e-ISSN: 2721-9038
p-ISSN: 2721-902X

Analisis Penggunaan Platform *Baamboozle* dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Motivasi Belajar Siswa

Rihhan Kemia Risnandar[1], Farla Octe Kania[2], Octavia Ramadani[3], Rifki Survani[4], Krishnawan[5], Weni Restu Stirillia[6]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang

[4]Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang

[5,6]SMA Negeri 1 Pandeglang, Pandeglang

Email: 2282210020@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis penggunaan platform *Bamboozle* dalam Model Pembelajaran *Team Games Tournament* yang diterapkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pandeglang Tahun Pelajaran 2024-2025 pada pembelajaran kimia. Subjek yang digunakan adalah siswa beserta guru kelas XI.6 SMA Negeri 1 Pandeglang dengan objek penelitian penerapan model pembelajaran TGT. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan penerapan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian menggunakan dua sumber data: Angket respon siswa (informan) dan dokumentasi pendukung. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data yang menunjukkan distribusi respon siswa relatif signifikan, dimana 80% siswa menilai "Sangat Baik" dan 20% siswa memberikan penilaian "Baik". Tidak ditemukannya respon dalam kategori "Cukup" dan "Kurang" (0%). Hal ini mencerminkan penggunaan platform *Bamboozle* dalam Model Pembelajaran TGT mampu meningkatkan minat motivasi belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama untuk mata pelajaran Kimia topik Termokimia.
Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Team Games Tournament* (TGT), *Baamboozle*

Abstract

This research aims to analyze the use of the Bamboozle platform in the Team Games Tournament Learning Model applied to the 11th-grade students of SMA Negeri 1 Pandeglang for the 2024-2025 academic year in chemistry lessons. The subjects used were the students and the teacher of class XI.6 at SMA Negeri 1 Pandeglang, with the research object being the implementation of the TGT learning model. The research method used in this study is a qualitative approach with the application of qualitative descriptive analysis. The research uses two sources of data: informants and supporting documentation. Based on the research results, data was obtained showing a relatively significant distribution of student responses, where 80% of students rated it as "Very Good" and 20% of students rated it as "Good." No responses were found in the "Fair" and "Poor" categories (0%). This reflects that the use of the Bamboozle platform in the TGT Learning Model is capable of increasing students' interest and motivation in learning activities, especially for the subject of Chemistry on the topic of Thermochemistry.
Keywords: *Learning Models, Team Games Tournament (TGT), Baamboozle*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses terbentuknya interaksi secara baik antara pendidik dan siswa agar dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Hebephilia suatu proses pembelajaran dapat ditentukan dengan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut yang dimana hal tersebut bergantung pada efektifnya suatu proses pembelajaran. suatu pembelajaran bisa

dikatakan efektif jika dapat terciptanya komunikasi dan interaksi aktif antara siswa dengan pendidik (Emda, 2018).

Pembelajaran kimia merupakan pembelajaran yang cukup rumit dan bersifat abstrak. Sulitnya siswa dalam mempelajari materi kimia menjadi salah satu faktor berkurangnya minat siswa terhadap pembelajaran kimia. Menurut Sumiati dan Asra (2009) dalam jurnal Fitri A dan Eko Y (2017) beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran kimia yang diklasifikasikan dalam tiga kategori yang dimana komponen penunjangnya adalah: guru, isi atau materi pembelajaran dan siswa. Hubungan antara tiga komponen tersebut meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan pembelajaran, sehingga terbentuk suasana pembelajaran yang dapat menciptakan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk memberikan kebebasan pada peserta didik dan pendidik untuk menentukan jalannya proses pembelajaran. (Nasution, 2021).

Menurut Junedi (2020) pendidik dan peserta didik perlu memiliki kesiapan dalam menghadapi kurikulum merdeka dan perlu diperhatikan dalam persiapannya menghadapi kurikulum merdeka. Pendidik perlu memiliki dasar pemahaman dan pendalaman mengenai konsep serta metode pembelajaran abad ke-21 dan pendidik mampu mengkombinasikan teknologi dalam proses mengajar. Siswa perlu didorong untuk aktif dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keterampilan mandiri, menjadi pemimpin atas pembelajaran mandiri mereka sendiri.

