

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, M., Khairani, K., & Sukmawati, I. (2013). Kerjasama guru bimbingan dan konseling dengan guru mata pelajaran dalam mengembangkan cara belajar siswa. *Konselor*, 2(1).
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. Semarang: *Unissula*, 16.
- Afiyani, D. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Biopuzzle dalam Pembelajaran Cooverative Learning Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Pertahanan Tubuh Kelas XI MA NU 03 Sunan Katong. *Skripsi*, 2(1), 1-13
- Agustina, M. P., Rapani, R., & Sudirman, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(11), Article 11
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16337>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Amory, A., & Seagram, R. (2003). Educational game models: Conceptualization and evaluation: the practice of higher education. *South African Journal of Higher Education*, 17(2), 206-217.
- Amral & Asmar, (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

- Braghirolli, L. F., Ribeiro, J. L. D., Weise, A. D., & Pizzolato, M. (2016). Benefits of educational games as an introductory activity in industrial engineering education. *Computers in Human Behavior*, 58, 315-324.
- Dani, M. N. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 172 Jakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dini Ardiningsih, (2019). "Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, No. 1 , <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>.
- Effendi. (2016). *Konsep Pemikiran Edward L. Thorndike Behavioristic & Imam Al-Ghozali Akhlak*. Guepedia: Indonesia.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Ngaos: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), Article 1.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Gultom, G. M. (2023). *Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F. 4 SMA N 10 Kota Jambi*. 3 (1), 64–69.
- Hake, Richard R. (1998). "Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses". *American Journal of Physics*. 66, 64; DOI: 10.1119/1.18809, hlm. 64-74.
- Hamalik, O. (2001). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. (2021). *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1993). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Indriana, D. (2017). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Karmiyati, K. (2022). *Telaah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pengajaran Etika Lingkungan Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Kurniawan, I., Tambunan, T. D., & Sardi, I. L. (2015). *Game Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android Menggunakan Construct 2*, 1(3)
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520.
- Mariani, S.D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, Vol. 2 No.2, Hal. 206-216
- Marifah, A. (2018). *Peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan konstruktif pada Kelompok A di TK Hikari* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Maulana Murti, Mudeing Jais, and Firdaus Rahim (2023) "Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba," *Julnal kependidikan* <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13026.Media12,no.3>

- Maulida, N. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2022). Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 252-265.
- Megawati, S. (2011). *Evaluasi Program Pengarusutamaan Gender (PUG) Bidang Pendidikan di Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Minardiningsih, B. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di SMP Negeri 1 Sakra Barat. *Fondatia*, 3(1), 42-54.
- Muhibin, M., & Hidayatullah, M. A. (2020). Implemntasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains QurAn Yogyakarta. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 113-130.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132-141.
- Nurhayati, N., & Novianti, N. (2020). Pengaruh SPSS Terhadap Hasil Belajar pada Materi Statistika Deskriptif. *Aksioma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1),
- Nursaadah, R. (2023). *Pengembangan Media Game Baamboozle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Pratiwi, S. A. S. (2017). *Penerapan model kooperatif tipe tgt (teams games tournament) menggunakan crossword puzzle pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII di SMP IT Al Ghazali Palangkaraya Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Pujiati, P. (2017). Penerapan Metode Smart Games dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 1(1), 120-125.

- Putri, J. C., Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Implementasi *Baamboozle* Game pada Materi Keanekaragaman Hayati di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 295-306.
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024, September). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 6, pp. 9-14).
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024, September). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 6, pp. 9-14).
- Ratnasari, L. (2017). Pengembangan kartu permainan teka-teki silang (tts) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sel kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 6(2).
- Rumina, R. (2024). Tehnik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Pendidikan. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(1), 157-177.
- Saefudin, et.al. (2009). *Statistika Dasar*. Grasindo. Bandung
- Shinta Agustira, Rina Rahmi, (2024), "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd". Mubtadi: *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. Vol. 4 No. 2.
- Sinubulan, E. (2025). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Di Kelas Iv Sd Negeri 104221 Desa Hulu Tp 2024/2025* (Doctoral dissertation, Universits Quality).
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Smith, A. & Jones, B. (2015). *Educational Media and Technology*. New York: Publishers.
- So, W. M. W., & Kong, S. C. (2007). Approaches of Inquiry Learning with Multimedia Resources in Primary Classrooms. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 26 (4), 329-354
- Somantri dan Smabas Ali Muhidin. (2006). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suaib, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI DDI Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil dan proses belajar mengajar*. Bandung: rosda karya, 180, 303-314.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, Agus. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Aksara Baru.
- Sukardi, S. (2010). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, M. T. A., & Salamah. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century*, 3, 99–103. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.349>
- Suprijono A. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya

- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syihabuddin. (2024). *Wawancara Guru Akidah Akhlak MTsN 1 Mojokerto [Personal communication]*.
- Turan, Z. A., Yalcin, M., & Dogan, A. (2021). Game-based learning and its impact on students' motivation and academic performance. *Journal of Educational Computing Research*, 59(7), 1307-1324.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, K. (2015). Penerapan Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash Dan Implikasinya Terhadap Keterampilan Metakognitif Dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas VIII SMPN 6 Mataram. *Jurnal Pijar*, 10(4), 1.
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*, 5(3), 254411.
- Winaningsih, E. T. (2022). *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan)*.
- Yudiasmini, N.K.E., A.A.G. Agung, & P.R. Ujianti. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 11-20.
- Yuliana, Y. (2017). *Penerapan Model Perolehan Konsep (Concept Attainment) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Penggolongan Hewan Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah Su Ipalembang* (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).

Zebua, B. R. M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Smk Negeri 1 Lahomi. *Faguru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 4(1), 85-98.

Ziraluo, Y. P. B. D. M. (2020). Diversity Study Of Fruit Producer Plant In Nias Islands. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 183–194.

