129033

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

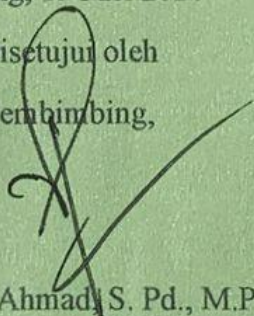
PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN *BAAMBOOZLE*
PADA MATERI KELILING BANGUN
DATAR DI KELAS VA SDN 18
KAMPUNG BARU KOTA
PADANG**

Nama : Fatma Pertiwi Setiawati
NIM/BP : 22129033/2022
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Mei 2026

Disetujui oleh
Pembimbing,


Prof. Drs. Syafri Ahmad, S. Pd., M.Pd., Ph.D
NIP.1959121219871010001

Ketua Departemen PGSD


Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd
NIP. 197605202008012020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

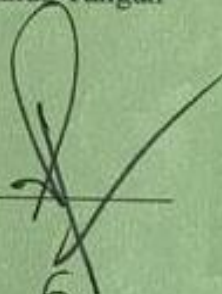
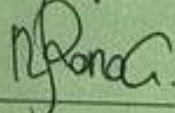
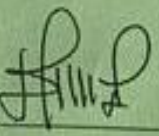
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan
Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Baamboozle*
pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18
Kampung Baru Kota Padang

Nama : Fatma Pertiwi Setiawati
NIM/TM : 22129033/2022
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Mei 2026

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Prof. Drs. Syafri Ahmad, S. Pd., M.Pd., Ph.D	1. 
2. Anggota : Refiona Andika, S.Pd., M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Dina Amsari, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fatma Pertiwi Setiawati
NIP/BP : 22129033/2022
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan
Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Baamboozle*
pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18
Kampung Baru Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ditemukan hari penulisan skripsi ini merupakan hasil dari plagiat dan penjiplakan, maka saya bertanggung jawab, sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 6 Mei 2026

Saya yang menyatakan



Fatma Pertiwi Setiawati

NIM. 22129033

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji Syukur peneliti ucapkan atas berkat dan karunia Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan keimanan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan bagi umat islam dan telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika, sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Baamboozle* pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar serjana Pendidikan pada program S1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan sangat baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan moril maupun material. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku kepala Departemen PGSD yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.

2. Bapak Dr. Chandra, M.Pd selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Drs. Syafri Ahmad., S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, dan masukan serta nasehat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Refiona Andika, S.Pd., MPd selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr Dina Amsari, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan ilmu, arahan dan bimbingan sehingga terwujudnya skripsi ini.
7. Ibu Desmawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 18 Kampung Baru, Ibu Mira Yanti selaku guru kelas dan seluruh staf pengajar di SDN 18 Kampung Baru yang telah memberi izin penelitian di kelas VA dan membantu dalam penelitian serta memberikan kemudahan dalam pengumpulan data selama proses pelaksanaan penelitian.
8. Teristimewa kepada keluargaku tercinta terutama Mama (Nelfita), Papa (Agus Setiawan) Kakak (Mega Nurjanah Setiawati), Abang (Ifansyah Setiawan dan Wahyu Andria Setiawan), Kakak Ipar (Nuraini dan Meri Ayulinda), Keponakan (Rasyid, Nakiya, Nahilwa, Ghea, dan Shaka). Beserta keluarga besar lainnya yang selalu memberikan dukungan, semangat, nasihat, dan doa serta memenuhi

segala kebutuhan peneliti baik berupa moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Spesial untuk sahabat saya Khairatul Mardiah, Nadia Astuti, Ferola Dwi Andarsa, Hidayatul Rahmi, Dwi Athana Suherman, Efrilia Nadifa, Falmoza Tsabita yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan. Kehadiran mereka sangat berarti dalam setiap proses yang sudah dijalani.
10. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman-teman PL saya Mutiara Wardifa Sari, Mutia Andini, Sukma Kurnia Syukra, Muhammad Farhan yang sudah menemani, membantu, serta memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Terimakasih kepada rekan-rekan seperjuangan 22 BB 06 serta keluarga besar mahasiswa PGSD FIP UNP.
12. Terakhir, teruntuk diri peneliti sendiri. Terimakasih Fatma Pertiwi Setiawati yang sudah kuat melewati segala rintangan yang terjadi. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin. Terimakasih juga sudah bertahan sejauh ini. Saya bangga memiliki mama terbaik dan selalu yang terbaik di hidup saya.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan sehingga hasilnya masih jauh dari sisi sempurna. Demi kesempurnaan skripsi ini peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala.

Padang, 06 Mei 2026

Peneliti

A handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is stylized, starting with a large 'F' and ending with a series of loops and a horizontal line.

