

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS V SDN KEPUH KIRIMAN 1 WARU

Rifansa Grandis Anindita¹⁾, Danang Prastyo²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

rifansa.anindita@gmail.com¹⁾, danang@unipasby.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kerja sama siswa yang termasuk kurang, dimana siswa belum bekerja sama dengan teman sekelompoknya dan hanya beberapa siswa yang aktif dalam pengerjaan tugas kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Baamboozle* terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif *Quasi Experiment Design* berupa *Nonequivalent Posttest Only Control Design*. Penelitian ini menggunakan populasi keseluruhan siswa kelas V di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Sampel penelitian berjumlah 52 siswa dengan kelas V B menjadi kelas kontrol dan V C menjadi kelas eksperimen dengan jumlah tiap kelas 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T dengan *independent sample test* menggunakan SPSS 21. Penelitian ini memperlihatkan hasil nilai signifikansi (sig.2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru tahun ajaran 2024/2025.

Abstract

The reason for conducting this study is the inability of student to cooperate, where students have not worked together with their group mates and only a few students are active in working on group assignments. The purpose of this study was to determine the effect of Baamboozle media on the ability to work together in grade V of Elementary School students. This research approach uses a quantitative Quasi Experiment Design in the form of Nonequivalent Posttest Only Control Design. This study used the entire population of grade V students at SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. The research sample consisted of 52 students with class V B as the control class and V C as the experimental class with 26 students in each class. The data collection technique used a questionnaire sheet. Data analysis techniques with normality tests, homogeneity tests, and T tests with independent sample tests using SPSS 21. This study shows the results of a significance value (sig.2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected, meaning that there is an influence of the use of Baamboozle learning media on the cooperation skills of class V students of SDN Kepuh Kiriman 1 Waru in the 2024/2025 academic year.

Sejarah Artikel

Diterima: 10-01-2025

Direview: 24-01-2025

Disetujui: 31-01-2025

Kata Kunci

media pembelajaran,
baamboozle,
kemampuan kerja
sama

Article History

Received: 10-01-2025

Reviewed: 24-01-2025

Published: 31-05-2025

Key Words

learning media,
baamboozle,
cooperation skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan seumur hidup untuk memberdayakan masyarakat agar memperoleh informasi, pemahaman, dan kemampuan untuk mengambil tindakan yang tepat tergantung pada perkembangan pribadi mereka. Menurut Hidayat & Abdillah (2019) pendidikan terdiri dari beberapa unsur pendukung untuk menjadikan pembelajaran yang bermutu yaitu guru, siswa, materi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar, penilaian pedagogi, metode, model, dan media pembelajaran. Salah satu dari komponen tersebut adalah media pembelajaran. Menurut Kristanto (2016) media pembelajaran merupakan semua hal yang bisa digunakan untuk menjelaskan pesan sebagai bahan pembelajaran, yang dapat menarik keinginan, ketertarikan, bernalar, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru bisa mempermudah siswa tentang materi yang ingin dijelaskan dan memberikan lebih banyak pilihan kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan mata pelajaran salah satunya IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Suhelayanti (2023) IPAS merupakan gabungan pembelajaran dari berbagai bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bagaimana benda mati dan makhluk hidup di kondisi alam beserta bentuk interaksinya, dan mempelajari tentang interaksi makhluk sosial dengan lingkungan pada kehidupan manusia sebagai individu. Menurut Ananda (2019) tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mempunyai kemampuan bekerja sama, berkompetensi, dan berkomunikasi pada tingkatan bermasyarakat yang beragam baik kedaerahan, nasional, maupun internasional, 2) Mempunyai keterikatan dan kesadaran tentang kemanusiaan dan nilai-nilai sosial, 3.) Mempunyai keterampilan dasar untuk *critical thinking*, kreatif, realistis, menyelesaikan permasalahan, inkuiri, keingintahuan, serta keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat, 4) Memahami konsepsi yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat beserta lingkungannya. Diantara keempat tujuan tersebut, salah satunya adalah kemampuan bekerja sama. Menurut Pratiwi (2018) kemampuan kerja sama merupakan keterampilan yang dapat digunakan oleh sebagian siswa untuk saling tolong menolong sehingga dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan mereka. Menurut Rosmana (2024) manfaat kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan untuk mengembangkan interaksi sosial anak dan aspek moralitas karena siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk bersosialisasi dengan siswa lainnya saat bekerja sama. Siswa dapat berinteraksi dan

memperoleh keterampilan sosial yang baik dalam suasana yang diciptakan siswa melalui diskusi kelompok. Menurut Prastyo *et al.*, (2025) keterampilan sosial atau *sosial skills* yaitu kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain dan mampu memahami perasaan orang lain.

