DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., & Wibowo, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53. https://doi.org/10.21009/jpd.v12i1.15023

Almagfira, R., Alibasyahi, N., & Agni, R. (2024). Pengaruh penghargaan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(4), 134–142.

Anas, M. (2023). Teknik pengumpulan dan analisis data dalam penelitian pendidikan dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 11(2), 45–58.

Anjani, R., & Fatmawati, S. (2023). Pembelajaran kontekstual pada materi bagian-bagian tumbuhan di sekolah dasar. *Jurnal IPAS Sekolah Dasar*, 2(2), 66–75.

Anjani, R., & Sutrisno, A. (2023). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(1), 33–42.

Anwar, C. (2020). *Media pembelajaran inovatif di era digital*. Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Dewi, R. K. (2021). Pembelajaran konstruktivistik dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 134–145.

Dimyati, & Mudjiono. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.

Fahmi, R., & Rachmawati, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran adaptif berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar*, 10(2), 54–66.

Fauziah, L., & Ningsih, D. (2025). Penerapan tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas model pembelajaran kooperatif di SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 13(1), 22–34.

Firdaus, A., & Lestari, W. (2024). Efektivitas media permainan papan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 101–112.

Fitriani, A., & Nursalim, M. (2023). Efektivitas penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar. *Pedagogi Sekolah Dasar*, 5(1), 80–90.

Fitriani, R., & Hidayat, A. (2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 879–887. https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.51267

Fitriyadi, H., & Wuryandani, W. (2021). Penerapan media HOTS berbasis permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(1), 14–25.

Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Hamsyah, R., Rahmadani, T., & Lubis, A. (2025). Penerapan TGT berbasis permainan dalam pembelajaran motorik dan akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(2), 77–88.

Hapsari, R. D., Nugroho, A. A., & Prasetyo, T. (2021). Pemanfaatan media permainan edukatif dalam pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–154.

Hidayati, N., & Ramadhan, F. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 123–132.

Huda, M. (2020). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Ismail, R., & Utami, S. (2021). Efektivitas media permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 95–104. https://doi.org/10.33369/jpdn.v7i2.18976

Isnawati, I. (2021). Penerapan model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45–53.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.

Kunandar. (2020). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas*. Rajawali Pers.

Kurniasari, D. (2023). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 45–56.

Lestari, R., & Nurjanah, S. (2020). Pengaruh media monopoli tematik terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 201–210.

Lestari, S., & Nurjanah. (2020). Permainan papan sebagai media pembelajaran tematik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar.

Lestari, S., & Pratama, A. (2024). Pengaruh media permainan edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran SD*, 8(1), 22–33.

Maharani, D., & Utomo, R. (2023). Penggunaan permainan edukatif berbasis kelompok untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Anak dan Dasar*, 7(2), 60–70.

Maulana, H., & Lestari, D. (2022). Pendekatan berbasis lingkungan dalam pembelajaran biologi sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 39–48.

Nugroho, A., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan media permainan edukatif berbasis HOTS untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 55–64.

Nuraini, L., & Andriani, R. (2023). Peran dukungan keluarga terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 101–110.

Okra, Y., Nursalim, A., & Putra, F. (2024). Media pembelajaran visual konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–58.

Panginan, R., Awaliyah, N., & Ramadani, F. (2023). Games edukatif dalam pembelajaran TGT untuk meningkatkan literasi dan komunikasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Kreatif*, 8(1), 24–35.

Piaget, J. (2011). The Psychology of the Child. New York: Basic Books.

Pratiwi, L., & Arofah, S. (2023). Hasil belajar sebagai refleksi pembelajaran bermakna di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 80–91.

Pratiwi, M. (2024). Implementasi model TGT dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Dasar*, 11(2), 90–104.

Putra, A., & Lestari, M. (2024). Penerapan metode observasi dan dokumentasi dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Ilmiah Guru*, 12(3), 67–77.

Putri, D. A., & Hartati, E. (2022). Penggunaan media permainan Greenopoly dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 65–74.

Putri, N. A., & Aulia, F. (2024). Model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 101–112.

Qushwa, A., & Sulala, M. (2023). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–124.

Rahman, H., & Astuti, E. (2024). Analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian pendidikan dasar. *Jurnal Evaluasi dan Pengukuran*, 10(2), 55–68.

Rahmawati, E., & Hidayat, T. (2022). Model pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(3), 187–196.

Riduwan. (2020). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran*. Rajawali Pers.

Sagala, S. (2019). *Konsep dan makna pembelajaran*. Alfabeta.

Sai'in, N., Yusrizal, & Nazaruddin. (2024). Pengaruh pengelompokan heterogen terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 10(1), 88–97.

Salsabila, N., & Herlambang, D. (2024). Board game sebagai asesmen alternatif pembelajaran sains di SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 11(1), 71–82.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sanjaya, W. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.

Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Slavin, R. E. (2019). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.

Slavin, R. E. (2019). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn & Bacon.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan.* Alfabeta.

Suharsimi, A. (2023). Validitas dan reliabilitas instrumen dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 33–42.

Sukardi, & Rahmawati, I. (2022). Pemanfaatan media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 89–98.

Suryani, N., & Agung, L. (2020). *Strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar*. Deepublish.

Trianto. (2021). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana.

Utami, D., & Kurniasih, E. (2022). Pengaruh tampilan visual media pembelajaran terhadap keterlibatan siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(3), 77–86.

Wahyudi, S. (2024). Penerapan model TGT berbasis permainan untuk meningkatkan tanggung jawab sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(3), 88–100.

Wahyuni, D., & Prasetyo, A. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 115–127. https://doi.org/10.21009/jtp.v15i2.23855

Wahyuni, S., & Suyanto, S. (2021). Pengaruh media monopoli edukatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 134–142.

Wahyuni, S., & Suyanto. (2021). Pengembangan media monopoli edukatif untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. Jurnal Pendidikan.

Wahyuni, S., & Suyanto. (2021). Pengembangan media monopoli edukatif untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. Jurnal Pendidikan.

Widayanti, E., & Fadillah, A. (2022). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS melalui permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 123–132.

Wulandari, D., Susilo, A., & Winarko, T. (2022). Evaluasi hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1), 33–45.

Yulianti, D., & Witanto, D. (2025). Efektivitas media Greenopoly dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 13(1), 55–68.

Yulianti, L., & Darlina, R. (2025). Model experiential learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 12(1), 33–45.

Zubaidah, S. (2018). Pembelajaran berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam sains. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 1–10.

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG