

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2025). *Cooperative Learning Implementasi Model-Model Pembelajaran*. Nafal Publishing.
- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 330.
- Albay, I. A. M., & Pradana, D. R. F. (2025). Pengaruh Perkembangan Kognitif Anak Terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 245.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Anar, A. P., Widodo, A., & Indraswati, D. (2022). Menilik Jejak Historis Pendidikan IPS di Indonesia: Konsep dan Kedudukan Pendidikan IPS Dalam Perubahan Kurikulum di Sekolah Dasar. *Phinisi Integration Review*, 5(2), 384.
- Anderson, L. W., & Krathwol, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pearson Education.
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11719.
- Anggriani, P., Amri, M. A., & Siska, M. P. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 3(2), 212.
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2), 88–95.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Pena Persada.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(3), 4036.
- Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta

- Didik pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) di Sekolah Menengah Pertama. *PTK : Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 475–486.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2020). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Baryanto, & Meldina, T. (2022). *Materi dan Strategi Pembelajaran IPS di SD/MI*. LP2 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Eka Lestari, F. A. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Research and Education Studies*, 3(3), 85.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Jurnal Aksara*, 7(1), 63.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227.
- Gunawan, I. K., Dartini, N. P. D. S., Gunarto, P., Artanayasa, I. W., & Satyawan, I. M. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(2), 134.
- Herawati, N., Ulben, S., & Husain, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review*, 5(2), 171.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Agnia, A., Farhatunnisa, F., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12502.
- Issyibilla, A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Gurita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 35.
- Izzaturrahman, R. H., Fatnah, N., & Adiyanti. (2025). Penerapan Model Team 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(2), 372.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*.
- Khoir, Q. (2024). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu, Teknologi, dan Masyarakat (ITM): Tujuan, Keterkaitan, dan Dampaknya Terhadap Perkembangan IPTEK. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(4), 196.

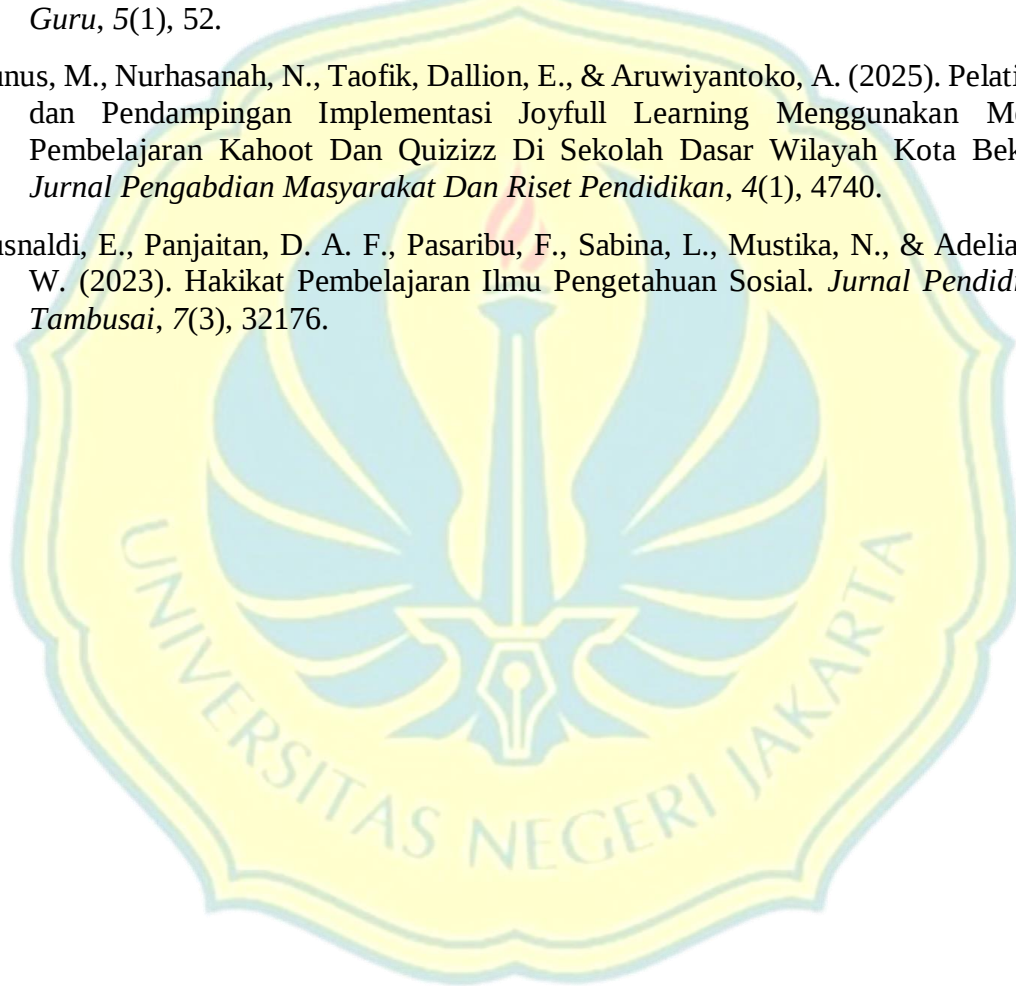
- Khoiro, D., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 516.
- Kusumaningsih, N., Mahrany, Y., & Bahri. (2024). Telaah Pengembangan Kurikulum IPS di Era Merdeka Belajar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 422.
- Lilla, D. S. A., Sowiyah, & Hermawan, J. S. (2025). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Karang Sari. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3).
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 124.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI Uniga*, 1(2), 70.
- Marwan, & Aramudin. (2025). Konsep Hakekat, Konsep dan Tujuan Pembelajaran IPS di MI/SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 301.
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Gading Pustaka.
- Mudarris, B. (2024). Strategi Efektif Dalam Manajemen Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *At-Tahsin : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 4.
- Muhammedi, Elfidayati, Kamaliah, Dahlan, Z., Lubis, S. A., Albina, M., Harahap, F. A., & Latifah, H. (2017). *Psikologi Belajar*. Larispa Indonesia.
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press.
- Muzaemah, M. (2018). Penerapan Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 35.
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2022). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 190.
- National Council for the Social Studies. (n.d.). <https://www.socialstudies.org/about/definition-social-studies>

- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendiidikan Ekonomi*, 8(3).
- Nurhaeda, Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 2(5).
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9123.
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, 3(2), 92.
- Padli, M. F., Irfan, M., & Rohana. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Takalar. *Pinisi Journal of Education*, 4(6), 108.
- Pananrang, A. D., C., T., & Makduani, R. (2025). Memahami Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat*, 15(1), 2.
- Paramastuti, A., & Bua, M. T. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 217–228.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. Ay. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Prasetyo, L. N. A., Musyadad, F., & Evitasari, A. D. (2025). Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, 1(2), 73.
- Putri, W., Rahmah, S., Zahrah, I. S., & Farhurohman, O. (2025). Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(11), 17943.
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 200.
- Rahim, S., & Atuna, H. (2019). The Effect of Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Models On Students' Learning Outcomes in Natural Sciences Learning in Elementary School. *Atlantis Press*, 178.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian

- Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 4.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289–302.
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4641.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 194.
- Riski, M., Hendri, N., Hidayati, A., & Masnur, A. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 253.
- Roesminingsih, M. V., & Susarno, L. H. (2023). *Memahami Ilmu Pendidikan Dalam Praktik*. Bayfa Cendikia Indonesia.
- Rudiana, H., Purba, M. A., Budiman, Y., & Halimah, L. (2025). Peningkatan Tanggung Jawab Siswa dalam Kerja Kelompok Melalui Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Multiple Intelligences di SMP Negeri 23 Bandung. *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(3), 264.
- Safitri, D., Antania, D., Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., & Salsabila, S. (2024). Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 58.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3).
- Sapriya. (2007). *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakaya.
- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Finger: Journal of Elementary School*, 3(2), 63.
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(1), 15.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Deepublish.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperatif Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.

- Suhermi, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran Kontekstual Sebagai Inovasi Kreatif Dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 99.
- Suhirman. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis)*. Sanabil.
- Sujianti, N. P. I. P., Sanjiyasa, I. B. M., Mesa, J., Saingo, M., & Bili, P. (2025). Evaluating Learning Outcomes Strategies for Enhancing Teaching Effectiveness in The Classroom. *International Journal of Education and Social Science Studies*, 1(2), 70.
- Sulaiman, U. (2022). *Pembelajaran IPS SD/MI*. Rajagrafindo Persada.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Eureka Media Aksara.
- Sulistyaningsih, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Benda Hidup dan Benda Tak Hidup Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas I di SD Negeri 1 Sambirejo. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 30.
- Sumantri, M. S. (2019). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Rajagrafindo Persada.
- Sururi, A., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 6(2), 2419.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 695.
- Susanto, G. B., & Anggresta, V. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Hasil Belajar. *Research and Development Journal Of Education*, 10(2), 995.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 203.
- Usman, Herawati, H., Ramli, N., & Laksana, W. S. (2019). *Cooperative Learnings dan Komunikasi Interpersonal*. Dirah.
- Wahida, Nasruddin, & Musnidah. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Materi Barisan dan Deret. *Journal of Mathematics Learning Innovation*, 4(1), 45.

- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Kaaffah Learning Center.
- Wibowo, D. C., Ocerti, L., & Gandasari, A. (2021). Studi Kasus Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika di SD Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 62.
- Widiyani, E., Fakhriyah, F., Ismayam, E. A., Firmasyah, R., Putri, S. M., & Kartika, A. S. (2024). Karakteristik Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 5(1), 52.
- Yunus, M., Nurhasanah, N., Taofik, Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4740.
- Yusnaldi, E., Panjaitan, D. A. F., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Adelia, R. W. (2023). Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32176.



Intelligentia - Dignitas