Pada hasil observasi kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 1) yang dilaksanakan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru bulan Maret 2024 menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa dengan teman kelompok masih kurang. Dilihat dari kegiatan pembelajaran dimana siswa berkelompok dan guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi dan saling tanya jawab sesama teman kelompok untuk menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik. Adapun masalah dalam kemampuan kerja sama di proses pembelajaran tersebut yaitu siswa kurang berkomunikasi dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya, hanya sebagian siswa yang mengambil bagian pengerjaan dalam tugas kelompok, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa *power point* dengan metode *Problem Based Learning*, dan siswa kurang aktif ketika aktivitas pembelajaran berlangsung sehingga dapat menunjukkan kurang tertariknya dengan pembelajaran IPAS.

Beberapa penelitian sudah banyak yang melakukan penelitian terkait pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan kerja sama siswa. Peneliti menyoroti sebagian penelitian untuk dijadikan acuan, seperti penelitian Siregar (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menaikkan kemampuan kerja sama siswa yang sebelumnya kemampuan kerja sama siswa masih tergolong rendah karena tidak banyak guru yang melaksanakan pembelajaran secara kelompok akibatnya siswa belum terbiasa bekerja sama dan kurangnya media pembelajaran untuk mendorong siswa untuk bekerja sama. Penelitian Sari *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa media berpengaruh pada kemampuan kerja sama yang sebelumnya kemampuan kerja sama rendah, dapat dilihat ketika anak masih memilih teman berdasarkan kelompok tempat duduk, belajar, serta bermainnya. Didukung juga oleh penelitian Sari & Khoirum (2024) menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama menunjukkan peningkatan yang sebelumnya rendah. Dari beberapa penelitian di atas, peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran yang berbeda, ada yang menggunakan *scrapbook*, *power point*, *rolling ball*, maupun *game scrabble*. Tingkatan pendidikan dan lokasi penelitian juga berbeda. Peneliti berminat melihat lebih lanjut penggunaan media pembelajaran secara luas dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Mengatasi permasalahan tersebut, sebaiknya guru tepat dalam memilih media pembelajaran. Guru dapat menambah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Baamboozle*. Menurut Iskandar (2022) *Baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis platform digital yang menawarkan fitur untuk memainkan atau membuat permainan dengan berbagai materi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut

Fitriani (2022) media pembelajaran *Baamboozle* terdiri atas empat indikator komponen utama sebagai berikut: tampilan soal kuis, tampilan awal, tampilan *zoom in* soal kuis, dan tampilan kunci jawaban kuis.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, termasuk untuk siswa bisa membantu agar bekerja sama dengan teman kelompok untuk belajar IPAS dengan media pembelajaran *Baamboozle*, untuk guru dapat membantu tumbuhnya ide pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan sehingga bisa mendorong kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPAS selanjutnya, dan untuk sekolah dapat membantu memberikan bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dengan penyesuaian berbagai media pembelajaran dengan keadaan dan keperluan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis desain menggunakan *Quasi Experiment Design* dengan *Nonequivalent Posttest Only Control Design*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Baamboozle* dan variabel terikat adalah kemampuan kerja sama. Populasi penelitian yaitu keseluruhan siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Sampel penelitian berjumlah 52 siswa pada kelas V B dan V C dengan tiap kelas terdapat 26 siswa semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar angket pada kelas kontrol yaitu kelas V B dan kelas eksperimen yaitu kelas V C. Instrumen angket memiliki 30 pernyataan dengan jawaban tertutup. Perhitungan skor jawaban angket menggunakan Skala Likert 4 poin karena menghindari respons yang netral. Analisis data penelitian menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T.

