

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING  
TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GAMES  
EDUKASI BAAMBOOZLE TERHADAP PENGUASAAN KONSEP  
UNSUR-UNSUR INTRINSIK CERITA ANAK**

Anugerah Permata Sari<sup>1</sup>, Otang Kurniaman<sup>2</sup>, Zufriady<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD Universitas Riau

[anugerah.permata5341@student.unri.ac.id](mailto:anugerah.permata5341@student.unri.ac.id),  
[otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id](mailto:otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id), [zufriady@lecturer.unri.ac.id](mailto:zufriady@lecturer.unri.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning outcomes of Indonesian language in grade V students of SDN 79 Pekanbaru which have not met the criteria for achieving learning objectives (KKTP). The low learning outcomes are caused by the use of Indonesian language learning models and media that are less varied so that they have an impact on student learning outcomes. This study aims to determine the effect of using the Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (TGT) learning model assisted by baamboozle educational games on mastery of the concept of intrinsic elements of children's stories. This type of research is quantitative research with experimental method with One Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study amounted to 20 students. Data collection techniques using test techniques. The research test instrument is a multiple choice question that has been tested for validity, reliability, difficulty level, and question differentiation. Based on the results of the study, the average pretest score was 66 and the average posttest score was 85 which showed an increase. and the results of hypothesis testing using the Paired Sample T Test test which obtained a significance value (2-tailed) of  $>.001$  so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. As well as the results of the N-Gain test, the obtained gain score is 0.5757 which is included in the moderate category and the gain percent of 57.5707% is included in the moderately effective category.*

**Keywords:** *baamboozle, cooperative learning type teams games tournament, mastery of the concept of intrinsic elements of the story*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah pada siswa kelas V SDN 79 Pekanbaru yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh penggunaan model dan media pembelajaran bahasa Indonesia yang kurang bervariasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative*

*Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *baamboozle* terhadap penguasaan konsep unsur-unsur intrinsik cerita anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Adapun Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Instrumen tes penelitian berupa soal pilihan ganda yang sudah diuji validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 66 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85 yang menunjukkan peningkatan. dan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T Test* yang memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $>,001$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Serta hasil uji N-Gain yaitu diperoleh *gain score* yaitu sebesar 0,5757 yang termasuk dalam kategori sedang dan *gain* persen sebesar 57,5707% termasuk dalam kategori cukup efektif.

**Kata Kunci:** *baamboozle*, model pembelajaran *cooperative learning type teams games tournamen*, penguasaan konsep unsur-unsur intrinsik cerita

### **A. Pendahuluan**

Sastra anak merupakan sebuah karya imajinatif yang disajikan dengan penggunaan bahasa tertentu yang menggambarkan dunia khayalan, menawarkan pemahaman dan pengalaman serta mengandung nilai estetika yang dapat diciptakan baik oleh orang dewasa maupun anak-anak(Ummah, 2019). Salah satu contoh karya sastra anak adalah cerita anak yang dibuat khusus agar dapat dibaca dan dimengerti oleh anak-anak, dengan berbagai tema yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Cerita anak pada umumnya mengandung nilai-nilai moral, emosi, dan pengalaman yang dapat mendukung perkembangan karakter serta pengetahuan anak. Didalam sebuah

cerita terdiri dari unsur yang membangunnya dari dalam yang membuat cerita menjadi lebih menarik dan dinamis yaitu unsur intrinsik cerita.

Unsur-unsur intrinsik cerita terdiri dari tema, tokoh, penokohan, alur, dan amanat. Cerita anak mengandung banyak nilai yang dapat dijadikan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari, hal ini sangat berguna bagi anak-anak yang akan menjalani kehidupan di Masyarakat(Rosid, 2021). Materi unsur-unsur intrinsik cerita menjadi salah satu materi yang termuat dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD. Siswa belajar mengenai unsur yang membangun cerita. Untuk dapat memahami nilai yang terkandung didalam sebuah cerita

maka siswa harus menguasai dan memahami konsep unsur intrinsik cerita dengan baik, Penguasaan konsep dalam pembelajaran bahasa Indonesia, merupakan syarat untuk mencapai keberhasilan dalam belajar bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia penting untuk dikuasai agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tertulis sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (Kurniaman et al., 2018).

