

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS IIIC MIN 1
YOGYAKARTA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *GAME* EDUKASI
BAAMBOOZLE**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Disusun oleh

Luthfi Handayani

NIM 22104080099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsudi Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-862/Uin.02/DT/PP.00.003/2026

Tugas Akhir dengan judul : Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas IIC Min 1 Yogyakarta dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Game Edukasi Baamboozle

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LUTHFI HANDAYANI
Nomor Induk Mahasiswa : 22104081099
Telah ditujikan pada : Kamis, 05 Maret 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Skrup
Dr. Nur Hidayati, M.Ag
SIGNED

Yohanes.02026011302



Pengaji I
Drs. Anandiyah, M.Pd
SIGNED

Yohanes.02026011302



Pengaji II
Fitri Yulianawati, S.Pd, M.Pd, M.Pd.S
SIGNED

Yohanes.02026011302



Yogyakarta, 05 Maret 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purmana, S.Pd, M.Pd
SIGNED

Yohanes.02026011302

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfi Handayani
NIM : 22104080099
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/peneliti sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 12 Febuari 2026
Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERS
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Luthfi Handayani
NIM. 22104080099

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfi Handayani
NIM : 22104080099
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya dalam syarat munaqasyah menggunakan foto berjilbab. Jika kemudian hari terdapat sesuatu masalah hukum bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 12 Febuari 2026
Yang menyatakan,



Luthfi Handayani
NIM. 22104080099

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi

Saudara:

Nama : Lulifi Handayani
NIM : 22104080099
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas IIC MIN 1 Yogyakarta dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Game Edukasi *Baamboozle*

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sebagai Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengaharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut dapat segera diujikan dan dipertahankan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 18 Februari 2026
Pembimbing

Dr. Nur Hidayat, M.Ag
NIP. 19620407 199403 1 002

HALAMAN MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Dan tolong-menolonglah kamu dalam kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah sangat berat siksa-Nya

(QS. Al-Maidah : 2)¹



¹“Al-Qur’an. Al-Maidah [5]:2. Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia,” accessed March 6, 2026, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=1&to=120>.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini sebagai saksi perjalanan panjang yang penuh perjuangan, ketekunan, dan kenangan untuk:

*Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Luthfi Handayani, “Peningkatan Kerja Sama Siswa Kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Game* Edukasi Baamboozle.” *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kerja sama siswa kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok, kecenderungan siswa untuk bekerja secara mandiri, serta pemilih dalam kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *game* edukasi Baamboozle dalam meningkatkan kerja sama siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan secara bertahap melalui siklus I dan II dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Yogyakarta dengan 28 siswa kelas IIIC dan guru wali kelas IIIC. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi menggunakan lembar instrumen kerja sama siswa dan keterlaksanaan sintaks model kooperatif tipe TGT oleh guru. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar observasi kemudian dihitung menggunakan rumus persentase. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* edukasi Baamboozle dapat meningkatkan kerja sama siswa.

Hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *game* edukasi Baamboozle mampu meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut terlihat pada kerja sama siswa dan keterlaksanaan sintaks model kooperatif tipe TGT oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata persentase kerja sama siswa dari 70,5% dengan kategori “Baik” pada siklus II menjadi 87,04% dengan kategori “Sangat Baik”. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, dari 83,33% dengan kategori “Sangat Baik” pada siklus I menjadi 93,33% dengan kategori “Sangat Baik” pada siklus II. Berdasarkan capaian tersebut, tindakan dihentikan pada siklus II karena telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% dengan kategori “Baik”. Dengan demikian, penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *game* edukasi Baamboozle terbukti mampu meningkatkan kerja sama siswa kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta.

Kata Kunci: Model Kooperatif TGT, Kerja Sama, Pendidikan Pancasila, Baamboozle

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ
بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Peningkatan kerja sama Siswa Kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Game* Edukasi Baamboozle”. Salawat serta salam turunkan kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam mengatasinya peneliti tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si. dan Ibu Anita Ekantini, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan baik berupa masukan dan nasihat kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Nur Hidayat, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi, yang senantiasa memberikan bimbingan dengan kesabaran, ketulusan, serta dedikasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Luluk Mauluah, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
6. Anita Ekantini, M.Pd. selaku dosen metodologi penelitian yang telah memberikan ilmu, sehingga peneliti lebih mudah dalam menyusun skripsi ini.
7. Dr. Fitri Yuliawati, M.Pd. selaku dosen ahli yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan dalam validasi instrumen penelitian.
8. Dra Hj. Asnafiyah, M.Pd. selaku dosen ahli materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan koreksi dan saran dalam validasi instrumen soal Baamboozle.
9. Dra. Hanik Nurul Hidayah, M.S.I., selaku Kepala sekolah MIN 1 Yogyakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MIN 1 Yogyakarta.
10. Asmah Hidayati, S.Ag., selaku guru wali kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta, yang telah membantu peneliti dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan keikhlasan dalam

melaksanakan penelitian tindakan kelas ini. Beserta siswa-siswi kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.

11. Bapak tercinta, terima kasih atas perjuangan yang tak pernah lelah untuk kehidupan peneliti. Ibunda tercinta, terima kasih atas doa yang senantiasa dipanjatkan di setiap waktu, bahkan meluangkan waktu tidurnya demi mendoakan agar peneliti selalu diberikan kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsinya. Sehat selalu dan panjang umur ya pak bu. Karya tugas akhir ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua tercinta. Semoga pencapaian ini dapat menjadikan kebanggaan karena telah berhasil mengantarkan anak terakhirnya meraih gelar sarjana sebagaimana yang diharapkan.
12. Kakak peneliti, yaitu Hady W dan Agus Budi S, yang senantiasa menemani peneliti dari jarak jauh melalui *video call* setiap hari. Hal tersebut sangat berarti.
13. Sepupu peneliti, yaitu Dinda Khairunnisa, yang telah menjadi teman peneliti sejak kecil hingga saat ini dan selalu hadir dalam berbagai fase kehidupan peneliti.
14. Nia Seftiana dan Dewi Wahyuningtyas, yang telah menjadi teman terbaik peneliti sejak bangku SMP. Terima kasih telah selalu hadir, tumbuh bersama, dan menjadi rumah di setiap proses yang dilalui.
15. Latifa, Asma, Rike, Indira, Firda, dan Zalfa terima kasih telah menjadi teman terbaik peneliti selama masa SMA. Meski kini kita terpisah jarak dan kesibukan yang berbeda, kebersamaan 24/7 di asrama selalu menjadi bagian dirindukan.
16. Aini, Shindow, Ana, Esti, yang telah menjadi observer dalam pelaksanaan penelitian. Nadilla Afri Lia yang telah banyak membantu serta menjadi teman terbaik bagi peneliti, yang dipertemukan pada KKN di masa akhir perkuliahan.
17. Serta seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya. Aamiin ya rabbal'amin.