HASIL PENELITIAN

Proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, selanjutnya siswa diminta untuk mengisi lembar angket. Setelah pengisian lembar angket didapatkan maka hasil tersebut nantinya akan di uji. Menurut Priyanda (2022) Kesalahan apa pun yang terjadi selama pengumpulan data dapat berakibat fatal karena data menjadi tidak dapat diandalkan dan keakuratan penelitian tidak dapat diverifikasi. Hasil angket menunjukkan nilai kelas eksperimen memiliki rata-rata 89,3 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 75, sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 63 dengan nilai tertinggi 74 dan nilai terendah 56.

Langkah pertama, peneliti akan melakukan uji normalitas, hasilnya seperti dapat terlihat di tabel:

Tabel 1. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Kerja Sama Siswa	Kelas Kontrol	.134	26	.200	.953	26	.273
	Kelas Eksperimen	.153	26	.118	.927	26	.066

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui nilai signifikasi (Sig) pada kelas kontrol 0,200 berarti dapat diasumsikan data tersebut normal dikarenakan nilai $0,200 > 0,05$. Begitupun juga pada kelas eksperimen memiliki nilai $0,118 > 0,05$ maka bisa diasumsikan nilai tersebut berdistribusi normal. Setelah mengetahui hasil uji normalitas, peneliti melanjutkan pengolahan data dengan uji homogenitas, hasil olah data seperti dapat terlihat di tabel:

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance				
			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Kerja Sama Siswa	Kerja	Based on Mean	3.817	1	50	.056
		Based on Median	3.617	1	50	.063
		Based on Median and with adjusted df	3.617	1	49.215	.063
		Based on trimmed mean	3.755	1	50	.058

Data sampel dikatakan homogen apabila nilai signifikansi pada test adalah lebih besar dari 0,05. Dari tabel 2 diperoleh nilai Sig $0,056 > 0,05$. Dari uji homogenitas tersebut bisa diasumsikan jika variasi data kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. Setelah mengetahui hasil uji homogenitas, peneliti melanjutkan pengolahan data dengan uji T, hasil olah data seperti dapat terlihat di tabel:

Tabel 3. Uji T

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Kerja Sama Siswa	Equal variances assumed	3.817	.056	-15.083	50	.000	-27.269	1.808	-30.900	-23.638
	Equal variances not assumed			-15.083	46.210	.000	-27.269	1.808	-30.908	-23.631

Berdasarkan tabel 3, uji T mendapatkan hasil Sig (2-tailed) 0,000 sehingga menunjukkan jika nilai Sig < 0,05 maka H_0 ditolak. Data tersebut bisa diasumsikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* ini berupa permainan berkelompok menggunakan web aplikasi yang menyediakan berbagai fitur interaktif. Media pembelajaran *Baamboozle* mampu membantu siswa melatih daya ingat terhadap materi yang sedang dipelajari dan kemampuan berdiskusi antar anggota kelompok. Menurut Winaningsih (2022) penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat menarik perhatian siswa dan menanamkan jiwa kompetitif saat guru membentuk kelompok. Media ini sangat cocok diberikan pada mata pelajaran apapun salah satunya IPAS, karena sebagian besar menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang susah. IPAS terdiri atas komponen terdekat dengan kehidupan dan aktivitas rutin sehingga mempelajarinya bisa lebih mudah jika menggunakan diskusi kelompok dan dapat merangsang kemampuan kerja sama siswa. Menurut Siregar (2022) indikator kemampuan kerja sama siswa terdiri dari komunikasi, menyumbangkan gagasan, saling membantu antar anggota dalam kelompok, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mengambil tanggung jawab bersama untuk mengerjakan tugas, dan mengerjakan tugas sesuai tenggat waktu. Menurut Azzahy (2008) ada dua faktor yang mempengaruhi kerja sama yaitu faktor internal dan eksternal.

Media pembelajaran *Baamboozle* memperlihatkan tampilan awal kuis *Baamboozle* yang berisi beberapa pertanyaan berupa tulisan maupun gambar. Jika siswa sudah menentukan jawaban maka tampilan berikutnya disediakan tombol yang benar (tombol *okay* dan ceklis berwarna hijau) dan salah (tombol *oops!* berwarna merah) disertai suara yang membuat siswa tertarik dan tidak akan bosan. Tampilan akhir menunjukkan bagian tulisan jumlah tim dengan perolehan poin pada masing-masing kelompok. Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dilakukan di kelas eksperimen maka akan dibentuk menjadi beberapa kelompok.

