

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.
- Agustina, M., Yulistio, D., & Utomo, P. (2020). Keterampilan guru memberi penguatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas X ipa di Sma Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(1), 46–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jik.v4i1.8227>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Aisyah, F. (2014). *Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55–59.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Ardiwinata, A. A., Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat : olahraga tradisional* (1st ed., Vol. 1). Cerdas Jaya.

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Aqib, Zainal, & dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. CV Yrama Widya.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Deepublish.
- Darmadi, H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Alfabeta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineke Cipta.
- Fajrin, O. A. (2018). Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 85–91.
- Fikri, A., Nurona, A., Saadah, L., Nailufa, L. E., & Ismah, V. (2021). Keterampilan Guru Dalam Membimbing Diskusi Pada Pembelajaran Abad 21. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 1–7. <http://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/tanjak>
- Ghaniem, A. F., Oktara, A. H., Yasella, M., & Rasa, A. A. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Kemendikbudristek.
- Handayani, W. R., Widiada, I. K., & Nisa, K. (2022). Keterampilan Guru dalam Menggunakan Variasi Pembelajaran di SDN 1 Sakra Selatan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2152–2164. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.933>
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Humanity*, 6(1).

- Kariadinata, R. (2015). *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. CV Pustaka Setia.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenamedia Group.
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2019). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149.
- Lende, A., Nusa, S., Bertha, E., & Gena, H. (2022). Kemampuan Guru Dalam Menerapkan Keterampilan Bertanya Pada Proses Pembelajaran Di Kelas V SD. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 6(1), Hal. 52.
- Mahmud & Tedi Priatna. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Mahmud & P. Tedi, Eds.). Tsabita.
- Malawi, I. & K. A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. CV. AE Grafika.
- Masrokhah, M., Utaminingsih, S., & Su`ad, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Dan Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Di Kecamatan Demak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7249>
- 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://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>

- Mualimin and Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Gading Pustaka.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Murtono. (2017). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pramesti, A. H. D., Masfuah, S., & Suad. (2023). Penerapan Model Teams Game Tournament Dalam Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest Disposisi Matematika Siswa Kelas III Sd Unggulan Muslimat NU Kudus. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1160–1170. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1453>
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto3, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas Iv Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(01), 15–23.
- 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. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6061>
- Ridwan, D., & Sukirno. (2017). Optimalisasi Hasil Belajar Ips Melalui Permainan Tradisional. *JIPSINDO*, 4(1), 22–37.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. CV. Alfabeta.

- Rusmono. (2012). *Strategi pembelajaran dengan problem based learning itu perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Ghalia Indonesia.
- Safitri, E., & Sontani, U. T. (2016). Keterampilan Mengajar Guru Dan Motivasi Belajar Peserta didik Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 144.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZ Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, Robert. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Penerbit Nusa Media.
- Sofiannida, L., Utaminingsih, S., & Su`ad, S. (2018). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i2.2845>
- Sriyahan, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Suad, S., Handono, T., & Utaminingsih, S. (2021). Pengembangan Media Halma Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelipatan Suatu Bilangan Siswa Kelas IV. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.24176/jino.v4i1.5966>
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Rosda Karya.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdikarya.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugeng, T., Utomo, & dkk. (2009). *PASTI (Preparedness Assement Tools for Indonesia)*. HFI dan MCMC.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233–240.
- Sundari, F. S., Sukmanasa, E., Novita, L., & Mulyawati, Y. (2020). *Keterampilan Dasar Mengajar*. 25.
- Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Ar Ruzz Media.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- Susanto, A. (2015). *Teori Balajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susanto, D. A., Sudirman, I. N., Janawati, D. P. A., & Widiani, I. N. (2023). Analisis Keterampilan Guru Dalam Mengelola Kelas Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Cempaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(1), 24–31. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i1.155>
- Suyanto. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tin dakan Kelas (PTK) Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas*. Dirjen Dikti.

- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenanda Media.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. PT Bumi Aksara.
- Ulfatun, S. (2014). *Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga.
- Umah, S. W., Suad, S., & Roysa, M. (2020). The Group Investigation Model Assisted by Event Diorama Media to Increase Students' Cognitive and Psychomotor Abilities. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(Ii). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/didaktika.v3i2.33744.g14919>
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarn, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar PKN Peserta didik. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22.
- Winarsunu, T. (2006). *Statistik: Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. In Trans Publishing.
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yunus, A. (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.

Zein, L. R., & Rahayu, R. (2022). Pentingnya Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(2), 109–114.

