

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle*.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Akasra.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Astuti, E. P. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar*. 3, 671–680.
- Diantoro, C. T., Ismaya, E. A., & Widiyanto, E. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Endayani, H. (2018). *Sejarah Dan Konsep Pendidikan Ips*. Ii(2), 122.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamdayama, J. (2019). *Metodologi Pengajaran*. Bumi Akasra.
- Inayati, U. (2022). *Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI*. 2, 293–304.
- Indrawati, T. (2022). *Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas Iii Sdn Mojorejo 02 Batu*. I(4), 21–41.
- Karnilasari, Utaminingsih, S., & Ismaya, E. A. (2022). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Berbasis Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Materi Sistem Tata Surya Pendahuluan*. VI(2), 186–193.
- Khusnia, A. N. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Penerapannya*. Penerbit Adab.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Yrama Media.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.

- Lestari, I. (2021). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 2(1), 79–87.
- Mahmudah, L. (2016). *Pentingnya Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Ipa Di Madrasah*. 4(1).
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/41914>
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). *Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 1–12.
- Rizkianidaa, Wuryandini, R., Endang Suneki, S., & Tunjungsari, D. R. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pandeanlamper I*. 5(2), 1450–1456.
- Sampe, M., Ga, P. R., & Benu, H. (2023). *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Pembelajaran Ipa*. 1(1), 73–81.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan*. 2(2), 22–28.
- Sani, R. A. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, P. M., & Zulfadewina. (2020). *Pengembangan Panduan Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Mata Kuliah Praktikum Ipa Sd*. 8(1), 94–98.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Soetopo, H. (2005). *Pendidikan dan Pembelajaran*. UMM Press.
- Solihatin, E. (2013). *Strategi Pembelajaran PPKn*. Bumi Akasra.
- Solihatin, E., & Raharjo. (2011). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Akasra.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen*

Penelitian Pendidikan. Graha Ilmu.

- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Bumi Aksara.
- Sukasih, N. N. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn*. 2(3), 224–229.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Graha Ilmu.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Taniredja, T., Faridli, E., & Harmianto, S. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta.
- Triwiyanto, T. (2015). *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wulandari, A. R., & Fakhriyah, F. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. 3(6), 3779–3785.
- Yanti, A. D. (2018). *Media Ular Tangga 3 Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA*. VII(1).
- Yousda, I., & Arifin, Z. (1993). *Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Zahir, A., Nasser, R., Supriardi, & Jusrianto. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur*. 2(2), 1–8.