Pada penelitian ini jika dilihat dari hasil rata-rata pada kelas kontrol mempunyai nilai lebih rendah daripada nilai kelas eksperimen. Hasil pada kelas eksperimen akan dibandingkan dengan hasil kelas kontrol dan hasil data keduanya akan di uji menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis berupa uji T. Berdasarkan hasil uji normalitas, maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Langkah berikutnya yaitu melakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk menguji data tersebut homogen atau tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas, maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen varian

datanya homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah berikutnya yaitu uji hipotesis yang berupa uji *independent sampel T-test*. Berdasarkan hasil uji *independent sampel T-test* menunjukkan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh signifikan pada media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kenaikan keterampilan kolaborasi siswa, antusias belajar siswa, motivasi belajar siswa, tetapi tidak banyak yang meneliti pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kerja sama siswa. Hasil penelitian Iskandar (2022) *Baamboozle* bisa menaikkan antusias belajar siswa dan tercapainya nilai belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian Rizal & Rosiyanti (2024) pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* untuk melihat kenaikan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Darmawan & Aghni (2024) pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* untuk melihat kenaikan keterampilan kolaborasi siswa. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang beragam dan interaktif karena siswa dapat berpartisipasi dalam persaingan positif dan kolaborasi dalam kelompok.

Berdasarkan penelitian terdahulu maka terlihat penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat meningkatkan kemampuan siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Siswa akan merasa punya rasa tanggung jawab terhadap teman sekelompok untuk bersaing mencapai skor paling tinggi dengan cara aktif berdiskusi, berkomunikasi, berpendapat, termasuk bekerja sama yang sesuai dengan penelitian ini.

SIMPULAN

Terlihat dari hasil penelitian dan pembahasan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kerja sama siswa kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

SARAN

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengajukan saran untuk menjadi perbaikan di masa pendatang, yaitu:

1. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Baamboozle* bisa memberikan daya tarik dan memudahkan siswa untuk paham pada materi yang akan diajarkan melalui kemampuan kerja sama dengan teman kelompok.

2. Bagi guru, diharapkan bisa menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman serta peneliti berharap guru lebih kreatif dan inovatif menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif selama proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan bisa sebagai pertimbangan atau masukan untuk pihak sekolah dengan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat mengatasi kemampuan kerja sama siswa yang kurang saat pembelajaran telah berlangsung.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan dalam menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* dengan mengembangkan penelitian dengan memberikan pembaruan yang disesuaikan dengan perkembangan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2019). *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
- Azzahy, G. S. (2008). *Faktor -Faktor yang Mempengaruhi Perilaku*. 2008. <http://syakirablog.blogspot.co.id/2008/11/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>,
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga*. Polygot: Jurnal Ilmiah, 20(1), 77–97.
- Fitriani, U. D., Rahayuningtyas, W., & Gusanti, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis Game Based Learning Baamboozle di MTSN 1 Kota Malang*. Jurnal Seni Dan Pembelajaran, 10(X), 30–41. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). *Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Prastyo, D., Sulistyowati, I., Budiyo, S. C., Salsabila, S. P., Safitri, D. I., & Qotrunnada, E. (2025). *Pengaruh Gaya Belajar terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5, 348–353.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). *Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Priyanda, A. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Switzerland:Pradina Pustaka. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari

- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozle*. Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ, 1373–1381.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Akbar, M., Hidayat, S., Trisnawati, P., Maria, S., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa melalui Model Pembelajaran Terpadu Tipe Nested*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8, 24953–24960.
- Sari, D. M., & Khoirum, I. (2024). *Penerapan Game Scrabble Sosiologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas X-4 SMA NEGERI 22 Surabaya*. Jurnal Inkredibel 1, 105–111.
- Sari, I. R., Puspitasari, E., & Novia, R. (2024). *Pengaruh Media Rolling Ball Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun TK Tri Insani Permata Pekanbaru*. IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research, 2(1), 423–431. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1796>
- Siregar, N., Jalal, M., Jayanti, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., & Tematik, P. (2022). *Penerapan Media Scrapbook Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas V MI Al - Munawwarah*. Jurnal Praktek Dan Kebijakan Pendidikan Indonesia, 1(2), 26–38.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Winaningsih, E. T. (2022). *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan)*. Program Pascasarjana Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta. <http://repository.iiq.ac.id/handle/123456789/1734>