Penguasaan mengenai konsep merupakan hal penting dalam hasil belajar kognitif, yang tidak hanya menunjukkan banyaknya informasi yang diingat siswa, tetapi seberapa baik siswa dapat memahami dan menerapkan informasi. Penguasaan konsep merupakan kemampuan untuk memahami suatu konsep materi pembelajaran dengan cara beripikir secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif, pemahaman konsep menjadi aspek kunci dalam suatu pembelajaran (Giawa et al., 2022).

Pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan syarat pendidik harus memiliki kemampuan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai. Pendidik dapat menggabungkan pembelajaran dan

teknologi yang diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga berdampak positif bagi pemahaman konsep siswa. Penggunaan teknologi digital mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Mulyani et al., 2022). salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran *Cooperativ Learninge Type Teams Game Tournament* (TGT).

Model *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* menggabungkan belajar kelompok dengan kompetisi melalui permainan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini memiliki berbagai manfaat dalam kegiatan belajar seperti dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih bervariasi sehingga dapat Membantu Peneliti untuk mengatasi masalah belajar seperti rendahnya minat belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Asiva Noor Rachmayani, 2022). Model ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses

pembelajaran dan siswa bebas untuk berinteraksi serta bertukar dalam menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran (Agusminarti & Hudi, 2020).

*Baamboozle* adalah permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. *Baamboozle* digunakan sebagai media edugames yang dimainkan secara online dimana siswa diajak untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam kotak. ini praktis dan dapat diakses dengan mudah. Platform ini dirancang untuk menggabungkan pembelajaran dengan hiburan melalui permainan edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (May *et al.*, 2024). *Baamboozle* menjadi pilihan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran secara langsung maupun digunakan sebagai tugas dirumah, karena dengan *baamboozle* siswa dapat bermain dan belajar kapan saja karena bisa diakses melalui perangkat yang dimiliki siswa (Susanti *et al.*, 2024). Terdapat tiga jenis kuis yang bisa digunakan yaitu:

- a. *Questions only*, yaitu berupa kuis biasa
- b. *Classici*, yaitu kuis dengan tambahan fitur seperti fitur

mengalahkan *team* lain dan bisa juga kotak pertanyaan yang didalamnya terdapat *zonk* seperti pengurangan nilai *team* lain

- c. *Classis jr*, yaitu kuis dimana power-ups dibatasi, pada kuis jenis ini hanya terdapat kotak yang berisi tambahan poin

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Peneliti kelas V di Sekolah Dasar Negeri 79 Pekanbaru, diketahui bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia masih rendah, terjadi karena dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah model dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang cenderung membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *baamboozle* terhadap penguasaan konsep unsur-unsur intrinsik mengenai cerita anak.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 79 Pekanbaru. Pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Kelas VA sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 20 siswa. Jenis penelitian adalah Pre-Experimental Designs (Nondesigns) yaitu one grup *pretes- posttest* design yaitu penelitian yang dilakukan menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen (Sugiyono,2024). Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes. Tes merupakan alat yang digunakan pada proses penilaian berbentuk tugas yang diberikan kepada siswa untuk diselesaikan sehingga menghasilkan nilai tentang perilaku atau prestasi siswa.(Sa'diah, 2022).

Tes pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu *pretes* yaitu merupakan tes awal yang diberikan pada kelas V sebelum diberi perlakuan. dan *posttest* yaitu tes akhir yang dilakukan pada kelas V dengan tujuan untuk melihat apakah ada pengaruh setelah diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain.

a). Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk menilai sebaran data yang diamati pada sebuah variabel berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 1. kriteria uji normalitas**

Normalitas	Kriteria
Hasil signifikan $> 0,05$	Normal
Hasil signifikan $< 0,05$	Tidak normal

Sumber: (Pramono *et al.*, 2021)

b). Uji Hipotesis, Hasil uji t dapat dilihat pada kolom T-test for equality of means. Jika sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $h_a$  diterima dan  $h_o$  ditolak.

c.) Uji N-Gain, adalah nilai peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *Pretest* dengan nilai *Posttest*.

**Tabel 2. Kriteria Gain Score**

Nilai N-Gain	Interpretasi
$G > 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan

Sumber : (Sukarelawan et al., 2024)

**Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan**

Presentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan yaitu peneliti melakukan *pretes* dengan memberikan soal objektif sebanyak 20 soal kepada siswa. Untuk pertemuan kedua dan ketiga yaitu pemberian perlakuan kepada siswa, pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan *games* edukasi *bamboozle* pada materi unsur-unsur intrinsik cerita. dan pada pertemuan keempat peneliti melakukan *posttest* dengan memberikan soal tes sebanyak 20 soal kepada siswa.