Fatma Pertiwi Setiawati

NIM. 22129033

ABSTRAK

Fatma Pertiwi Setiawati, 2026 : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Baamboozle* pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Skripsi.Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan dilapangan yang menunjukan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Solusi untuk mengatasi permasalahan ini dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai yaitu model *Team Games Tournament*. Agar pengimplemetasian model *Team Games Tournament* berjalan efektif maka dibantu dengan media *Baamboozle*. Media *Baamboozle* memiliki kelebihan mendorong keaktifan peserta didik didalam proses pembelajaran. Fitur -fitur yang ada pada media *Baamboozle* yang membantu penerapan model *Team Games Ternament* didalam proses pembelajaran. dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang yang berjumlah 27 peserta didik pada semester Januari – Juni ajaran 2025/2026. Data penelitian berupa hasil pengamatan modul ajar, hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Teknik analisis data berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Matematika dari siklus I ke siklus II. Hasil penilaian modul ajar siklus I diperoleh rata rata 93,75 (A) meningkat pada siklus II menjadi 98,44 (A). Hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 87,50 (B), meningkat pada siklus II menjadi 92,86 (B) dan pada aspek peserta didik siklus I diperoleh hasil 83,93 (C), meningkat pada siklus II dengan rata-rata 96,43 (A). Hasil belajar peserta didik siklus I diperoleh rata-rata nilai Sikap 75,35 (D), Keterampilan 77,94 (D), pengetahuan 75,56 (D) meningkat pada siklus II menjadi rata-rata nilai Sikap 85,19 (C), Keterampilan 86,11 (B) dan pengetahuan 87,04 (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Materi Keliling Bangun Datar kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Model Team Games Tournament*, *Baamboozle*, Pembelajaran Matematika

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Perumusan Penelitian.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Mamfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Hakikat Hasil Belajar.....	15
2. Keliling Bangun Datar.....	21
3. Model Pembelajaran Kooperatif.....	31
4. Media <i>Baambaazle</i>	37
5. Hakikat Modul Ajar.....	43
6. Penerapan Model TGT pada pembelajaran Matematika.....	50
B. Kerangka Berpikir.....	54
BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	55

1. Pendekatan Penelitian.....	55
2. Jenis Penelitian.....	56
3. Alur Penelitian.....	58
B. Setting Penelitian.....	59
1. Tempat Penelitian.....	59
2. Waktu dan Lama Penelitian.....	59
C. Subjek Penelitian.....	59
D. Prosedur Penelitian.....	60
1. Perencanaan.....	60
2. Pelaksanaan.....	61
3. Pengamatan.....	62
4. Refleksi.....	63
E. Definisi Operasional.....	63
1. Model TGT.....	63
2. Media <i>Baamboozle</i>	64
3. Modul Ajar.....	64
4. Aktivitas Guru dan Peserta Didik.....	65
5. Hasil Belajar.....	65
F. Instrumen Penelitian.....	65
1. Lembar Tes.....	65
2. Lembar Non Tes.....	66
b. Lembar Penilaian Sikap.....	66
c. Lembar Penilaian Keterampilan.....	66

d. Lembar Penilaian Modul Ajar.....	67
e. Lembar Observasi.....	67
G. Teknik Pengumpulan Data.....	67
1. Tes.....	67
2. NonTes.....	68
H. Teknik Analisis Data.....	68
1. Reduksi Data.....	69
2. Penyajian Data.....	70
3. Pengambilan Kesimpulan.....	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Kondisi Awal.....	75
B. Siklus I.....	77
1. Siklus I Pertemuan I.....	77
a. Perencanaan.....	77
b. Pelaksanaan.....	79
c. Pengamatan.....	83
2. Siklus I Pertemuan II.....	102
a. Perencanaan.....	102
b. Pelaksanaan.....	104
c. Pengamatan.....	108
d. Refleksi.....	126
C. Siklus II.....	137
1. Perencanaan.....	137

2. Pelaksanaan.....	139
3. Pengamatan.....	144
4. Refleksi.....	161
D. Pembahasan Antar Siklus.....	164
1. Rancangan Modul Ajar Menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan <i>Baamboozle</i> pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.....	165
2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan <i>Baamboozle</i> pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang	168
3. Hasil Belajar Menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan <i>Baamboozle</i> Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang	171
E. Keterbatasan Penelitian.....	175
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	177
A. Simpulan.....	177
B. Saran	179
DAFTAR PUSTAKA.....	181

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Sumatif Matematika Tengah Semester 1 kelas VA.....	7
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran 2026.....	21
Tabel 3.1 Kategori Penilaian Analisis Observasi.....	71
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Analisis Sikap.....	71
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Analisis Keterampilan.....	72
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Analisis Pengetahuan.....	72
Tabel 3.5. Kategori Penilaian Hasil Belajar	74
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan I.....	91
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Guru Siklus I Pertemuan I.....	95
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Peserta Didik Siklus I Pertemuan I.....	99
Tabel 4.4 Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan II.....	116
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Guru Siklus I Pertemuan II.....	120
Tabel 4.6 Hasil Analisis Pengamatan Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.....	124
Tabel 4.7 Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar Siklus II.....	151
Tabel 4.8 Hasil Analisis Pengamatan Guru Siklus II.....	155
Tabel 4.9 Hasil Analisis Pengamatan Peserta Didik Siklus II.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Segitiga Sembarang.....	24
Gambar 2.2 Gambar Segitiga Sama Sisi.....	24
Gambar 2.3 Gambar Segitiga Sama Kaki.....	25
Gambar 2.4 Gambar Segitiga Siku Siku.....	25
Gambar 2.5 Gambar Segi Persegi.....	26
Gambar 2.6 Gambar Persegi Panjang.....	26
Gambar 2.7 Gambar Bela Ketupat.....	27
Gambar 2.8 Gambar Jajar Genjang.....	27
Gambar 2.9 Gambar Trapesium.....	28
Gambar 2.10 Gambar Trapesium Siku Siku.....	28
Gambar 2.11 Gambar Layang Layang.....	28
Gambar 2.12 Gambar Segi Lima.....	29
Gambar 2.13 Gambar Segi Enam.....	29
Gambar 2.14 Gambar Segi Delapan.....	30
Gambar 2.15 Gambar Bangun Gabungan.....	30
Gambar 2.16 Gambar Bangun Gabungan.....	30
Gambar 2.17 Gambar pembuatan akun <i>Baamboozle</i>	39
Gambar 2.18 Gambar cara merancang soal kuis.....	39
Gambar 2.19 Gambar folder untuk membuat soal secara mandiri	40
Gambar 2.20 Gambar pemilihan fitur permainan.....	40
Gambar 2.21 Gambar menentukan kelompok bermain	40
Gambar 2.22 Gambar pemilihan jenis permainan	41