Trisna (2015) menjelaskan bahwa pada proses pembelajaran diperlukan suatu rancangan model yang dapat membantu siswa dan meningkatkan minat siswa agar dapat terciptanya potensi yang ada di dalam siswa itu sendiri agar menjadi pintar dan bertanggung jawab sehingga terbentuknya suatu pembelajaran yang interaktif.

Model Pembelajaran TGT merupakan model yang terdiri dari penggabungan kelompok-kelompok siswa yang memiliki tindakan religious, koperatif, bertanggung jawab, nasionalis, otonom dan jujur tanpa mengharuskan memiliki strata sosial yang berbeda. Dengan mengkombinasikan aspek permainan, model ini memungkinkan siswa berperan sebagai tutor untuk siswa lainnya dalam kelompok. (N. L. Rahayuni, 2020). Metode ini juga membimbing siswa untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain, serta menghargai perbedaan dan keunikan setiap individu yang dimana hal tersebut masuk dalam salah satu tujuan dari kurikulum merdeka itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Pandeglang ditemukan bahwasannya guru telah menggunakan model pembelajaran TGT pada pembelajaran kimia dengan bantuan teknologi berupa aplikasi Platform *Bamboozle*. Penggunaan model pembelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan merangsang siswa untuk aktif mengutarakan serta menanggapi pendapat yang dimana hal tersebut sangat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Penggunaan Platform *Bamboozle* dalam Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Motivasi Belajar Siswa".

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian mengadopsi pendekatan kualitatif dengan penerapan analisis deskriptif kualitatif. Studi ini menitikberatkan pada evaluasi implementasi platform *Baamboozle* di kalangan siswa Kelas XI SMAN 1 Pandeglang. Kegiatan penelitian berlangsung di kompleks SMAN 1 Pandeglang yang berlokasi di Jalan Raya Serang KM. 3, Kecamatan Karang Tanjung, Kabupaten Pandeglang, dengan waktu pelaksanaan pada 11 Oktober 2024.

Populasi penelitian terfokus pada siswa kelas XI SMAN 1 Pandeglang, dengan kelas XI.6 dipilih sebagai sampel utama untuk pengambilan data. Penelitian menggunakan dua sumber data: informan dan dokumentasi pendukung. Data yang dihimpun merupakan data primer yang diperoleh secara langsung melalui respon siswa mengenai teknis penggunaan platform *Baamboozle*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama: pengumpulan respon siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini merupakan output atau luaran dari kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) Jurusan Pendidikan Kimia yang tengah melakukan praktik pembelajaran di SMAN 1 Pandeglang. Mahasiswa dalam hal ini menjadi Peneliti sekaligus tenaga pendidik/guru dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 11 Oktober 2024 saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI dilingkungan SMAN 1 Pandeglang. Peneliti mengambil 10 siswa dari kelas XI. 6 sebagai informan (*Sample*). Informan yang dipilih merupakan informan yang dikira mampu memberikan jawaban yang tepat dan baik serta dapat mewakili keseluruhan kelas XI. 6. Adapun dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan 3 tahapan penelitian:

1. Tahap Perencanaan

   Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu perencanaan dasar dengan membuat materi pembelajaran serta menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan, menyiapkan perangkat pembelajaran, selain itu juga menyiapkan platform pembelajaran (*Baamboozle*) dan yang terakhir ialah menyiapkan instrumen respon siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

   Dalam tahapan ini dilakukan proses pengenalan platform pembelajaran berbasis *Baamboozle* terhadap siswa (yang akan menjadi informan). Materi yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah materi kimia kelas XI yakni Bab Termokimia. Fitur yang digunakan dalam tahapan penelitian ini ialah fitur quiz atau cerdas cermat secara berkelompok. Pada prosesnya para siswa dibagi menjadi 4 kelompok besar yang masing-masing akan diberikan pertanyaan dan diberikan kesempatan untuk menjawab. Soal soal tersebut tersedia dalam bentuk kartu yang telah tertulis nomornya. Sehingga kelompok tersebut akan mendapatkan 1 nomor yang mereka pilih yang dapat berisi soal ataupun power up/jackpot. Jika dapat menjawab benar maka akan mendapatkan poin. Akan tetapi jika jawaban salah tidak akan mendapatkan poin. Sebaliknya jika mendapatkan power up/ jackpot bisa saja terjadi penambahan/pengurangan poin. Fitur-fitur tersebut justru malah menjadi kekurangan tersendiri untuk platform pembelajaran ini, karena siswa cenderung tidak menyukai hal tersebut yang dikarenakan adanya sistem poin yang untung untungan. Akan tetapi hal penting adalah bagaimana siswa dapat menerima dan mencerna materi yang dikemas dalam permainan dengan baik.