*Pretest* adalah tes awal yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa pada materi unsur-unsur intrinsik cerita anak. dan *Posttest* adalah tes akhir yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberi perlakuan. Hasil analisis

statistic deskriptif hasil *Pretest* dan *Posttest* sebagai berikut.

	Descriptive Statistics			
	N	Minimum	Maximum	Mean Std. Deviation
Nilai Pretest Bahasa Indonesia	20	35	85	66,00 13,630
Nilai Posttest Bahasa Indonesia	20	65	100	85,00 8,885
Valid N (listwise)	20			

**Gambar 1. Hasil Analisis Statistic Deskriptif**

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretes* dan nilai *posttes*. untuk *pretes* memiliki nilai minimum 35 sedangkan nilai minimum *posttes* adalah 65. dan untuk nilai maksimum *pretes* adalah 85 sedangkan nilai maksimum *posttes* adalah 100. Dengan nilai mean atau rata rata yang diperoleh pada *pretes* yaitu 66 dan *posttes* 85. Untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan yang signifikan, maka dilakukan uji t, dengan syarat harus dilakukan uji normalitas.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai sebaran data yang diamati pada sebuah variabel berdistribusi normal atau tidak, dengan rumus Shapiro-Wilk.

	Statistic	df	Sig.
Pretest Penguasaan konsep unsur-unsur intrinsik cerita	,918	20	,092
Posttest Penguasaan konsep unsur-unsur intrinsik cerita	,918	20	,089

**Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Hasil Belajar**

Berdasarkan output hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel 2 didapatkan nilai signifikansi untuk data hasil belajar pada *pretest* sebesar 0,092 yang berarti *sig pretest* > 0,05 yang artinya berdistribusi normal. dan untuk data hasil belajar pada *posttest* nilai signifikansi sebesar 0,089 yang berarti *sig pretest* > 0,05 yang artinya berdistribusi normal. hal ini menunjukkan bahwa nilai data penelitian berdistribusi normal.

**Uji Hipotesis**

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan jika diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *bamboozle*

Paired Samples Test								
Paired Differences					t	df	Significance Two-Sided p	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				
Paired 1	Pretest - Posttest	-18,7500	8,20783	1,83553	-14,88804	-10,16296	19	<,001

**Gambar 3. Hasil Uji Hipotesis**

Berdasarkan gambar 3 didapatkan nilai t hitung sebesar 10,162 < t tabel yaitu 2,093 hal ini menunjukkan nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan nilai sig (2-tailed) sebesar <,001 artinya jika dibandingkan dengan taraf signifikansinya yaitu sig <0,05 ini

berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Dari penjelasan hasil diatas dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga Ha diterima.

**Uji N-Gain**

Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *Pretest* dengan nilai *Posttest*. Dengan menghitung selisih antara nilai tes awal dan tes akhir maka didapatkan nilai gain dan dapat diketahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *bamboozle* dalam meningkatkan pemahaman konsep.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	.14	1,00	.5757	.19571
Ngain_Persen	20	14,29	100,00	57,5707	19,57075

**Gambar 4. Hasil Uji N-Gain Descriptive Statistics**

Berdasarkan gambar 4 dapat dilihat hasil *gain score* yang ditunjukkan pada tabel mean yaitu 0,5757 dan *gain* persen 57,5707%. Menurut (Sukarelawan et al., 2024) *gain score* sebesar 0,5757 termasuk dalam kategori sedang dan *gain* persen 57,5707% menunjukkan Tingkat keefektifan dalam kategori cukup efektif.

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas dengan diawali pemberian *pretest* sebagai tes awal kemampuan siswa, selanjutnya penerapan pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *bamboozle* dan kemudian siswa diberikan tes akhir setelah diberikan perlakuan untuk melihat peningkatan hasil belajar.