Gambar 2.23 Gambar kolam pertanyaan yang akan dimainkan.....	41
Gambar 2.24 Gambar permainan selesai.....	42
Gambar 2.17 Gambar Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas.....	54
Gambar 3.1 Gambar Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	58
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Hasil Perencanaan dan Pelaksanaan Siklus I-II..	174
Gamber 4.2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siklus I-II.....	174

LAMPIRAN

Lampiran Siklus I Pertemuan I

Lampiran 1 Modul Ajar.....	192
Lampiran 2 Hasil LKPD Siklus I Pertemuan I.....	220
Lampiran 3 Hasil Evaluasi Siklus I Pertemuan I.....	230
Lampiran 4 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	238
Lampiran 5 Rekapitulasi Siklus I Pertemuan I.....	255
Lampiran 6 Tingkat Kemampuan Siklus I Pertemuan I.....	257
Lampiran 7 Hasil Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan I	258
Lampiran 8 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	265
Lampiran 9 Hasil Pengamatan Aspek Peserta Didik Siklus I Pertemuan I	269

Lampiran Siklus I Pertemuan II

Lampiran 10 Modul Ajar Siklus I Pertemuan II.....	273
Lampiran 11 Hasil LKPD Siklus I Pertemuan II.....	302
Lampiran 12 Hasil Evaluasi Siklus I Pertemuan II.....	314
Lampiran 13 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	326
Lampiran 14 Rekapitulasi Siklus I Pertemuan II.....	337
Lampiran 15 Tingkat Kemampuan Siklus I Pertemuan I.....	339
Lampiran 16 Hasil Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan II.....	340
Lampiran 17 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	347
Lampiran 18 Hasil Pengamatan Aspek Peserta Didik Siklus I Pertemuan II	351

Lampiran Siklus II

Lampiran 19 Modul Ajar Siklus II.....	355
Lampiran 20 Hasil LKPD Siklus II.....	384
Lampiran 21 Hasil Evaluasi Siklus II.....	396
Lampiran 22 Hasil Belajar Siklus II.....	407
Lampiran 23 Rekapitulasi Siklus II.....	418
Lampiran 24 Tingkat Kemampuan Siklus I Pertemuan I.....	420
Lampiran 25 Hasil Pengamatan Modul Ajar Siklus II.....	421
Lampiran 26 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II	428
Lampiran 27 Hasil Pengamatan Aspek Peserta Didik Siklus II	432
Lampiran 28 Surat Observasi.....	436
Lampiran 29 Hasil Observasi.....	437
Lampiran 30 Dokumentasi Observasi dan Wawancara	447
Lampiran 31 Surat Telah Observasi.....	448
Lampiran 32 Surat Izin Penelitian	449
Lampiran 33 Surat Balasan Telah Penelitian	450
Lampiran 34 Dokumentasi Hasil Penelitian.....	451

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran matematika memainkan peran mendasar dalam sistem pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar(Kadek et al., 2025). Matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak bisa dipisahkan, yaitu belajar dan mengajar, kedua aspek ini menjadi suatu kegiatan interaksi antar guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungan disaat berlangsungnya pembelajaran matematika(Simbolon et al., 2025).

Pembelajaran matematika merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis(Molania et al., 2025). Pembelajaran matematika adalah langkah menyajikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang terorganisir, tujuannya agar mereka memperoleh pemahaman, kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan yang baik terkait dengan materi matematika yang sedang dipelajari(Syafawani & Safari, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital pada era digitalisasi saat ini, pembelajaran matematika mengalami perkembangan yang signifikan (Zakhi Restu Pratama, 2025). Penggunaan teknologi memberikan tawaran berbagai manfaat yang selaras dengan tujuan pendidikan di era digital(Andika et al., 2024). Teknologi memberikan kontribusi yang sangat penting dalam

kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika (Dima Iqbal Firdaus, 2025). Pengimplementasian teknologi dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih cepat dan efektif, serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Saputra et al., 2023). Dengan kondisi tersebut, pembelajaran berbasis teknologi sangat tepat diterapkan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar (Ahmad et al., 2022).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika (Daryah et al., 2026). Tujuan utama pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah membekali peserta didik dengan kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Nurhaswinda et al., 2026). Pembelajaran matematika juga memiliki peran penting dalam mengembangkan pola pikir yang logis dan terstruktur bagi peserta didik terutama di sekolah dasar. Salah satu materi pembelajaran matematika yang dipelajari di sekolah dasar adalah keliling bangun datar.