Yogyakarta, 10 Februari 2026

Peneliti



Luthfi Handayani
NIM. 22104080099

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR IS	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Hasil Penelitian-Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Tindakan.....	34
E. Indikator Keberhasilan.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Jenis Tindakan.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	45
H. Kriteria Keberhasilan.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48

A. Prosedur dan Hasil Penelitian.....	48
B. Pembahasan.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	9
A. Kesimpulan.....	9
B. Implikasi.....	9
C. Keterbatasan Penelitian.....	10
D. Saran.....	11
DAFTAR PUSTAKA.....	12
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	24
Tabel III. 1	Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	40
Tabel III. 2	Kisi-Kisi Instrumen Kerja sama Siswa.....	44
Tabel III. 3	Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT oleh Guru.....	45
Tabel III. 4	Kategori Kerja sama Siswa.....	46
Tabel III. 5	Kategori Aktivitas Guru.....	47
Tabel IV. 1	Hasil Observasi Kerja sama Siswa Siklus I Pertemuan I.....	67
Tabel IV. 2	Hasil Observasi Kerja sama Siswa Siklus I Pertemuan II.....	68
Tabel IV. 3	Hasil Persentase dan Kategori Kerja sama Siswa Siklus I.....	70
Tabel IV. 4	Hasil Persentase dan Kategori Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT oleh Guru pada Siklus.....	171
Tabel IV. 5	Hasil Observasi Kerja sama Siswa Siklus II Pertemuan I.....	92
Tabel IV. 6	Hasil Observasi Kerja sama Siswa Siklus II Pertemuan II.....	94
Tabel IV. 7	Hasil Persentase dan Kategori Kerja sama Siswa pada Siklus II.....	95
Tabel IV. 8	Hasil Persentase dan Kategori Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT oleh Guru pada Siklus II.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Pikir.....	34
Gambar III. 1 Desain PTK Model Kemmis & McTaggart.....	38
Gambar IV. 1 Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing Skripsi.....	116
Lampiran II : Validasi Instrumen Penelitian.....	117
Lampiran III : Instrumen Penelitian.....	121
Lampiran IV : Validasi Soal Baamboozle.....	124
Lampiran V : Kisi-Kisi Soal Baamboozle.....	126
Lampiran VI : Validasi Modul Ajar Siklus I dan II.....	138
Lampiran VII : Modul Ajar Siklus I dan II.....	140
Lampiran VIII : Berita Acara Seminar Proposal.....	168
Lampiran IX : Bukti Pengesahan Seminar Proposal.....	169
Lampiran X : Surat Permohonan Izin Penelitian.....	170
Lampiran XI : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	171
Lampiran XII : Kartu Bimbingan Skripsi.....	172
Lampiran XIII : Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II.....	173
Lampiran XIV : Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II.....	177
Lampiran XV : Sertifikat PBAK.....	179
Lampiran XVI : Sertifikat <i>User Education</i>	179
Lampiran XVII : Sertifikat ICT.....	180
Lampiran XVIII : Sertifikat PKTQ.....	180
Lampiran XIX : Sertifikat ISAE (Sekolah Kebangsaan Setiawangsa).....	181
Lampiran XX : Sertifikat ISAE (<i>Cross Cultural Performance</i>).....	182
Lampiran XXI : Sertifikat PLP.....	183
Lampiran XXII : Sertifikat KKN.....	184
Lampiran XXIII : Sertifikat TOEFL.....	185
Lampiran XXIV : Sertifikat IKLA.....	186
Lampiran XXV : Dokumentasi.....	187
Lampiran XXVI : Daftar Riwayat Hidup Peneliti.....	188

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan komponen utama dalam pendidikan, karena di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa dengan nilai edukatif.² Interaksi ini membuka ruang terjadinya komunikasi dua arah seperti tanya jawab, diskusi, penyampaian informasi, dan kerja sama, sehingga menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan belajar.³ Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada penugasan materi pelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh keterampilan sosial siswa, khususnya pada kemampuan bekerja sama.⁴

Kerja sama adalah suatu proses berkelompok yang melibatkan peran antar-anggota yang saling melengkapi dalam upaya mencapai tujuan bersama.⁵ Melalui kerja sama, siswa dapat menghargai pendapat teman, saling berbagi pengetahuan, dan menyelesaikan tugas secara kelompok.⁶ Siswa yang memiliki kemampuan bekerja sama lebih mudah menyesuaikan diri, berbagi peran, dan menunjukkan rasa tanggung jawab dalam kelompok.⁷ Sebaliknya, siswa yang kurang memiliki kemampuan bekerja sama lebih bersikap individual, serta memandang kerja kelompok sebagai beban karena pembagian tugas dianggap tidak adil dan sulitnya melakukan koordinasi.⁸

Kondisi tersebut dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran karena interaksi positif antar siswa tidak terjalin dengan baik. Kerja sama merupakan kemampuan sosial yang tidak terbentuk secara instan, tetapi perlu

² Qi Li et al., "Structured Interaction Between Teacher and Student in the Flipped Classroom Enhances Learning and Interbrain Synchrony," *Npj Science of Learning* 9, no. 1 (2024): 73, <https://doi.org/10.1038/s41539-024-00286-y>.