   Setelah selesai melakukan simulasi penggunaan platform pembelajaran *baamboozle*. Langkah yang dilakukan oleh peneliti ialah menyebar Google Formulir yang berisi respon siswa terhadap platform pembelajaran yang telah dimainkan atau digunakan berpengaruh terhadap minat motivasi pembelajaran siswa.

3. Tahap Evaluasi

   Dalam tahapan ini dilakukan analisis hasil respon siswa mengenai platform pembelajaran *baamboozle*.

Respon siswa yang disebar melalui Google Formulir, mengungkapkan berbagai hasil yang relevan. dimana, dari hasil tersebut didapatkan bahwa siswa atau informan cenderung lebih menyukai proses pembelajaran yang dikemas dengan selingan permainan sebagai Langkah pembelajaran jika dibandingkan dengan pembelajaran yang masih tradisional. Hal ini, tentu menjadi bukti bahwasannya komponen permainan dalam platform pembelajaran *baamboozle* dapat menarik, memotivasi minat belajar siswa itu sendiri. Proses pelaksanaan kuis yang dibagi menjadi beberapa kelompok pun menjadi keuntungan bagi siswa dan cenderung disukai. Hal ini dikarenakan siswa lebih nyaman ketika mengerjakan sesuatu tugas secara berkelompok yang menyebabkan dapat terjadinya proses diskusi dibandingkan harus bekerja secara mandiri (individual). Sayangnya, pembelajaran berbasis platform pembelajaran *baamboozle* ini masih banyak sekali kekurangannya seperti, terdapat power up atau poin yang menjadikan nya system keberuntungan. Selain itu juga, pertanyaan yang tidak bisa dilempar kekelompok lain pun masih menjadi kekurangan dalam platform pembelajaran ini. Faktor tersebut tentu tidak memberikan kesempatan kepada kelompok lain yang ingin menjawab apabila kelompok yang bersangkutan/ mendapatkan pertanyaan tidak bisa menjawabnya. Terdapat saran untuk penelitian berikutnya mungkin dapat dilakukannya sebuah pengembangan media pembelajaran *Baamboozle* yang lebih disempurnakan Kembali fitur-fiturnya sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya kekurangan-kekurangannya dari media tersebut. Adapun data dari hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram berikut:

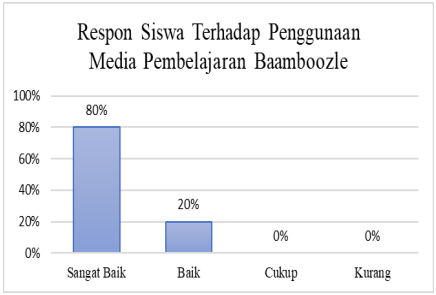


Diagram 1. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle*

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* mendapatkan tanggapan yang sangat menggembirakan dari para siswa. Data menunjukkan distribusi respon siswa yang signifikan, dimana 80% siswa menilai "Sangat Baik" dan 20% siswa memberikan penilaian "Baik". Tidak ditemukannya respon dalam kategori "Cukup" dan "Kurang" (0%) membuktikan bahwa media pembelajaran ini mendapat apresiasi positif dari keseluruhan siswa. Besarnya angka respon positif mencerminkan keberhasilan media pembelajaran *Baamboozle* dalam mengembangkan minat motivasi belajar siswa. Menurut Arsyad (2021), penggunaan media pembelajaran berbasis game dan teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian dimana seluruh siswa memberikan respon positif. Karakteristik *Baamboozle* yang bersifat interaktif dan menghibur berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Dominasi penilaian "Sangat Baik" yang mencapai 80% menunjukkan

bahwa sebagian besar siswa merasakan manfaat dan memiliki minat motivasi belajar tinggi dalam menggunakan media pembelajaran ini. Total respon positif yang mencapai 100%, dengan rincian 80% "Sangat Baik" dan 20% "Baik", memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* telah berhasil memperoleh penerimaan maksimal dari para siswa. Hal ini semakin menguatkan bahwa *Baamboozle* layak dipertimbangkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat diandalkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran Dari sini dapat ditarik sebuah kesimpulan, dimana penggunaan platform *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap minat motivasi belajar mereka.