Bangun datar adalah bentuk geometris dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki ketebalan atau tinggi. Bangun datar terletak pada satu bidang datar dan bisa memiliki berbagai bentuk dan ukuran. Contoh bangun datar yang sering dipelajari dalam matematika meliputi segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang, dan bentuk lainnya (Sutryani et al., 2023).

Keliling bangun datar merupakan garis yang mengelilingi bangun. Peserta didik dikenalkan terlebih dahulu dengan benda-benda konkrit yang ada sekitarnya yang merupakan bangun datar. Kemudian baru peserta didik diperkenalkan dengan konsep keliling bangun datar(Erina S, 2022) . Keliling suatu bangun datar dapat diperoleh dengan menjumlahkan seluruh sisi-sisi yang dimiliki oleh bangun datar tersebut. Sedangkan keterampilan menghitung keliling bangun datar merupakan keterampilan menghitung jarak yang mengelilingi sebuah bangun pada permukaan datar(Habibbah Ria Ansori, Triwahyudianto, 2024). Keliling bangun datar ini terdiri dari keliling segitiga, keliling segi empat, keliling segi banyak serta gabungannya. Pada fase C peserta didik menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segi banyak) serta gabungannya.

Pembelajaran matematika yang ideal adalah ketika peserta didik mampu memahami konsep secara mendalam, belajar dalam suasana kelas yang menyenangkan, serta menggunakan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari(Amranisa & Ahmad, 2022). Kondisi ideal pembelajaran matematika adalah: (1) paham dan mampu dalam penerapan konsep matematika (2) melaksanakan operasi hitung, analisa unsur dan sifat dalam matematika dalam pemecahan masalah; (3) berpikir kritis secara matematis berdasarkan fakta atau fenomena nyata, membuat premis dan melakukan pembuktian, serta mampu memberikan menjelaskan; (4) melakukan pemecahan masalah dan pemaparannya; (5) menumbuhkan sikap-sikap yang positif; (6) membangun

rasa ingin tahu dan rasa percaya diri terhadap matematika (Wahdah Refia Rafianti, 2023).

Proses pembelajaran matematika yang ideal seharusnya memberikan peserta didik kesempatan untuk memanipulasi benda, melihat ide melalui gambar, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Erawati et al., 2025). Dalam mewujudkan pembelajaran yang ideal tersebut, pembelajaran inovatif memiliki peran yang sangat penting. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau institut lainnya, yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil pembelajaran (Magdalena et al., 2020).

Peneliti telah melakukan observasi pada pembelajaran matematika selama 2 hari pada tanggal 4 dan 5 November 2025 di kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Berdasarkan hasil observasi di SDN 18 Kampung Baru Kota Padang menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran matematika. Peneliti menemukan beberapa permasalahan dari segi guru yaitu; 1) guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif, interaktif dan menyenangkan yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran; 2) guru belum menerapkan proses pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menantang dan berbasis permainan sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik; 3) pemanfaatan penggunaan sumber belajar masih terbatas sehingga kurang mendukung pemahaman konsep secara optimal; 4) pelaksanaan pembelajaran berkelompok

belum berjalan secara efektif dan jarang diterapkan, sehingga kesempatan peserta didik untuk berkolaborasi dan berdiskusi masih minim; 5) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga peserta didik menjadi jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

Pada aspek peserta didik ditemukan beberapa permasalahan, yaitu: 1) peserta didik tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung; 2) peserta didik kurang responsif terhadap apa yang disampaikan guru dan cenderung mengabaikan keberadaan guru; 3) belum terlihat adanya kerjasama dan peran tutor sebaya antara peserta didik.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul *Deep Learning* juga mengalami beberapa permasalahan, yaitu: 1) guru belum inovatif dalam merancang modul ajar dengan pendekatan *Deep Learning* sebagai panduan dalam mengajar; 2) Kegiatan inti pembelajaran yang disusun dalam rancangan modul ajar belum sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas. Hal tersebut terlihat pada penerapan langkah-langkah model pembelajaran pada kegiatan inti yang belum dilaksanakan secara sistematis dan tidak mengikuti urutan sintaks model pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru berdampak terhadap peserta didik, diantaranya yaitu: 1) Peserta didik belum memahami konsep dan materi pembelajaran secara optimal, terlihat ketika diberikan latihan soal masih banyak peserta didik yang tidak mampu menjawab secara mandiri dan cenderung mencontoh jawaban temannya, 2) peserta didik belum aktif dalam proses

pembelajaran, 3) peserta didik belum terlatih untuk bekerja sama dalam kegiatan berkelompok, sehingga interaksi dan kemampuan sosial mereka belum berkembang dengan baik, 4) suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan karena fokus, konsentrasi, semangat, serta terlibat asyik peserta didik pada saat proses pembelajaran tidak terlihat sesuai dengan indikator pembelajaran menyenangkan.

