

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Akmal, A., Said, N., & Mustami, M. K. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Humanistik Dengan Pendekatan Active Di SDN Nugopuro Gowok. *Jurnal Diskursus Islam*, 6(3), 401–417. <https://doi.org/10.24252/jdi.v6i3.6543>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23–28. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index%0ATerampil>:
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.
- 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), 1–7.
- Asmara, S. R., Penelitian, U., & Sibatang, N. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Menggunakan Model TGT ( Teams Games Tournamnet ) Di Kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara oleh : 2(3), 17–28.*
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>
- 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. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Azizah, A. N., & Fitriawati, M. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4709>
- Bimrew Sendekie Belay. (2022). Komparasi Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Peserta Didik Kelas 6 SDN 1 Baosan Kidul. 2005–2003 ,8.5.2017 ,7787.

- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Dukungan, H., Terhadap, K., Pasien, M., & Stroke, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
- Funay, N. A. (2020). Model Cooperative Learning Dengan Metode TGT Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar. *Seminar & Conference Nasional Keolahragaan*, 65–73. <http://conference.um.ac.id/index.php/fik/article/view/448>
- Gunungsitoli, S. D. N. (2021). *Vol . 8 No . 3 Desember 2021 ISSN : 2355-150X ISSN : 2355-150X*. 8(3), 96–102.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Haryana, K. S., Indarini, E., Dasar, G. S., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Efektifitas Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together ( Nht ) dan Teams Games Tournaments ( TGT ) terhadap Aspek Kognitif Hots Pembelajaran Matematika Siswa di Sekolah Dasar*. 5, 5721–5730.
- Hidayatun Nisa, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 2909–2919.
- Izzaty, A. D., Sunanih, & Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Jannah, M., & Husniati, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar ...*, 1(2), 89–98. <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/172>
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 106–116. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Lestari, T. (2021). *Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan*. 6.
- Lubis, M. A. (2018). Pembelajaran Tematik Di SD/MI. In *Samudra Biru (Anggota IKAPI)*. <https://doi.org/10.1111/j.1750-3841.2011.02348.x>

- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Nasution, S. R. A., & Theresia, M. (2022). ... Manusia Dan Hewan) Dengan Metode Pembelajaran Tipe Tgt (Team Games Tournament) Di Kelas V Sd Negeri 157019 Pinangsori 12. *Jurnal Jipdas (Jurnal ...)*, 2(1), 14–20. <http://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/237>
- Novia Pitriani, N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Temas Games Tournamnet (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja K. I(1), 1–10*. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Nur Jannah, E. S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran “Active Learning-Small Group Discussion” di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Peningkatan Proses Pembelajaran. *Fondatia*, 3(2), 19–34. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.219>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Okfiyandi, R. M., & Arisandy, D. (2022). *Interaksi Sosial ditinjau dari Intensitas ..... (Raden Muhammad dan Desy Arisandy)*. 3.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Perwitasari, D., & Fatayan, A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling di Sekolah Dasar Islam*. 4, 2556–2560.
- Pendidikan, J., Guru, P., Islam, A., & Kooperatif, P. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar PAI Kelas IV SDN 92 Seluma Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT*. 2(2001), 267–280.
- Pendidikan, U., Kampus, I., Serang, D., Pendidikan, U., Kampus, I., Serang, D., Pendidikan, U., Kampus, I., & Serang, D. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan TGT ( Teams , Games , Tournament ) dalam Pembelajaran Matematika di SD Amelia Agustean , Jihan Maharani , & Siti Nurhasanah*. 703–713.
- Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *Pengelolaan Sarana dan Prasana Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Pusporini, W. (2021). *Penilaian Dan Evaluasi Pembelajaran*. Nuta Media.
- Putri, M. A., Mufadillah, E., & Fajriah, L. (2021). Penerapan Game Edukasi Geograpiea Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Proseding Didaktis: Seminar ...*, 223–228. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2228%0Aht>

[tp://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2228/2050](http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2228/2050)

- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI\\_2020-IPS-100\\_X\(1\).pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI_2020-IPS-100_X(1).pdf)
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). ... Hasil Belajar Pkn Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament .... *Al-Irsyad: Journal of Education* ..., 1(1), 1–8. <http://ejournal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/jse/article/view/1>
- Shoimin, A. (2014). *86 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Siregar, R. R., Wulan, W., Simatupang, S., & Ani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SDS Al Ulum *The Influence Of Using Ludo Media On Laerning Outcomes Mathematics Materials for Student Rooms Od Class V SDS Al-ulum*. 9(1), 55–60.
- Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kepala. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Ulhusna, M., & Diana, S. (2020). *23050-44380-8-Pb*. 4(2), 130–137.
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*.
- Widharyanto, B., & Prijowuntato, S. W. (2021). *Menilai Peserta Didik*. SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS.
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>
- Winabuliandari, S., Bintoro, H. S., & Sumaji. (2022). *Statistika Penelitin pendidikan*. Universitas Murian Kudus.
- Yolanda, Y. V., Hidayat, N., Siska, Y., Pembelajaran, M., & Games, T. (2022).

*Upaya meningkatkan hasil belajar ips melalui model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament (tgt) pada siswa kelas iv sdn 2 sumberejo kemiling tahun pelajaran 2021/2022. 1–9.*

Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 229. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22357>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.