Platform Pembelajaran

Menurut Yusufhadi Miarso, platform pembelajaran diartikan sebagai semua yang terlibat dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian dan kemauan manusia pembelajaran sehingga dapat mendorong suatu proses pembelajaran disengaja, terarah, dan terkendali.

Menurut Nasution, platform pengajaran adalah sebuah alat peraga yaitu penunjang penggunaan metode pengajaran yang digunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, Platform pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Platform pembelajaran digital adalah salah satu sarana yang mengkolaborasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk menjembatani penyampaian materi (Anderson & Smith, 2022). Platform pembelajaran yang interaktif memiliki beberapa ciri utama. Seperti yang disampaikan oleh Martinez & Rodriguez (2023) yakni, 1) Terdapat umpan balik langsung; 2) Penggunaan yang mudah; 3) Interaktivitas tinggi; 4) Adaptasi konten mudah; dan 5) Dapat dilakukan diberbagai platform. Seperti, Handphone dan Laptop.

Adapun manfaat dari platform pembelajaran adalah 1) meningkatnya minat motivasi belajar, 2) Efektivitas proses pembelajaran, 3) dapat mengembangkan keterampilan digital (Maulana & Fitri, 2022). Dari uraian tersebut kita dapat menarik sebuah hasil dimana, platform pembelajaran memiliki andil dan pengaruh serta manfaat besar untuk mendongkrak hasil pembelajaran yang dikarena kan dalam prosesnya sangat menarik ketika penyampaian materi. Sehingga, siswa tidak akan cepat bosan ketika menerima materi. Hal ini, tentu berimbas kepada minat motivasi belajar siswa yang lebih tinggi lagi. Adapun jenis-jenis platform pembelajaran sangatlah beragam dan dikategorikan menurut beberapa bagian yakni pertama platform pembelajaran interaktif dibagi menjadi, Learning Management System (LMS), Aplikasi pembelajaran berbasis permainan, platform kuis. Kedua Konten digital dibagi menjadi, video pembelajaran, e-book, infografis digital dan laboratorium maya.

Dunia pendidikan menyediakan beragam platform pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. *Game Based Learning* hadir sebagai salah satu inovasi model pembelajaran yang mengutamakan aspek permainan edukatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif bagi peserta didik. Pendekatan ini dirancang dengan tujuan spesifik untuk mengembangkan kompetensi dan kapabilitas peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), *Game Based Learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa platform pembelajaran berbasis permainan yang populer digunakan antara lain *Quizizz*,

Kahoot, dan *Baamboozle* (Krisbiantoro, 2020). Dalam konteks penelitian ini, *Baamboozle* dipilih sebagai platform pembelajaran yang akan diimplementasikan untuk mendukung proses pembelajaran.

Baamboozle Sebagai Platform Pembelajaran

Baamboozle merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis web yang mengkolaborasikan komponen permainan dengan komponen edukasi (Wilson &clark, 2023). Pada penelitian kali ini games yang dilakukan ialah bertema cerdas cermat. Penggunaan platform ini dipilih karena aksesibilitas yang mudah (siswa tidak perlu membuat akun terlebih dahulu) serta efektifitasnya dalam proses pembelajaran. Platform ini dimainkan dengan cara siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Dimana, tujuan dari tiap-tiap kelompok tersebut nantinya hanya memilih nomer pada layar yang berisi pertanyaan. Nomer tersebut yang dipilih tidak hanya terdapat soal yang perlu dijawab saja. Akan tetapi, dapat berisi power up/jackpot. Kelompok yang telah berusah untuk menjawab benar akan mendapatkan poin sedangkan yang menjawab salah tidak akan ada sistem pengurangan poin. Sistem seperti inilah yang masih kurang disukai oleh siswa karena adanya untung-untungan dalam memilih nomer.



