

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. (2014). *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 18.
- Anas, M. A. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Penjasorkes SMP Kurikulum 2013*. S2 thesis, Program Pascasarjana.
- Anas, M., & Muassomah. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *A Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 38.
- Anjarini, T. (2017). Strategi, Model, Media Dan Teknologi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education journal)*, 139.
- Aspreliha, I., Damariswara, R., & Rohmah, D. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembagian Desimal Melalui Media Sipintar Kelas IIV SDN Burengan 2 Kota Kediri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1093.
- Azwar, S. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G., Komariah, Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran (SPP)*, 58.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1041.
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzi, D. S., Lestari, S., & Kusmiati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matermatika Melalui Permainan "Jelly Fish Hunt" Dengan Menerapkan

- Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo. *Pedas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1419.
- Firmina, Bino, N., & Ashar, B. (2023). Peningkatan Lompat Jauh Melalui Penerapan TGT (Teams Games Tournamen) Di SDN 10 Perembang Gala. *Jurnal Locomotor Ilmu Keolahragaan*.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., Milawati, Darodjad, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasibuan, R., Fitri, R., & Dewi, U. (2022). STEAM-Based Learning Media: Assisting in Developing Children's Skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6836-6876.
- Hidayati, A. T., Martasari, M. E., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Murdiyanto, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Menerapkan Sila-Sila Pancasila Melalui Media Pembelajaran Inovatif SD Negeri 2 Cepiring. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2250.
- Khaerunisah, E. E., & Rini, Z. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 117.
- Kurniati, S. (2022). *Metode Pembelajaran LBS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Pekalongan: NEM.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawati, L., Kadir, K., & Octafiani, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning. *Algoritma Journal Of Mathematics Education (AJME)*, 91.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, Zulyusri, & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 19.

- Manduratna, T. P., & Setyawan, A. (2020). Analisis Faktor Pengaruh Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Banyuwajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 353.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mawaddah, M., & Siswanto, R. D. (2022). Development of E-Worksheet To Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability: Pengembangan E-LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Tumpun Model Pembelajaran). *Indonesia Jurnal Sakinah*, 15.
- Nailissa'adah, & Rini, J. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Bilangan Desimal dengan Metode Latis. *Prosiding SEMAI*, 660.
- Narsyah, & Rahman. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Uswais Inspirasi Indonesia.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.
- Nasution. (2008). *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9118-9126.
- Nurhayati, N., Nursyahidah, F., Fitri, N., & Wulandari, D. (2023). Peningkatan Hasil belajar Kognitif IPAS Melalui Model Pembelajaran PBL berbantuan Media Gurita Poin di Kelas IV SDN 6 Wirosari. *Seminar Nasional PPG UPGRI*, 2420.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Oka. (2021). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P., & Aspari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi

- Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI MATH: Jurnal Pendidikan Matematika* *Sebelas April*, 9.
- Putri, A. A., Mardiana, T., & Wijayantoo, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang. *Borobudur Educational Review*.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional*, 289-302.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament(TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 3826-3831.
- Riduwan. (2006). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Sleman: CV Budi Utama.
- Sa'adilla, S., Sofiyana, & Fadilah. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 30.
- Sandra, E., Monica, T., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 23.
- Sari, M., & Hasanudin, C. (2023). Manfaat Ilmu Matematika bagi Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 5.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1161.
- Sitohang, H. A., & Sukmawarti. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga

- Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad.
Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning (Riset dan Praktik)*. Nusa Media.
- Sudaryana, B., & Agusiadi, R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudaryono. (2021). *Statisti I: Statistik Deskriptif Untuk penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penellitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Syafi'i, M., Susanti, R. R., & Efendi, S. A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Memberdayakan Keterampilan Siswa Mata Pelajaran PAI. *Al-Fikrah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 15-28.
- Syarah, S., & Suprpto, Y. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Colour Board Terhadap Hasil Belajar Materi Pembagian Siswa Kelas 4 SDN Kaliwadas 03. *Seminar Nasional Pendidikan*, 277-287.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umam, A. M. (2021). *Model Pembelajaran Kitab Kuning Berbasis Teknologi Digital (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Unggulan KH. Abdul Wahab Hasbulloh Bahrul Ulum Tambakberas Jombang)*. Kediri: Masters (S2) thesis, IAIN Kediri.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yolanda, M., Yensy, N. A., & Siagian, T. (2019). Efektivitas Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Kontekstual Di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 353-361.
- Zamroni, M., Afidati, N. I., & Unaenah, E. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Operasi Hitung Bilangan Perkalian Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 362.