³ Gloria Walewangko et al., "Kajian Pustaka: Interaksi Edukatif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 254–59.

⁴ Iffah Husnul Walidah and Yunita Hariyani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (TGT) Terhadap Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd Muhammadiyah 1 Bangkalan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 6904–16.

⁵ Yunia Ningsih and Rohita Rohita, "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Media Balok Kayu Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 6, no. 2 (2024): 49–57, <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i2.2635>.

⁶ Khofifatul Muamala and Ria Wulandari, "Keterampilan Kolaborasi Komunikasi Sains Siswa Sekolah Menengah Sebuah Studi Profil," *Jurnal Biologi* 1, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.2907>.

⁷ Julio Navío-Marco et al., "Teamwork Skills Development in Hybrid and Online Universities: The Perspective of the Future Teachers," *Journal of New Approaches in Educational Research* 14, no. 1 (2025): 13, <https://doi.org/10.1007/s44322-025-00032-1>.

⁸ Natasha Vogel and Eileen Wood, "Collaborative Group Work: University Students' Perceptions and Experiences Before and During Covid-19," *Sn Social Sciences* 3, no. 6 (2023): 86, <https://doi.org/10.1007/s43545-023-00670-2>.

dikembangkan melalui latihan berkelanjutan agar siswa mampu berinteraksi dan beradaptasi.⁹ Kemampuan ini dapat terbentuk apabila siswa dibiasakan melalui pembelajaran yang menuntut tanggung jawab bersama dan ketergantungan antar-anggota untuk mencapai tujuan bersama.¹⁰ Pembiasaan kerja sama sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan sikap saling menghargai, gotong royong, dan tanggung jawab bersama.

Bentuk kerja sama semacam ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Hal ini khususnya terlihat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan keterampilan tersebut sebagai bagian dari penerapan nilai-nilai Pancasila.¹¹ Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan model pembelajaran yang mampu mendorong berkembangnya kerja sama siswa sebagai wujud nyata pengamalan nilai-nilai Pancasila di kelas.¹² Selanjutnya dalam penelitian ini digunakan istilah model kooperatif tipe TGT.

Salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Penerapan model ini menekankan bahwa siswa belajar secara berkelompok untuk memecahkan masalah dan memahami materi pembelajaran.¹³ *Teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat aktif tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan. Model ini mendorong siswa untuk saling membimbing dalam kelompok serta menggabungkan aspek permainan dengan pemberian penghargaan.¹⁴

⁹ Daniele Carolina Lopes et al., "Social Skills in Higher Education: How to Combine Active Learning and Social Skills Training Program," *Production* 31 (2021): e20200103, <https://doi.org/10.1590/0103-6513.20200103>.

¹⁰ Nur Naim Muaziz et al., "Saling Ketergantungan Positif Dari Nilai Kerja Sama Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 4 (2024): 288–91, <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i4.90262>.

¹¹ Luthfi Rifa'atun and Ana Andriani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Kerja Sama Dan Komunikasi Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Pkn Sd Islam Al Azhar 16 Cilacap," *Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP) Conference Proceedings* 25 (July 2025): 649–55.

¹² Tia Nur Agustiani et al., "Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan Understanding by Design (Ubd) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Iv Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 549–59, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>.

¹³ Nurmala Sari et al., "Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2023): 1548–57, <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>.

¹⁴ Elok Puspita Sekarsari and Rusnilawati Rusnilawati, "The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in

Model kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kelompok, di mana siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang beranggotakan empat hingga enam siswa dari latar belakang, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Model kooperatif tipe TGT dapat membangun lingkungan belajar yang kompetitif tetapi menyenangkan, mendorong siswa untuk bekerja sama dan berprestasi.¹⁵ Kesuksesan model kooperatif tipe TGT tidak hanya ditentukan oleh kerja sama antar-siswa dalam kelompok, tetapi juga dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran yang tepat.¹⁶

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kerja sama siswa.¹⁷ Untuk mendukung efektivitas model kooperatif tipe TGT, digunakan media pembelajaran yang tepat yaitu Baamboozle sebagai sarana belajar berbasis kelompok.¹⁸ Melalui *platform* interaktif ini, siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama dalam kelompok.¹⁹ Sebagai *platform* interaktif, Baamboozle memiliki banyak fitur yang memungkinkan guru memanfaatkannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, informatif, dan menghibur.²⁰

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 8 September 2025 di kelas IIIC, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, serta media pembelajaran yang terbatas. Dalam kegiatan diskusi kelompok yang terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing 7 anggota, hanya sekitar 2-3 siswa yang aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Sementara itu, 4-5 siswa anggota

Learning Javanese Script Material in Elementary School,” *Mimbar Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 281–96, <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55262>.

¹⁵ Winda Anggriyani Uno, “Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (Tgt) to Improve Students’ Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at Sdn 07 Tilamuta,” *International Journal of Education and Literature* 3, no. 2 (2024): 71–76, <https://doi.org/10.55606/ijel.v3i2.113>.

¹⁶ Suffi Namira et al., “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Papar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD Kelas IV,” *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 16, no. 1 (2024): 15–28, <https://doi.org/10.32678/primary.v16i1.9888>.

¹⁷ Anisa Febrianti, “Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kolaborasi Siswa Melalui Pendekatan Berbasis Kelompok Dan Media Digital,” *Karimah Tauhid* 4, no. 2 (2025): 1351–57, <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i2.17381>.

¹⁸ Salsanila Salsanila and Emil El Faisal, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025): 5046–62.

¹⁹ Hiba Qureshi and Sahib Khatoon, “The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizzz and Baamboozle of English Language Learners,” *Pakistan Languages and Humanities Review* 7, no. 4 (2023): 4, [https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-IV\)16](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-IV)16).