Pada pertemuan pertama dan kedua, peneliti membentuk kelompok belajar sebanyak 4 kelompok setiap kelompok diberi LKPD untuk dikerjakan dan dipresentasikan. Selanjutnya bermain *games bamboozle*. Setiap kelompok secara bergantian memilih salah satu box pertanyaan, dan berdiskusi untuk menjawab pertanyaan, selama proses pembelajaran terlihat kerjasama tim yang baik, dan siswa menjadi lebih semangat serta antusias menjawabnya sehingga tercipta lingkungan belajar menyenangkan

dan juga positif. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *bamboozle* ini menciptakan suasana belajar baru yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat belajar. Pembelajaran secara berkelompok siswa saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan saling berdiskusi dan bertukar pendapat sehingga dapat mengasah keterampilan sosial dan komunikasinya. Melalui *game bamboozle* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena siswa dituntut aktif dan saling bekerjasama untuk memperebutkan poin tertinggi dalam permainan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *bamboozle* terhadap penguasaan konsep unsur-unsur intrinsik cerita anak. Hasil penelitian ini didukung oleh teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotski yang

memandang bahwa siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran, pengetahuan yang diperoleh melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang lebih berpengalaman. Prinsip ini didukung oleh model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT), di mana siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan belajar dari satu sama lain dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. (Suci, 2018).

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, Penerapan *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan *games* cukup efektif dibandingkan dengan belajar secara konvensional. Pernyataan ini berdasar kepada hasil nilai rata-rata pada *pretes* sebesar 66 Dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85 Selanjutnya pengujian hipotesis yaitu uji paired sample T Test dengan bantuan SPSS versi 29 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $<,001$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Game*

*Tournament* (TGT) berbantuan *games* edukasi *bamboozle* terhadap pemahaman konsep unsur-unsur intrinsik cerita siswa kelas V. Dengan begitu hipotesis dalam penelitian ini berarti diterima. Selanjutnya untuk melihat efektivitas penggunaan model pembelajaran *Cooperative Type Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan *games* edukasi *bamboozle* pada pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi unsur intrinsik cerita anak maka dilakukan uji N-Gain. Hasil yang diperoleh dari *gain score* yaitu sebesar 0,5757 yang termasuk dalam kategori sedang dan *gain* sebesar 57,5707% yang berarti memiliki tingkat keefektifan dalam kategori cukup efektif

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Type Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan *games* edukasi *bamboozle* terhadap pemahaman konsep unsur-unsur intrinsik cerita anak kelas V Sekolah Dasar di SD Negeri 79 Pekanbaru.

Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T Test* yang memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $>,001$  yang maksudnya lebih kecil dari  $0,001$  sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Serta hasil uji N-Gain yaitu diperoleh *gain score* yaitu sebesar  $0,5757$  yang termasuk dalam kategori sedang dan *gain* persen sebesar  $57,5707\%$  memiliki tingkat keefektifan dalam kategori cukup efektif. yang artinya penggunaan model *pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan *games* edukasi *bamboozle* cukup efektif meningkatkan pemahaman konsep unsur-unsur intrinsik cerita anak kelas V.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.
- Agusminarti, A., & Hudi, I. (2020). The Development Cooperative Learning; Team Games Tournament Type by using android to students' academic achievement in Biology. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(6), 1277–1286.
- 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.
- Giawa, L., Gee, E., & Harefa, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis siswa Pada Materi Bentuk pangkat dan Akar di Kelas XI SMA Negeri 1 Uluusu Tahun Pembelajaran 2021/2022. 1(12), 2439–2450.
- Kurniaman, O., Yuliani, T., & Mansur, M. (2018). Investigating Think Talk Write (TTW) Learning Model to Enhance Primary Students' Writing Skill. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (Jtlee)*, 1(1), 52.
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69.
- Mulyani, E. A., Alpusari, M., Permana, D., & Kurniaman, O. (2022). Proceedings of the 5th

- International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE-5 2022). In *Proceedings of the 5th International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE-5 2022)* (Vol. 1). Atlantis Press SARL.
- Muttaqin, A. Khaeril, Nurwahida, N., & Irmayanti, I. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Tenaga Pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63–72.
- Pramono, A., Tama, T. J. L., & Waluyo, T. (2021). Analisis Arus Tiga Fasa Daya 197 Kva Dengan Menggunakan Metode Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 4(2), 213–216.
- Rosid, A. (2021). Nilai-Nilai Dalam Sastra Anak Sebagai Sarana Pembentukan Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(1), 7–10. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i1.10508>
- Sa'diah. (2022). Pegertian Tes, fungsi tes, dan bentuk-bentuk tes. *E-Jurnal*, 2(1), 12–25.
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky Dan Interpedensi. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1)(Oktober 2018), 231–239.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.); 3rd ed.). ALFABETA CV.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Susanti, A., Susanti, S. A., & Setiawan, D. (2024). Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 930–942. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>
- Ummah, M. S. (2019). Sastra Anak dan Pengajarannya di sekolah Dasar. *Sustainability(Switzerland)*, 11(1), 1–14.
-