Permasalahan tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik, dimana hasil belajar peserta didik belum memuaskan dan masih ada peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 80. Untuk penjelasan lebih rincinya dapat dilihat dari tabel penilaian sumatif Matematika tengah semester 1 di kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Sumatif Matematika Tengah Semester 1 kelas VA
Tahun Ajaran 2025/2026 SDN 18 Kampung Baru Kota Padang

No	Nama Peserta Didik	Nilai	KKTP	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ARR	80	80	√	
2.	AOS	38	80		√
3.	ARK	85	80	√	
4.	AAP	90	80	√	
5.	AZE	51	80		√
6.	BR	50	80		√
7.	DAP	59	80		√
8.	FH	24	80		√
9.	FH	77	80		√
10.	FG	36	80		√
11.	FM	37	80		√
12.	HA	39	80		√
13.	HNA	66	80		√
14.	KAR	64	80		√
15.	KR	53	80		√
16.	LQN	90	80	√	
17.	MZP	26	80		√
18.	MDH	49	80		√
19.	NS	60	80		√
20.	RAR	40	80		√
21.	RH	46	80		√
22.	RJL	58	80		√
23.	SPD	36	80		√
24.	SAA	26	80		√
25.	ZYP	69	80		√
26.	ZF	53	80		√
27.	ZTY	30	80		√
Jumlah		1.432			
Rata-Rata		53			
Persentasi				15%	85%

Sumber: Wali Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang

Berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester mata pelajaran Matematika dikelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang yang disajikan pada tabel 1.1 di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar dari pelajaran Matematika peserta didik masih tergolong rendah. Dari 27 peserta didik, hanya 4 peserta didik yang

telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan persentase (15%) sedangkan 23 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan dengan persentase (85%) dengan ketetapan KKTP di sekolah tersebut yaitu 80. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar nilai peserta didik pada mata pelajaran Matematika belum mencapai KKTP yang telah ditentukan.

Salah satu solusi peneliti untuk mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai. Model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah yang dihadapi tersebut adalah model TGT. Dari berbagai macam tipe pembelajaran berkelompok, model TGT menjadi salah satu model unggulan yang di pilih karena kemampuannya yang luar biasa dalam mengintegrasikan aktivitas kerja sama antar peserta didik dengan unsur permainan edukatif yang menantang.

Model TGT adalah model pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dan permainan kompetitif, di mana peserta didik saling berkolaborasi dalam kelompok untuk memecahkan masalah, kemudian berkompetisi dalam turnamen untuk meraih penghargaan(Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, 2024). Model TGT termasuk model pembelajaran yang efektif karena beragam variasi dari ceramah, kerja tim, permainan, turnamen dan penghargaan tim. Model ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran(Suardin, Hamiyani, 2023).

Model TGT bertujuan untuk mencapai hal-hal untuk menginspirasi peserta didik dalam membantu satu sama lain dalam mempelajari keterampilan

yang diajarkan guru kepada mereka, yang pada akhirnya menghasilkan skor untuk setiap anggota tim. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk mengupayakan penguasaan materi yang akan mempengaruhi kemampuannya berpikir kritis dan aktif. Pendapat ini juga di dukung oleh (Nur Fitriyah, 2026) yang menyatakan bahwa model TGT dirancang khusus meningkatkan keterampilan kolaboratif, memberikan motivasi melalui kompetensi yang sehat di kelas. Melalui turnamen, peserta didik tidak hanya belajar dari penjelasan guru, tetapi juga saling mengajar di dalam kelompoknya masing- masing untuk mencapai kemenangan bersama, peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif didalam proses pembelajaran serta suasana kelas yang lebih menyenangkan bagi semua peserta didik selama jam pelajaran berlangsung.

Model TGT memiliki kelebihan yaitu; mampu meningkatkan kerja sama, kebaikan budi, kepekaan, serta toleransi antar peserta didik. Selain itu, model ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus pada tugas, menghargai perbedaan individu, dan menguasai materi secara mendalam meskipun dengan waktu yang terbatas(Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, 2024). Agar pengimplementasian model TGT ini lebih efektif pada proses pembelajaran matematika, maka dapat dibantu dengan media digital yaitu *Baamboozle*. Pendapat ini dukung oleh (Nur Fitriyah, 2026) bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai instrument pendukung selama pembelajaran matematika yang terbukti mampu meningkatkan fokus peserta didik, memperkuat pemahaman konsep yang dipahami peserta didik, serta mengasah keterampilan kerja sama melalui pembagian peran dalam menjawab pertanyaan.

Baamboozle merupakan salah satu platform yang membantu pengguna membuat kuis yang menyenangkan sekaligus menantang. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kompetitif, yang memungkinkan peserta didik bermain sambil belajar. *Baamboozle* mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri daripada hanya menerima informasi secara pasif(Situmorang et al., 2025).

Baamboozle merupakan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi(Mia Rismawati, Ajeng Muliasari, 2025). Tidak hanya itu, *Baamboozle* menawarkan berbagai fitur seperti pilihan jawaban bergambar, pembuatan papan permainan yang menarik, serta kemampuan untuk mengintegrasikan multimedia seperti gambar dan video(Sa'adah et al., 2025).

Penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang, serta mengukur pemahaman mereka secara efektif melalui hasil permainan kuis(Sa'adah et al., 2025). *Baamboozle* memiliki keunggulan yang terletak pada fitur kuisnya yang menarik dan interaktif, sehingga suasana belajar dapat menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan kemudahan penggunaannya baik secara perorangan maupun kelompok, *Baamboozle* efektif dalam membangkitkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung(Arizkia Dwi Kamila, Chrisnaji Banindra Yudha, 2025).