²⁰ Risma Yunita Verawati et al., “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Baamboozle,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2128–36.

lainnya cenderung pasif, lebih banyak diam, dan tidak terlibat diskusi kelompok, bahkan siswa terlihat sibuk bermain sendiri. Terdapat 15 siswa tidak mau bekerja sama, memiliki sifat pemilih yaitu berkelompok hanya mau dengan teman dekatnya, dan cenderung mengerjakan tugas sendiri-sendiri. Selain itu, terdapat 5 siswa yang menunjukkan sikap pemalu dan kurang percaya diri, seperti malu bertanya meskipun terlihat bingung, dan hanya mau mengerjakan tugas jika diberi arahan atau ditunjuk secara langsung oleh guru.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru wali kelas IIC MIN 1 Yogyakarta yang dilaksanakan pada 8 september 2025. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa kerja sama siswa dalam proses pembelajaran masih belum berkembang secara maksimal. Guru menyampaikan bahwa ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok, tidak semua siswa berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Terdapat beberapa siswa yang berperan aktif dalam kegiatan diskusi, sedangkan siswa lainnya cenderung diam atau bermain sendiri tanpa memberikan kontribusi terhadap kelompoknya. Guru juga menyebutkan bahwa ada siswa yang senang berkelompok, namun terdapat juga beberapa siswa yang hanya mau berkelompok dengan teman dekatnya saja, sehingga perlu dibujuk terlebih dahulu agar mau bekerja sama dengan teman lainnya.

Guru mengungkapkan bahwa ketika proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok, hasil yang diperoleh akan beragam, ada siswa yang menjadi lebih aktif, namun ada pula yang tetap diam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi dan kerja sama antar-siswa dalam kelompok belum berjalan secara merata. Guru menambahkan bahwa perbedaan karakter siswa, seperti sifat pendiam dan kurang percaya diri, turut serta dalam memengaruhi rendahnya kerja sama. Selanjutnya, guru menyatakan bahwa selama ini belum pernah menggunakan media atau *game* edukasi seperti Baamboozle dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kelompok belum didukung oleh media digital yang dapat mendorong kerja sama siswa.

Rendahnya kerja sama siswa selama pembelajaran di kelas dapat menurunkan hasil belajar sekaligus menghambat perkembangan pribadi, sosial, kedisiplinan diri, dan rasa tanggung jawab siswa.²¹ Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penelitian ini dilakukan, karena rendahnya kerja sama dapat berpotensi menghambat tercapainya tujuan pembelajaran dan menurunkan efektivitas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang efektif

²¹ Jessica Dhiya ‘. Ulhaq et al., “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (2025): 1439–51, <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2871>.

untuk meningkatkan kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sebagai upaya mengatasi rendahnya kerja sama siswa dalam pembelajaran, perlu diterapkan model dan media pembelajaran yang efektif. Berdasarkan kondisi saat ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan model kooperatif tipe TGT. Selain itu, untuk mendukung efektivitas model ini, peneliti juga memanfaatkan media digital berupa *game* edukasi Baamboozle. Media ini dipilih karena mampu menciptakan proses belajar yang melibatkan interaksi antar-siswa dalam kelompok, sehingga siswa berkontribusi bersama dalam kegiatan pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT, mampu meningkatkan kerja sama siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kerja sama siswa dari 80,76% pada siklus I menjadi 96,52% pada siklus II.²² Hasil serupa ditunjukkan bahwa sebelum pembelajaran rata-rata kelas 57,9 sedangkan setelah diterapkan model kooperatif tipe TGT meningkat menjadi 75,95. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berdampak positif terhadap perkembangan kerja sama siswa.²³

Sementara itu, penelitian lain membahas penggunaan media digital seperti Baamboozle. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar siswa pada pra tindakan sebesar 56%, kemudian meningkat menjadi 69% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 83% pada siklus II sehingga telah mencapai kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa Baamboozle membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.²⁴

Penelitian-penelitian terdahulu masih terbatas karena hanya berfokus pada pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap kerja sama tanpa bantuan media digital yang interaktif. Sementara itu, penggunaan Baamboozle lebih pada aspek minat belajar dan membantu pemahaman, serta belum banyak

²² Tia Nur Agustiani et al., "Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan Understanding By Design (UbD) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 549–59, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>.

²³ Fadia Nurluthfiana and Wawan Shokib Rondli, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 2.B (2025): 83–90.

²⁴ Cinantya Lungid Ngasmarani et al., "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 4 (2024): 873, <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97077>.

yang menggabungkan keduanya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah MI. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekurangan penelitian sebelumnya melalui penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *game* edukasi Baamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta. Penerapan ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan kerja sama siswa yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk mengkaji lebih mendalam efektivitas penggunaan *game* edukasi Baamboozle dalam penerapan model kooperatif tipe TGT guna meningkatkan kerja sama siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Peningkatan Kerja Sama Siswa Kelas IIIC MIN 1 Yogyakarta dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Game* Edukasi Baamboozle.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rendahnya kerja sama siswa dapat diidentifikasi melalui beberapa permasalahan berikut:

1. Sebanyak 15 siswa memiliki sifat pemilih, yaitu berkelompok hanya mau dengan teman dekatnya dan cenderung mengerjakan tugas secara individu.
2. Dalam kegiatan kelompok yang terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing anggota terdiri dari 7 siswa, hanya 2-3 siswa yang aktif berdiskusi, sedangkan 4-5 anggota lainnya cenderung diam dan sibuk bermain sendiri.
3. Sebanyak 5 siswa siswa yang menunjukkan sikap pemalu dan kurang percaya diri, seperti malu bertanya meskipun terlihat bingung, dan hanya mau mengerjakan tugas jika diberi arahan atau ditunjuk secara langsung oleh guru.
4. Model dan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Mempertimbangkan latar belakang, serta keterbatasan waktu dan energi yang dimiliki peneliti, penelitian ini perlu memiliki batasan ruang lingkup guna mencegah kemungkinan kesalahpahaman dari pembaca. Oleh sebab itu, batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penerapan model kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan menggunakan *game* edukasi Baamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIC di MIN 1 Yogyakarta yang sedang menjalani semester ganjil tahun akademik 2025/2026.