Gambar 1. Implementasi Platform *Baamboozle* dalam kelas

Implementasi platform *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran mendapat sambutan yang luar biasa dari para siswa. Data penelitian memperlihatkan bahwa 80% siswa menilai platform ini "Sangat Baik" dan 20% siswa memberikan nilai "Baik". Meskipun platform ini memiliki beberapa keterbatasan, tidak adanya penilaian negatif menunjukkan bahwa siswa tetap mendapatkan manfaat dan dorongan positif dalam proses belajar mereka. Penerimaan yang sangat baik ini tidak terlepas dari desain platform *Baamboozle* yang memadukan aspek permainan dalam pembelajaran. Penerapan sistem kompetisi tim dan reward poin terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam mempelajari materi Termokimia. Walaupun fitur power up yang mengandalkan keberuntungan kurang diminati sebagian siswa, secara umum platform ini berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan dinamis.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa *Baamboozle* menawarkan alternatif yang efektif untuk menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran Termokimia yang terkenal rumit. Strategi gamifikasi yang digunakan berhasil memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep abstrak melalui pendekatan yang lebih inovatif dan berkesan. Meskipun masih perlu penyempurnaan beberapa fitur, seperti penambahan opsi lempar soal, platform ini terbukti sukses meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kesimpulannya, penerapan platform *Baamboozle* telah memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Kimia topik Termokimia. Berbagai keterbatasan yang ditemukan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan media pembelajaran digital ke depannya, sedangkan berbagai kelebihan yang dimiliki dapat terus dimaksimalkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Minat Motivasi Balajar

Minat serta Motivasi belajar adalah komponen pilar penting dan mendasar dalam suatu proses pembelajaran yang efektif. Thompson & Anderson (2023) menjelaskan keberhasilan pembelajaran akan selalu bergantung terhadap tingkat minat motivasi belajar siswa kepada pembelajaran. Minat serta motivasi belajar siswa inilah yang tentunya masing-masing individu memiliki jatah dan porsinya masing-masing. Karena pada hakikatnya minat dan motivasi ini merupakan suatu bentuk segala segala sesuatu daya dan upaya individu dalam mencapai tujuan dan hasil proses pembelajaran. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses minat motivasi belajar siswa diantaranya adalah: 1) Kepercayaan atau tujuan diri akademik, 2) gaya belajar dari tiap individu, 3) kondisi mental tiap-tiap individu, 4) pengalaman dari proses pembelajaran sebelumnya, 5) lingkungan, 6) metode pembelajaran, 7) dukungan sosial dan 8) fasilitas pembelajaran. (Thompson et al, 2023). Dari keterangan tersebut dapat kita ambil seulas benang merahnya dimana, minat motivasi belajar siswa terlahir dari dalam diri individu karena memiliki faktor-faktor penentu yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan hasil yang ingin dicapai oleh masing-masing individunya.

Hal ini didasari atas maksud dan tujuan dari seorang individu dalam hal ini siswa. Ketika memiliki minat motivasi belajar tidak akan pernah sama siswa satu dengan siswa lainnya. Yang dikarenakan oleh adanya faktor penentu dan arah tujuan serta hasil yang ingin dicapai berbeda-beda. Apabila, motivasi telah tertanam didalam seorang individu maka minat atau dorongan seseorangan tersebut untuk mempelajari atau melakukan sesuatu akan terbentuk.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yakni analisis penggunaan platform *Bamboozle* dalam Model Pembelajaran *Team Games Tournament* yang diterapkan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Pandeglang diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan bantuan salah satu platform yaitu *Bamboozle* dalam Model Pembelajaran *Team Games Tournament* mampu meningkatkan *minat* motivasi belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama untuk mata pelajaran Kimia topik Termokimia.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, R., & Smith, B. (2022). Digital Learning Tools in Modern Education. Educational Technology Review, 18(3), 45-62.

Martinez, C., & Rodriguez, D. (2023). Interactive Learning Platform: Principles and Practice. Technology and Education, 29(1), 23-40.

Miarso, Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Platform Group, 2011

Nasution, S, Berbagai Pendekatan dalam Proses BelajarMengajar, Jakarta : Bina Aksara, 1990.

Pambudi, A. A., Siswanto, J., Wakhyudin, H., & Suherni. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPkn SDN Sendangmulyo 02 Semarang. 7, 20979–20986.

Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. Jurnal Pendidikan Tambusai , 7(1), 38

Sri Hanipah. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad

Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(2), 264–275. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.186026–3831.

Thompson, R., et al. (2023). Internal Factors in Student Motivation. Psychology of Education Quarterly, 47(2), 189-206.

Wahyudin, D., & Susilana, R. (2021). Inovasi Pendidikan di Era Digital. Bandung: Alfabeta.

Wilson, M., & Clark, R. (2023). Game-Based Learning Platforms: A Comprehensive Analysis. Educational Gaming Journal, 16(4), 123-140.