Guru dapat menggunakan *Baamboozle* dalam mengukur hasil belajar dalam bentuk kognitif atau teori. Dengan menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* ini, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik didalam proses pembelajaran yang awalnya pasif menjadi aktif, serta proses pembelajaran yang menantang dan berbasis permainan yang meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik di dalam proses pembelajaran. Sehingga mendorong peserta didik memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik di berbagai tingkat pendidikan. Penelitian oleh (Nabillah Putri Adinda Fahra, Dadang Iskandar, 2025) menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Baamboozle* efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar matematika dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar. Penelitian oleh (Azizah et al., 2026) menunjukkan penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian yang juga mendukung (A. A. N. Putra et al., 2024) yang menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar siswa kelas V SD Inpres Hartaco Indah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang terlihat dari hasil tes sumatif. Pada siklus I, rata-rata hasil

belajar peserta didik secara keseluruhan adalah 46%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83% yang berhasil mencapai standar minimal KKM.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Baamboozle* pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang”

B. Perumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang? Sedangkan rumusan masalah secara khusus adalah:

1. Bagaimanakah desain modul ajar menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan Model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan secara umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* Pada materi Keliling Bangun Datar di kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Secara khusus yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Desain modul ajar menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teoritis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* pada materi keliling bangun datar di kelas V.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dalam pemilihan model pembelajaran saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi peserta didik, dapat menambah pengalaman pada saat proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menambah semangat belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti lainnya, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam mengembangkan penelitian dengan penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keliling Bangun Datar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* pada Materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Modul ajar Matematika di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang menggunakan model TGT Berbantuan *Baamboozle* yang komponen penyusunannya terdiri dari identifikasi pembelajaran, desain pembelajaran, pengalaman belajar, asesmen dan lampiran. Hasil penilaian modul ajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai perencanaan 93,75 dengan predikat sangat baik (A), kemudian meningkat pada siklus II yaitu 98,44 dengan predikat sangat baik (A). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat.
2. Pelaksanaan pembelajaran Matematika pada materi Keliling Bangun Datar di Kelas VA SDN 18 Kampung Baru Kota Padang Menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* dilakukan pengamatan berdasarkan aspek

guru dan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* dilaksanakan dengan langkah-langkah; presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, pertandingan, pemberian penghargaan. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran pada keliling bangun datar menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* berdasarkan aspek guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus I pada Aktivitas guru rata rata 87,50 dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 92,86 dengan prediket sangat baik (A). Pelaksanaan siklus I pada aktivitas peserta didik rata-rata 83,93 dengan prediket Cukup (C), meningkat pada siklus II menjadi 96,43 dengan predikat Sangat baik (A). Jadi dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.

3. Dalam hasil belajar peserta didik pada pembelajaran keliling bangun datar menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* yang dilihat dari penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik masing-masing yang mana terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus I rata-rata nilai sikap 75,35 dengan prediket Perlu Bimbingan (D), meningkat pada siklus II menjadi 85,19 dengan predikat Cukup (C). Pada siklus I rata rata nilai keterampilan 77,94

dengan prediket Perlu Bimbingan (D), meningkat pada siklus II menjadi 86,11 dengan predikat Baik (B). Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan 75,56 dengan prediket Perlu Bimbingan (D) meningkat pada siklus II menjadi 87,04 dengan predikat Baik (B). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran Matematika menggunakan model TGT berbantuan *Baamboozle* pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Dalam perancangan modul ajar Matematika menggunakan model TGT di kelas VA sekolah dasar, diharapkan guru dapat memperhatikan komponen-komponen serta langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Serta merencanakan dengan matang tentang bagaimana tindakan yang akan dilakukan setelah mengetahui masalah dalam pembelajaran
2. Pada pelaksanaan Matematika menggunakan model TGT, sebaiknya guru terlebih dahulu memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dan adanya interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan guru agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan

3. Pada penilaian hasil belajar, disarankan kepada guru harus dapat langsung mengelola data penilaian peserta didik yang telah diperoleh dari hasil pengamatan dalam pelaksanaan modul ajar, hasil pengamatan observer, dan penilaian hasil belajar baik dari siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Adla, S., & Maulia, S. T. (2023). Transisi Kurikulum K13 Dengan Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 262–270.
- Ahmad, S., Zen, Z., Masniladevi, Kenedi, A. K., & Hendri, S. (2022). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Technological Pedagogic Content Knowledge Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 950–956.
- Ahmad S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Perpangkatan dan Bentuk Akar Kelas IX.C SMP Negeri 4 Maritengngae Kabupaten Sidrap. *Al-Athfal*, 5(2), 78–88.
- Alawiyah, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Bamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa di Madrasah Aliyah AL-Muthohhar Kelas X . 3. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER) Indonesian*, 1(3), 94–100.
- Alya fitriani, S. (2025). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57.
- 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).
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Amranisa, D., & Ahmad, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Luas Bangun Datar Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS) Dikelas IV SDN 13 Kampung Kandang Kota Pariaman. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1234–1243.
- Andika, R., Erita, Y., & Ningsih, Y. (2024). Training on Quizizz as Interactive Learning Media and Assessment for Primary Teacher Pelatihan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dan Asemen Bagi Pendidik Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 701–710.