3. Fokus penelitian bukan hasil belajar kognitif, afektif, atau psikomotorik secara keseluruhan, melainkan peningkatan kerja sama siswa selama proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan menggunakan *game* edukasi Baamboozle pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIC MIN 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana peningkatan kerja sama siswa melalui model kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan menggunakan *game* edukasi Baamboozle pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIC MIN 1 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan *game* edukasi Baamboozle pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIC MIN 1 Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui peningkatan kerja sama siswa melalui model kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan menggunakan *game* edukasi Baamboozle pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIC MIN 1 Yogyakarta?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini yang menggunakan media interaktif digital seperti Baamboozle diharapkan dapat berkontribusi mengembangkan teori tentang model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe TGT. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah di bidang pendidikan dasar mengenai cara untuk meningkatkan kerja sama siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan media berbasis teknologi.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi Guru

Meningkatkan pemahaman guru tentang pemanfaatan model kooperatif tipe TGT melalui kombinasi antara pemanfaatan media pembelajaran seperti *game* edukasi yaitu Baamboozle. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih berinisiatif dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya perbaikan kualitas pembelajaran. Guru juga dapat

terdorong untuk menggunakan model serta media pembelajaran yang lebih beragam sehingga penyampaian informasi dapat berlangsung dengan baik.

b. Bagi Siswa

Melalui aktivitas belajar yang interaktif, menumbuhkan kerja sama, serta semangat juang (kompetitif), diharapkan siswa dapat meningkatkan kerja sama dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam merancang model pembelajaran yang berbeda dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan media digital seperti *game* edukasi Baamboozle dan model kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga mengembangkan kerja sama siswa. Jika diterapkan secara konsisten, ini dapat menghasilkan guru yang dipercaya oleh masyarakat dan mendukung kemajuan pembelajaran berbasis digital.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pembelajaran yang sangat berharga bagi peneliti dalam pembuatan modul ajar, lembar observasi, serta menganalisis data secara menyeluruh untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan penelitian, sekaligus menambah pemahaman tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model yang menyenangkan serta media pembelajaran berbasis teknologi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IIC MIN 1 Yogyakarta, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* edukasi Baamboozle, dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan sintaks model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIC MIN 1 Yogyakarta. Penerapan model ini dilaksanakan melalui lima langkah yaitu, (1) penyajian materi di kelas, (2) pembentukan kelompok heterogen, (3) bermain *game*, (4) kompetisi akademik, dan yang terakhir adalah (5) penghargaan kelompok. Penggunaan *game* edukasi Baamboozle pada tahap bermain *game* dan kompetisi akademik sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan *game* edukasi Baamboozle pada kedua tahap tersebut menjadikan pembelajaran lebih efisien, menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* edukasi Baamboozle terbukti dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IIC MIN 1 Yogyakarta. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pada siklus I, rata-rata presentase kerja sama siswa sebesar 70,5% dengan kategori baik, namun belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan meningkatkan kerja sama siswa sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebesar 87,04% dengan kategori sangat baik pada siklus II, sehingga terjadi kenaikan sebesar 16,54%. Penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah melampaui kriteria keberhasilan yaitu 80%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan kerja sama siswa kelas IIC MIN 1 Yogyakarta melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* edukasi Baamboozle, penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *game* edukasi Baamboozle pada tahap bermain *game* dan kompetisi akademik dapat meningkatkan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mengembangkan kerja sama siswa sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *game* edukasi Baamboozle memberikan dampak positif bagi guru, sekolah, dan siswa. Bagi guru dan sekolah, hasil penelitian ini menunjukkan perlunya penguatan terhadap peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar berbasis digital yang efektif. Sementara itu, bagi siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menumbuhkan sikap kerja sama, dari yang semula cenderung pemilih dan hanya mau bekerja sama dengan teman dekatnya menjadi lebih berbau dan bersedia bekerja sama, berani menyampaikan pendapat, serta memiliki sikap saling menghargai perbedaan untuk mencapai tujuan bersama dalam kelompok.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan dan prosedur penelitian yang direncanakan. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan hanya pada kelas IIC MIN 1 Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 28, sehingga hasil penelitian ini belum tentu dapat diterapkan pada kelas, jenjang, atau sekolah yang memiliki karakteristik siswa dan lingkungan belajar yang berbeda.
2. Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* edukasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, alur pembelajaran, serta memfasilitasi kerja sama antar-anggota kelompok. Sehingga hasil penelitian ini dapat berbeda jika diterapkan oleh guru lain.
3. Penerapan *game* edukasi Baamboozle membutuhkan dukungan sarana dan prasarana, seperti proyektor dan jaringan internet yang memadai agar dapat dilaksanakan secara optimal. Oleh karena itu, penyesuaian pelaksanaan perlu dilakukan apabila diterapkan pada sekolah dengan kondisi fasilitas yang berbeda.

D. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dan memperhatikan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pada pelaksanaan kuis dalam tahap bermain *game* dan kompetisi akademik berbantuan *game* edukasi Baamboozle, guru melakukan penegasan kembali mengenai tata cara pelaksanaan kegiatan agar dapat dipahami dengan baik dan benar. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan bagian yang belum dipahami serta memberikan penjelasan ulang agar siswa lebih siap mampu menjawab soal dengan tepat.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan subjek atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap aspek pembelajaran lainnya dengan menggunakan media pembelajaran yang sejenis dengan Baamboozle.



