

DAFTAR RUJUKAN

- Afsari, Sisca, dkk. 2021. “*Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika*”. *IJI Publication*. Vol. 1 No. 3.
- Ahda, Mita Alfania, dkk. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan *Concept Attainment* Berbantuan *Fishbowl* Undian terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa”. *Jurnal Sekolah PGSD*. Vol. 7 No. 2.
- Alfan, Alisya Putri Nurhikmawati Iksanti dan Etty Ratnawati. 2024. “Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*. Vol. 1, No. 2.
- Anderson, Lorin W. dan David R. Krathwohl (Ed.). 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andhika, M. Rezki. 2015. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Konstruktivis Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTSS Ulumuddin Lhokseumawe”. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. Vol. 1 No. 1.
- Anggraeni, Sri Wulan dan Yayan Alpian. 2019. “Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 9 No. 2.
- Arifin, Fatkhul, dkk. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar”, *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah*. Vol. 10 No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Armidi, Ni Luh Sri. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD”. *Journal of Education Action Research*. Vol. 6, No. 2.
- Aseptianova, dkk. 2019. “Analisis Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di SMA Negeri 4 Palembang”. *Bioilmi*. Vol. 5, No. 1.
- Astuti, Nabilla Fuji, dkk. 2022. “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*. Vol. 2 No. 2.
- Aulia, Nisa Inarotul dan Hany Handayani. 2018. “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)”. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*. Vol. 3, No. 3.
- Azizah, Nurul. 2021. “Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi pada Siswa SMA?”. *Journal for Lesson and Learning Studies*. Vol. 4, No. 3.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika SMP/MTs dalam Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Damayanti, Sri dan M. Tohimin Apriyanto. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. Vol. 2 No 2.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2007. *Al-Qur'an Transliterasi Latin Terjemah Indonesia*. Jakarta: Suara Agung.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Effendi, Kiki Nia Sania. 2017. “Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok”. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*. Vol. 2 No. 2.

- Fadila, Puja Nur, dkk. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 5 No. 2.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah dan Indri Anugraheni. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No. 4.
- Gamayanto, Indra. 2022. "Analisis dan Penerapan *Board Game* Untuk Meningkatkan *Enterpreneurship* dengan Menggunakan Metode *Innovation Profiling*". *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi*. Vol. 12 No. 1.
- Gultom, Darma Indra, dkk. 2021. "Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)". *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*. Vol. 2, No.2.
- Hardiana, Lyna, dkk. 2022. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* dengan Permainan Kapal Perang terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. Vol. 8 No. 1.
- Harefa, Darmawan, dkk. 2022. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa". *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol. 8 No. 1.
- Hartawan, H. Aan. 2020. "Meningkatkan Motivasi Kinerja Guru Melalui Kepala Sekolah". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol. 3, No. 2.
- Hendryardi, Suryani. 2015. *Metode Riset Kuantitatif*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Jaya, Indra dan Ardat. 2013. *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Khairunnisa, Sabina, dkk. 2023. "Inovasi dalam Perencanaan Pembelajaran untuk Mendorong Keaktifan dan Kreativitas Siswa". *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*. Vol. 2 No. 1.

- Legowo, Yogi Ageng Sri. 2022. "Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Journal of Islamic Primary Education*. Vol. 3 No. 1.
- Lestari, Anik. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 5 No. 2.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, Puji Tri, dkk. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*. Vol. 11 No. 1.
- Ma'ruf, Akhmad Fahmi dan Imam Makruf. 2021. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi Covid-19 di MA Ell-Firdaus Kedungreja, Cilacap Tahun Ajaran 2020/2021". *Rayah Al-Islam*. Vol. 5 No. 2.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Maryanti, Elis, dkk. 2021. "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 5.
- Maulidah, Nurrohmatillah Al. 2023. "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 7 No. 6.
- Meidaluna, Galuh dan Meirina Lani Anggapuspa. 2020. "Perancangan *Board Game* Pengenalan Tari Tradisional Indonesia sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas V". *Jurnal Barik*. Vol. 1 No. 2.
- Merentek, Risal M., dkk. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol. 9 No. 15.
- Mugiyatmi. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar". *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. Vol. 8 No. 2.
- Nayazik, Akhmad dan Sukestiyarno. 2024. "Pembelajaran Matematika Model Ideal *Problem Solving* dengan Teori Pemrosesan Informasi untuk Pembentukan

- Pendidikan Karakter dan Pemecahan Masalah Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA”. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 7 No. 2.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ningtyas, Septiana Ika. 2023. “Penggunaan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa”. *Research and Development Journal of Education*. Vol. 9 No. 2.
- Novitasari, Dewi dan Heni Pujiastuti. 2020. “Analisis Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Materi Analisis Real Berdasarkan Taksonomi Bloom Ditinjau dari Ranah Kognitif”. *MAJU*. Vol. 7 No. 2.
- Nurjanah. 2022. “Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Pembelajaran PAI”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4 No. 2.
- Nursyaidah. 2014. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik”. *Forum Paedagogik*.
- Octariani, Dhia dan Arie Candra Panjaitan. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa”. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. Vol. 1 No. 2.
- Oktarina, Kiki, dkk. 2024. “Penggunaan Papan Pintar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas 4 di SD 65 Kota Bengkulu”. *Communnity Development Journal*. Vol. 5 No. 3.
- Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Tujuan Pembelajaran Matematika.
- Permendiknas No. 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prasetya, I Wayan Swadika dan Gusti Ngurah Sastra Agustika. 2023. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar”. *Indonesian Journal of Instruction*. Vol. 4, No. 3.
- Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahayu, Sovi Ismawati. 2019. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Dasar Akuntansi". *Jurnal Pajak, Akuntansi, Sistem Informasi, dan Auditing*. Vol. 1 No. 1.
- Rahmat, Fitriyane Laila Apriliani, dkk. 2018. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa melalui *Teams Games Tournament*". *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*. Vol. 5 No. 1.
- Retnodari, Wahyuning, dkk. 2020. "*Scaffolding* dalam Pembelajaran Matematika". *Linear: Journal of Mathematics Education*. Vol. 1 No. 1.
- Rochmana, Siti dan Ma'as Shobirin. 2017. "Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya (Studi pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang)". *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 3 No. 2.
- Rosmawati, Rd. Rina dan Teni Sritresna. 2021. "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari *Self-Confidence* Siswa pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Pembelajaran Daring". *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1 No. 1.
- Salsabila, Azza dan Puspitasari. 2020. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. Vol. 2 No. 2.
- Saputra, Hardika. 2024. "Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar". *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*. Vol. 6 No. 2.
- Sari, Nurmala. 2022. "Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Sekolah Dasar". *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 6 No. 4.
- Seran, Elizabeth Belavista, dkk. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 8 No. 2.

- Simamora, Aprido B., dkk. 2024. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Rumah Cemerlang Indonesia.
- Solihah, Ai. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal SAP*. Vol. 1 No. 1.
- Suardipa, I Putu dan Kadek Hengki Primayana. 2023. “Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran”. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*. Vol. 4 No. 2.
- Sugiata, I Wayan. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. Vol. 2, No. 2.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sururi, Imam dan Abdul Wahid B S. 2022. “*Teams Games Tournament* (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*. Vol. 6 No. 2.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group,
- Susanto, Edi. 2018. “Hubungan Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa tentang Metode Pembelajaran Guru dengan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Semester I MA Nurul Mutaqin Penumangan Baru Tahun Pembelajaran 2011-2012”. *Jurnal Neraca*. Vol. 2 No.1.
- Susanto, Susan, dkk. 2022. “*Traditional Sport-Based Physical Education Learning Model in Character Improvement and Critical Thinking of Elementary School Student*”. *Sport Science and Health*. Vol. 12 No. 2.
- Susanto. 2021. “Upaya Pengembangan Karakter Peserta Didik melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga”. *Osf. Io*, 9.
- Syafi'I, Ahmad, dkk. 2018. “Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.

- Teladaningsih, One, dkk. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 4 No. 1.
- Thalita, Almira Rachma, dkk. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 4 No. 2.
- Triyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Utami, Yudy Tri, dkk. 2015. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Kreatif Menggunakan Pembelajaran *Quantum Teaching* pada Sub Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi Kelas VII SMP". *Pancaran*. Vol. 4. No. 3.
- Wardhani, Sri. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Waruwu, Marinu. 2023. Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 7 No. 1.
- Wati, Hesty Bastika, dkk. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*. Vol. 4 No. 1.
- Widayanti, Eka Rizki dan Slameto. 2016. "Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu terhadap Hasil Belajar IPA". *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 6 No. 3.
- Wulandari, Tini. 2023. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa SMK Karya Guna Jaya Bekasi". *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)*. Vol. 2 No. 3.
- Yunita, Alf, dkk. 2020. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 9 No. 1.

Zulfikar, Muhammad Luqman dan Dian Budiana. 2019. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa”. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. Vol. 2 No. 2