- Arizkia Dwi Kamila, Chrisnaji Banindra Yudha, Y. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215–226.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Azizah, R. D., Hermawan, J. S., Erni, & Destini, F. (2026). Pengaruh penerapan model team games tournament berbasis baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis matematika kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 224–233.
- Azizah Siti Nur, & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121–129. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Cahya Pratama, G., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Menghafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.121>
- Damanik, M. R., Manik, R. L., & Khadafi, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(7), 13479–13496.
- Dameria Sinaga. (2024). *Buku Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. UKI Press.
- Dariyah, T., Fernanda, I., Sofiana, F., & Nursantoso, A. (2026). Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikann Islam Dan Sosial Keagamaan*, 05(01), 579–583.
- Darratul Baidlo Putri, Atri Walidi, Dina Amsari, Y. A. (2025). Peningkatan hasil

belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model kooperatif tipe Numbered Head Together di Kelas IV SDN 03 Pakan Labuah Kota Bukit Tinggi. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02), 231–240.

Dilla Syauqiyah Nurjihan, W. B. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan LKPD Berbasis Discovery learning. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1120–1127.

Dima Iqbal Firdaus. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Polynom : Journal in Mathematics Education*, 5(1), 8–16. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>

Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Cibatar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 64–75. <https://doi.org/10.37478/jupika.v8i1.5393>

Erina S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044> Copyright

Fatmawati., Yahya, F., & Sentaya, I. M. (2023). Pelatihan Pelaksanaan Asesmen Diagnostik, Formatif, Dan Sumatif Berbantuan Tik Untuk Guru-Guru Pasraman Widya Dharma Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 154–161. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v6i3.5548>

Gunanto, D. A. (2023). *Matematika untuk SD/MI Kelas V*. Erlangga.

Habibbah Ria Ansori, Triwahyudianto, A. M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Keliling Bangun Datar Melalui Media Geoboard di Kelas IV A SDN Bandungrejosari 3 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1, 128–137.

Haliyatul Nisa, S. (2025). Identitas Modul Ajar sebagai Representasi

- Profesionalisme Guru di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Pendidikan (JAMED)*, 1(2), 1–10.
- Handayani, A., Pawellangi, A. F., & Halim, S. N. H. (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 16–21. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3217>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Gee, E., Nduru, K., Nduru, M., Telaumbanua, T., Dian, L., Ndraha, M., Stkip, N., & Selatan, G. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Index Card Match. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 6.
- Irmaliya Izzah Salsabilla, Erisya Jannah, J. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Kadek, N., Chandranathasya, P., Ngurah, G., & Agustika, S. (2025). Predict-Observe-Explain Based E-Module on Area and Circumference of Two-Dimensional Shape ' s for Fourth Grade Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 345–355.
- Kementerian pendidikan dasar dan menengah. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. (Issue 021). Kemendikdasmen.
- Khaddafi, M., Panjaitan, S. P., Siagian, A., & Panjaitan, H. (2025). Analisis Metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Peningkatan Praktik Pembelajaran. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 8613–8620.
- Khoirul Amri, Syafentina Maya Arinjani, W. S. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>

- Kusmayanti, D. (2025). Implementasi Model TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Palasari Subang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1152–1162. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1152-1162> Implementasi
- Lail, T. H., Afiani, K. D. A., & Wahyuni, H. I. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Snake and Ladders Carpet dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 566–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1273>
- Ledjar Nur Ageng Prasetyo, Faridl Musyadad, A. D. E. (2025). *Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar*. 01(02), 68–75.
- Magdalena, I., Wahidah, A. R., Rahmah, G., & Maharani, S. C. (2020). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 SD Negeri Pangadegan 2. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2, 376–392.
- Marlina, M., & Safari, Y. (2025). Kajian Literatur Sistematis : Model Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 4(6), 3568–3581. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i6.18523>
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Mia Rismawati, Ajeng Muliasari, Y. S. (2025). Penggunaan Media Edugames Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran IPAS tentang Simbiosis di Kelas 3 SDN Mandalawangi 1. *Jurnal Serumpun Mengajar*, 02(02), 36–43.
- Molania, S., Syafri, J., Refiona, A., & Sartono, A. (2025). Pengaruh Media Kartu Pecahan Berwarna Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II

Pada Materi Pecahan Sederhana. *Journal of Basic Education Studies*, 8(2), 46–52.

Nabillah Putri Adinda Fahra, Dadang Iskandar, N. F. (2025). Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle terhadap Kemampuan Konsep IPA peserta Didik SD. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 636–647.

Najwa Apriliani Azahra, K. P. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Quizalize terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Rambutan 03 Pagi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 669–681.

Nasution, I. P. S., & Dwi, D. F. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (Team Games Tournament) di Kelas III UPT SPF SDN 101800 Deli Tua. *AKSIOMA : Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(2), 614–631. <https://doi.org/10.62335/aksioma.v2i2.939>

Nengsih, D., Febrina, W., Maifalinda, M., Junaidi, J., Darmansyah, D., & Demina, D. (2024). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 8(1), 150–158. <https://ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/1738>

Noviandana, F., Wilujeng, S., & Evita, M. (2025). Model Kooperatif Tipe TGT Bantuan Media Bamboozle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kelas XI ATPH Materi Identifikasi Pupuk. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2(2), 92–101.