DAFTAR PUSTAKA

- A, Zahra Nadyanda, and Ibnu Muthi. "Penguatan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Kebiasaan, Pengalaman, Dan Dukungan Lingkungan Sekolah." *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2025): 307–20. <https://doi.org/10.59061/guruku.v3i3.1118>.
- Abdulah, Muhamad Kosim, Ikka Kartika Abbas Fauzi, and Adjat Sudrajat. "Manajemen Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Pendidikan." *Jurnal Simki Pedagogia* 5, no. 2 (2022): 200–208. <https://doi.org/10.29407/jsp.v5i2.149>.
- Abolla, Monica, and Yurniwati. "The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Modified Schema Based Instruction (SBI) on Mathematics Problem Solving Ability of Grade V Students [Pengaruh Teams Games Tournament (Tgt) Modifikasi Schema Based Instruction (SBI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V]." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 22, no. 1 (2026): 1–28. Mathematics in Elementry Education. <https://doi.org/10.19166/pji.v22i1.10195>.
- Afifatimah, Oktafirdayanti, Muhammad Hanif, and Dwi Bambang Tulus Pribadi. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Strategi Teams Games Tournament Dengan Media Berbasis ICT 'Wordwall.'" *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5, no. 1 (2024): 53–65. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>.
- Agustiani, Tia Nur, Suryadi, and Gunawan Anggia Rahman. "Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan Understanding By Design (UbD) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 549–59. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>.
- Agustiani, Tia Nur, Suryadi, and Gunawan Anggia Rahman. "Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan Understanding by Design (Ubd) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 549–59. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>.
- Agustina, Asra, and Lili Dasa Putri. "Hubungan Lingkungan Keluarga Dengan Kemandirian Anak Usia Dini Di Kenagarian Koto Alam Kabupaten Lima Puluh Kota." *Jurnal Family Education* 4, no. 2 (2024): 371–78. <https://doi.org/10.24036/jfe.v4i2.199>.
- Agustri, Synta, Din Azwar Uswatun, and Irna Khaleda Nurmeta. "Analisis Nilai Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran Musik Pada Pertunjukan Carita Di Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan*

- Pembelajaran Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2025).
<https://doi.org/10.30651/else.v9i1.21904>.
- Alimova. "Using the Internet Service «Baamboozle» When Creating a Gamified Educational Environment in English Classes." *American Journal of Pedagogical and Educational Research* 8 (January 2023): 106–13.
- "Al-Qur'an. Al-Maidah [5]:2. Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia." Accessed March 6, 2026. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=1&to=120>.
- Andriyani, Lin. "Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking Pada Webite Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran." *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021): 321–22.
- Andriyani, Lin. "Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking Pada Webite Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran." *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021): 324–25.
- "Arti Kata Game - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." n.d. Accessed September 29, 2025. <https://kbbi.web.id/game>.
- Asesmen Pendidikan, Badan Standar, Kurikulum. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Nomor 032/H/KR/2024. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024.
- Briggs, Pam, James Nicholson, and Rhian Lukins. "Human and Digital Ecosystems in the Modern Household." *Frontiers in Psychology* 15 (January 2025). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1426804>.
- Budiman, Budiman, Erick Burhaein, and Ruslan Rusmana. "Mengembangkan Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pendidikan Jasmani." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 8674–80. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13702>.
- Daryanto. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*. 1st ed. Gava Media, 2011.
- Depi, Depi Pujiyanti, and Nurrohmatul Amaliyah. "Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal SOLMA* 10, no. 1s (2021): 158–64. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1s.5541>.
- Erawati, Dina Sefita, Warsono, and Rony Rodiyana. "Implementasi Metode Team Group Tournament Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 001 Des (2024): 1273–84. <https://doi.org/10.58230/27454312.1571>.
- Faridli, Efi Miftah, Sri Harmianto, and Tukiran Taniredja. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. 6th ed. Alfabeta, 2015.
- Fatimah, Nur, Ratna Lolane Sianipar, Poppy Amalia, et al. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Drama Di SMA Swasta Istiqlal Delitua." *Berkat : Jurnal Pendidikan Agama Dan Katolik* 1, no. 4 (2024): 75–87. <https://doi.org/10.61132/berkat.v1i4.244>.

- Fatma, Mora, Indros Piliati, Budiarti Budiarti, Iwan Putra, Molli Wahyuni, and Masrul Masrul. "Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 31, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>.
- Febrianti, Anisa. "Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kolaborasi Siswa Melalui Pendekatan Berbasis Kelompok Dan Media Digital." *Karimah Tauhid* 4, no. 2 (2025): 1351–57. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i2.17381>.
- Habdi, Habdi, and Reno Reno. "Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 7, no. 1 (2021): 19–26. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>.
- Hakim, Abdul Azizul. "Efektivitas Pembelajaran Kelompok Dengan Pembelajaran Individu Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sdi Elhakim Bagik Lonjer." *Khatulistiwa* 4, no. 1 (2023): 80–92. <https://doi.org/10.69901/kh.v4i1.205>.
- Hanni, Yohanes, Olivia Kembuan, and Sondy Kumajas. "Rancang Bangun Game Edukasi 3d Rancang Bangun Game Edukasi 3d "Ucul Si Pejuang Covid." *Jointer: Journal of Informatics Engineering* 4, no. 01 (2023): 01. <https://doi.org/10.53682/jointer.v4i01.185>.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, et al. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Hasanah, Uswatun. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 030 Sibuk Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar." Undergraduate, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021.
- Hibatullah, Rizqi Dhafin, and Tri Wahyu Hidayati. "Pemenuhan Hak Dan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Dalam Keluarga Tuna Susila Perspektif Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002: (Studi Kasus Wilayah Di Poncol Kecamatan Semarang Utara Kota Semarang)." *Jurnal Hukum Dan Sosial Politik* 3, no. 1 (2025): 163–74. <https://doi.org/10.59581/jhsp-widyakarya.v3i1.4726>.
- Hidayah, Hikmah Nurul. "The Application of Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament Type on the Seventh Grade Students in Social Arithmetic." *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 65–73. <https://doi.org/10.36835/axi.v5i1.547>.
- Hikmawati, Fenti. *Metode Penelitian*. 4th ed. PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif: Efektivitas Pembelajaran*. 9th ed. Alfabeta, 2019.
- Izzaturrahman, Rahma Hanifa, Nurwanti Fatmah, and Adiyanti Ahmadi. "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat Di Kelas IX SMP." *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan*

- Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2025): 364–74.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v6i2.3721>.
- Johnson, David H., and Frank P. Johnson. *Joining Together: Group Theory and Group Skills*. Pearson Education, 2012.
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media, 2013.
- Khufi, Ida Ayu, Nurul Aini Jamil, Siti Rohmah Astiza, et al. “Implementasi Hak Peserta Didik Dalam Pelaksanaan Pendidikan Di Sdn Batuan 1.” *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 65–71.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v4i2.41>.
- Latief, Abdul. “Peranan Pentingnya Lingkungan Belajar Bagi Anak.” *Jurnal Kependidikan* 7, no. 2 (2023): 61–66.
- Lestari, Ria Yuni, Hj Tati Rohmayati, Syifa Nandiny, Meidha Zulva Fadhila, and Azzalfa Alifah Rizkya. “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Peningkatan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn.” *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1, no. 6 (2023): 301–12. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i6.482>.
- Li, Qi, Die Wang, Weilong Xiao, et al. “Structured Interaction Between Teacher and Student in the Flipped Classroom Enhances Learning and Interbrain Synchrony.” *Npj Science of Learning* 9, no. 1 (2024): 73.
<https://doi.org/10.1038/s41539-024-00286-y>.
- Lopes, Daniele Carolina, Mateus Cecílio Gerolamo, Marcel Andreotti Musetti, and Daniel Capaldo Amaral. “Social Skills in Higher Education: How to Combine Active Learning and Social Skills Training Program.” *Production* 31 (2021): e20200103. <https://doi.org/10.1590/0103-6513.20200103>.
- Madini, Deandra Khoiro, Ami Samsiah, and Haryono Haryono. “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di Sman 1 Pamarayan.” *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1 (2023): 1.
<https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1457>.
- Mariani, Sartika Dewi. “Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Smp: The Effect of Hybrid Learning Using Baamboozle Media on Learning Outcomes and Learning Interests of Junior High School Students.” *Jurnal Dialektika Pendidikan Ips* 2, no. 2 (2022): 206–16.
<https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48607>.
- Maruf, H., and Mursadam Mursadam. “Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dengan Media Peta Konsep Pada Materi Pecahan Kelas IV SDN Kuta.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3b (2022): 1404–11.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.716>.
- Maulida, Izul Hana, and Kurniana Bektiningsih. “Implementasi Disiplin Positif Melalui Kesepakatan Kelas Sebagai Upaya Kuratif Perilaku Menyimpang Kelas VI Sdn Bringin 01.” *Pendas: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 257–67. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.21141>.
- Muamala, Khofifatul, and Ria Wulandari. “Keterampilan Kolaborasi Komunikasi Sains Siswa Sekolah Menengah Sebuah Studi Profil.” *Jurnal Biologi* 1, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.2907>.
- Muaziz, Nur Naim, Joko Daryanto, and Sandra Bayu Kurniawan. “Saling Ketergantungan Positif Dari Nilai Kerja Sama Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar.” *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 4 (2024): 288–91. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i4.90262>.
- Namira, Suffi, Rien Anitra, and Evinna Cinda Hendriana. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Papar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD Kelas IV.” *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 16, no. 1 (2024): 15–28. <https://doi.org/10.32678/primary.v16i1.9888>.
- Nauval, Muhammad, Ikhwan Ruslianto, and Syahru Rahmayuda. “Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Budaya Indonesia Menggunakan Unity Engine.” *Coding: Jurnal Komputer Dan Aplikasi* 9, no. 03 (2021): 491–500. <https://doi.org/10.26418/coding.v9i03.49393>.
- Navío-Marco, Julio, Diego Ardura, and Arturo Galán. “Teamwork Skills Development in Hybrid and Online Universities: The Perspective of the Future Teachers.” *Journal of New Approaches in Educational Research* 14, no. 1 (2025): 13. <https://doi.org/10.1007/s44322-025-00032-1>.
- Ngasmarani, Cinantya Lungid, Hendras Suci Pramukti, Matsuri Matsuri, and Ari Dewi Mumpuni. “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 4 (2024): 873. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97077>.
- Ningsih, Yunia, and Rohita Rohita. “Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Media Balok Kayu Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 6, no. 2 (2024): 49–57. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i2.2635>.
- Nurluthfiana, Fadia, and Wawan Shokib Rondli. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 2.B (2025): 83–90.
- Parhusip, Gristi Damaiyanti, Yosep Dwi Kristanto, and Partini Partini. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 11, no. 2 (2023): 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.

- Prasetyo, Ledjar Nur Ageng, Faridl Musyadad, and Atika Dwi Evitasari. "Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar." *EDUKATIF: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran* 1, no. 02 (2025): 68–75.
- Pratiwi, Delia Citra, and Kurniana Bektiningsih. "Penerapan Tata Tertib Sekolah Dalam Membantu Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik Di SD Bangunsari." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 854–65. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1401>.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.
- Prayoga, Fatkhul Ibnu, Nisaul Masruroh, and Nur Vina Safitri. "Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia." *Social, Humanities, and Educational Studies (shes): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 3. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91633>.
- Prihatmojo, Agung, and Rohmani Rohmani. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."* Edited by Purna Bayu Nugroho. Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020. <http://www.umko.ac.id>.
- Putri, Meliani, Rusi Rusmiati Aliyyah, and Syukri Indra. "Penerapan Disiplin Positif Melalui Kesepakatan Kelas Di SDIT AL Husna Cicurug." *Karimah Tauhid* 4, no. 5 (2025): 2526–34. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i5.18963>.
- Putri, Vicky Diliana Sagita, Yudi Hartono, and Siti Nurkholipah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri 5 Madiun." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (Snistek)* 6 (September 2024): 9–14.
- Qureshi, Hiba, and Sahib Khatoon. "The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizizz and Baamboozle of English Language Learners." *Pakistan Languages and Humanities Review* 7, no. 4 (2023): 4. [https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-IV\)16](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-IV)16).
- Rahayu, Irma, and Diki Rukmana. "The Effect of Game-Based Learning Model Assisted by a Bamboozle on the Multiplication Operation Skills of Elementary School Students." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (August 2022): 1265. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9000>.
- Rahmi, Nur, Muh.Faisal, and Amir Pada. "Implementasi Tata Tertib Sekolah Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas V Di SDN Samata Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 192–201. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22599>.