Nur Fitriyah, M. B. (2026). Penerapan Model TGT Berbantuan Bamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(2), 510–520.

Nurhaswinda, Manik, D. Y. S. B., Khaira, E., Deswita, R., Rianto, R., Rabbani, M. Z., & Rama, N. (2026). Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Sekolah

- Dasar. *Psikosospen : Jurnal Psikososial Dan Pendidikan*, 2(1), 244–250.
<https://www.preventionweb.net/news/preliminary-report-february-6-2023-earthquakes-turkiye>
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian : Strategi , Tahapan , dan Analisis Data Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(03), 793–800.
- Prayogi, A., & , Irfandi, M. A. K. (2024). Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif : Suatu Telaah. *Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 1(2), 30–37.
- Putra, A. A. N., Mutiatul, A. A., Hadaming, H., & Darmansya4. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Keliling Bangun Datar Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah. *Journal on Education*, 07(01), 6547–6552.
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Journal of Islamic and Educational Research*, 2(1), 149–158. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/alkarim>
- Putri, Y., Nurhuda, A., & Anhar, A. (2023). Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas : Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 5(2), 43–50.
- Qomaruddin, H. S. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Qurrotulayunsufyan, & Mohammad Sugi Hartono. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>

- Rachmah, M. N., Firdaus, M. N. A., & Aini, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Wordwall pada Materi Pecahan Campuran. *Nusantara Educational Review*, 2(2), 65–70.
- Rini Musliana, I. N. (2021). *Keliling dan luas bangun datar*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Risky Fitri Anggraini, Lisanul Uswah Sadieda, N. H. (2025). Pengembangan Modul Ajar Deep Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *J-PiMat*, 7(2), 1839–1850.
- Sa'adah, N., A, B. A., H, A. A., Ananta, L., W, W. N., & Widiawan, J. (2025). Implementasi Media Baamboozle dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di MIN 2 Ngawi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4), 271–276.
- Safitri, H., Putra, R. E., & Agrita, T. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SDN 177 / II Lintas Jaya. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning (Mapels)*.
- Saputra, H., Utami, L. F., & Purwanti, R. D. (2023). Era Baru Pembelajaran Matematika : Menyongsong Society 5 . 0. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 146–159. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11155>
- Sarah Faradillah, Destri Astrianingsih, V. N. H. (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.
- Selfi Arinie, & Nor Azmah. (2025). Komponen Modul Ajar Dan Manfaatnya Bagi Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Abad 21. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 291–297. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.498>
- Shidqon Famulaqih, A. L. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran PAI

- Berbasis Digital untuk Anak Usia Dini. Tarbiyah Islamiyah. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 01–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/karakter.v1i4.156>
- Siagian, E. P. D., Ritonga, S., & Rusli, M. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Rantau Selatan. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 9(1).
- Simbolon, W. A., Ahmad, M., Fadilla, U., & Kristanti, A. T. (2025). Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Jurnal PKM Indonesia*, 1(1), 22–31.
- Siti Norhafizah, S. (2025). Kompetensi Modul Ajar dan Tujuan Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Pendidikan (JAMED)*, 1(2), 196–205.
- Situmorang, R., Ramadhani, Yarshal, D., & Melati, R. R. (2025). Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Metode Pembelajaran*, 7(2), 52–70.
- Slavin, R. . (2014). *Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work?*. *Anales De Psicologia/ Annals of Psychology*.
- Suardin, Hamiyani, N. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(4), 4437–4446.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sukma Perdana Prasetya. (2023). *Kooperatif Learning Menerapkan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. LAKEISHA.

- Sutryani, W., Fahrudin, M., & Amriya, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Metode Match a Match Berbantu Media Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Journal of Professional Elementary Education*, 2(1), 107–112. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i1.35>
- Syaddad, A. (2022). Penerapan Perencanaan Pembelajaran Berbasis Al-Qur'an. *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 176.
- Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean dalam Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502.
- Syahputra, A., Usman, Hasbi, M., & Maidiyah, E. (2025). Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 122–131.
- Tiana Octaviani, Syahrul Anwar, Y. J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877–888.
- Tri Wahyu Setyaningrum, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia Vol.*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Verawati, R. Y., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2128–2136.
- Wafiroh, H., & Fajrin, N. D. (2024). Analisis kesulitan guru dalam mengembangkan modul ajar kurikulum merdeka di SDN Banyuajuh 2. *Jurnal Media Akademik*, 2(2), 1–13.

<https://doi.org/https://doi.org/10.62281/v2i2.195>

- Wahdah Refia Rafianti, J. R. M. (2023). Meningkatkan Aktivitas , Berpikir Kritis , dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model INTAN di Kelas V SDN Labat Muara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 1–14.
- Wahidin, M. (2024). Manfaat Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(1), 96–101.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep , Prosedur , Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, Y. Y. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 816–824.
- Zahra, Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985–996.
- Zakhi Restu Pratama, I. (2025). Systematic Literature Review : Analisis Bahan Ajar Interaktif Berbasis Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(1), 113–122.