- Rara, Rara. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di SD N 6 Bandar Jaya Timur." Undergraduate, IAIN Metro, 2025. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/11046/>.
- Rifa'atun, Luthfi, and Ana Andriani. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Kerja Sama Dan Komunikasi Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran Pkn Sd Islam Al Azhar 16 Cilacap." *Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP) Conference Proceedings 25* (July 2025): 649–55.
- Ritonga, Rasid, Romi Mesra, Siti Habsari Pratiwi, et al. *Penelitian Tindakan Kelas*. 1st ed. PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Rokhman, Nur, and Farid Ahmadi. "Pengembangan Game Edukasi Si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa." *Edukasi* 14, no. 2 (2020): 2. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>.
- Saádi, Ahmad. "Pengumpulan Data Yang Efisien Pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, Dan Tantangan." *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2025): 90–108. <https://doi.org/10.53398/alamin.v2i2.377>.
- Safinatunnajah, Safinatunnajah, and Supriansyah Supriansyah. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1829–34. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1362>.
- Salsanila, Salsanila, and Emil El Faisal. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025): 5046–62.
- Saputri, Rizky Novia, Patmisari Patmisari, and Sri Hastuti. "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa Menggunakan Gallery Walk." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 435–46. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.389>.
- Sari, Anugerah Permata, Otang Kurniawan, and Zufriady. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Games Edukasi Baamboozle Terhadap Penguasaan Konsep Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Anak." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 1869–78. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25803>.
- Sari, Nurmala, Rizky Ananda, and Moh Fauziddin. "Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2023): 1548–57. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>.
- Sarmila, Meriza Faradilla, and Khairul Rizal. "Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Enhance Student Learning Outcomes on Diversity Is Beautiful." *International Journal*

- of *Advances in Educational Research* 1, no. 2 (2024): 95–102. <https://doi.org/10.62941/ijaer.v1i2.86>.
- Sekarsari, Elok Puspita, and Rusnilawati Rusnilawati. “The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School.” *Mimbar Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 281–96. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55262>.
- Sinaga, Janes, Juita Lusiana Sinambela, Stimson Hutagalung, and Rolyana Ferinia. “Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak-Anak Melalui Pekerjaan Rumah Tangga.” *JURNAL KADESI* 4, no. 1 (2021): 139–59. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v4i1.24>.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning : Teori, Riset, Dan Praktik*. Nusa Media, 2008.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning : Teori, Riset, Dan Praktik*. Nusa Media, 2008.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. 2nd ed. Allyn and Bacon, A Simon & Schuster Company, 1995.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. 2nd ed. Allyn and Bacon, A Simon & Schuster Company, 1995.
- Slavin, Robert E. *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn*. Springer Science & Business Media, 1985.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. 26th ed. Rajawali Pers, 2015.
- Sukmawati, Sudarmin. “Development of Quality Instruments and Data Collection Techniques.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 6, no. 1 (2023): 119–24. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7527>.
- Ulhaq, Jessica Dhiya ‘., Wawan Shokib Rondli, and Rani Setiawaty. “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (2025): 1439–51. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2871>.
- Uno, Winda Anggriyani. “Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (Tgt) to Improve Students’ Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at Sdn 07 Tilamuta.” *International Journal of Education and Literature* 3, no. 2 (2024): 71–76. <https://doi.org/10.55606/ijel.v3i2.113>.
- Utari, Ni Ketut Sri Eka. “Penerapan Disiplin Positif Melalui Kesepakatan Kelas Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Pada Siswa Tunagrahita.” *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti* 1, no. 1 (2023): 11–19. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i1.2101>.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. “Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan.” *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (2024): 19–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.
- Utomo, Wahyu Azim, Fine Refiane, Aryo Andri Nugroho, and Maryati Maryati. “Pemahaman Hak Dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kedisiplinan

- Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 826–30. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>.
- Verawati, Risma Yunita, Mastur Mastur, and Susanti Sufyadi. “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2128–36.
- Verawati, Risma Yunita, Mastur Mastur, and Susanti Sufyadi. “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2128–36. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591>.
- Vogel, Natasha, and Eileen Wood. “Collaborative Group Work: University Students’ Perceptions and Experiences Before and During Covid-19.” *Sn Social Sciences* 3, no. 6 (2023): 86. <https://doi.org/10.1007/s43545-023-00670-2>.
- Walewangko, Gloria, Elni J. Usuh, and Jeffry Sonny J. Lengkong. “Kajian Pustaka: Interaksi Edukatif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar.” *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 254–59.
- Walidah, Iffah Husnul, and Yunita Hariyani. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (TGT) Terhadap Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd Muhammadiyah 1 Bangkalan.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 6904–16.
- Wani, Anis Syafa, Feby Annisa Yasmin, Septiana Rizky, Syafira Syafira, and Deasy Yunita Siregar. “Penggunaan Teknik Observasi Fisik Dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa Di Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3737–43. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12974>.
- Wati, Eka Kurnia, Endang Sri Maruti, and Melik Budiarti. “Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020): 97–114. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v4i2.680>.
- Weick, Karl E. *The Social Psychology of Organizing*. 2nd ed. McGraw-Hill, 1979.
- Winaningsih, Elis Tuti, and Fajar Syarif. “Konstruk Media Pembelajaran Bamboozle Pada Sd Islam Sinar Cendekia.” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari’ah Dan Tarbiyah* 8, no. 2 (2023): 165–76.
- Winarso, Sigit. “Analisis User Experience Game Android: Amazepong Bali 1.0.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 1350–57.
- Yuliawati, Fitri, Jamil Suprihatiningrum, and M. Agung Rokhimawan. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Tenaga Pendidik Profesional*. 1st ed. Pedagogia : PT Pustaka Intan Madani, 2012.

