

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Anissa, F. M., & Limbong, A. M. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora. *Journal of Learning and Educational Technology*, 1(1), 33–43. <https://ojs.indoscience.co.id/index.php/jlet/article/view/8>
- Ariani, T., & Agustina, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Armidi, N. (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), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- 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>
- Astutik, S., Subiki, & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Ayudianti, Y, N., Andriana, E., Setiawan, S., & Yuliana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas Iv Sd. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 131–141. <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2007>
- Ayunda, R., & Febriandi, R. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>

- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Ponorogo: Bening Pustaka.
- Farhatun, Darmayadi, D., & Yanti, A. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Kalkulator Terhadap Keterampilan Berhitung Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA As-Suhuf. *Jurnal Dimas: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 21–28. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i5.2449>
- Febiola, K, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Fitria, S, A., Saminem, Rasidin, & Mardiana, T. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Game Interaktif Quizizz. *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 9(2), 163–174. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v9i2.3472>
- Fitriani, & Lubis, E, M, S. (2022). Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Dengan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(2), 269–280. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i2.6236>
- Gusteti, M. U., & Neviyani. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110. <https://doi.org/10.34312/euler.v10i1.14496>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hakim, D, L., & Sari, Rika, M, M. (2019). Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 129–141. <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4860>
- Handayani, S., Nisa, A, F., Cahyani, B, H., & Khosiyono, B, H. (2024). Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2548–6950. <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v4i2.189>
- Hanifa, M, A., & Budiman, I, A. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117–120. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.444>

- Hariadi, L., & Gondohanindijo, J. (2021). Model Koping Untuk Mengatasi Stres Belajar Matematika Melalui Aplikasi Berbasis Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 31–46. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/692>
- Hidayah, N., Nafitri, S., Zaky, F., & Suryaning. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/100>
- Hidayat, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 698–705. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/100>
- Hosen, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Dengan Metode Sq3R Pada Siswa Kelas V Sdn Gili Anyar Kamal Bangkalan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 17–34. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v4i1.2213>
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Husna, M, N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>
- Istikomah, T., Lian, B., & Noverina, R. (2020). Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang. *Jurnal Anak Usia Dini*, 4(2), 134. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.4.2.133-137>
- Khan, R, I., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng. *Universum*, 10(1), 65–71. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>
- Mahsunah, A., Khasanah, U., Wahyudin, D., & Suryaning. (2025). *Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 4 Di Sekolah Dasar*. 5(1), 382–389. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v5i1.1498>
- Marzuki, M., Zuhro, M, A., Al Ghifari, M, A, R., Wulandari, A., & Wilantara, P. (2024). Penggunaan Instrumen Evaluasi Tes dan Non Tes di SMA Al-Islam Surakarta. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59966/pandu.v2i1.1046>

- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 7–14. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.963>
- Muhlisah, U., Anisa, Y, M., Meriani, Y., Sulistiawati, Sari, S, I., Adriansah, Y., Koryati, D., & Triana, N. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 19 Palembang Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 15(1), 37–48. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5062>
- Mukminin, A., Fitria, H., & Fitriani, Y. (2022). Pengaruh Kurikulum 2013 dan Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 14009–14017. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4929>
- Musa, M, M., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2025). Analisis Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(April), 613–634. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4489>
- Mutiara, T., Safrizal, & Yulnetri. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Andaleh Baruh Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(2), 96–105. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1345>
- Muzdalifah, S, Q., Suryandari, S., & Rahayu, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV. *TARBIYATUL ILMU: Jurnal Kajian Pendidikan*, 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>
- Nabila, A, R., Putri, D, P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4289>
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>
- Nahdi, D, S. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Collaborative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.328>
- Nanda, I. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.

- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>
- Nuha, F. D., Anggriana, T. M., & Cristiana, R. (2022). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 83–91. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.248>
- Nur, S. F. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berhitung awal Melalui Permainan Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok B3 Di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. *PAUD Terata*, II(2), 1–14. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v2i1.2052>
- Nurjanah, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 105–119. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p105-119.645>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- 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*, 1(1), 1–10. <https://ejournal.lppmunsap.org/index.php/pi-math/article/view/24>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran WHO AM I*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Purwaningsih, N. K., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Jarimatika Digital: Media Berhitung Materi Perkalian Siswa Sekolah Dasar Berbantuan Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Instruction*, 5, 148–159. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.74887>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rahmayanti, J. D. (2023). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dasar. *RISDA: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, Volume 7,(1), 1–13. <https://doi.org/10.59355/risda.v7i1.97>

- Rizki, M, D., Nugroho, F, A, W., Hapsari, C, R., Paramitha, A, P, A., Haliza, D, M, N., & Lutfiana, N. (2023). Pengaruh Kemampuan Berhitung Terhadap Nilai Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(5), 913–920. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i5.2239>
- Rohman, Z, F., Sofyaningsih, V., & Azis, D, K. (2023). Educational Technology for Elementary School media articulate storyline 3. *Educational Technology for Elementary School*, 1(1), 25–46. <https://doi.org/10.33292/edi-tes.v1i1.214>
- Safira, A, D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sari, R, K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Selviyani, S., Matsun, & Boisandi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (JPSA)*, 3(1), 154. <https://doi.org/10.31571/jpsa.v2i2.1232>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesti, L., & Bahar, A. (2021). Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Soraya, R., & Ningtias, S, W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 94–101. <https://doi.org//jepjurnal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi/article/view/87>
- Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 92–100. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v2i2.38>
- Sugiata, I, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Surven, Sarumaha, A., & La'ia, H, T. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi SPLTV Kelas X SMK Negeri 1 Toma Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(12), 2439–2450. <https://doi.org/10.57094/afore.v1i1.434>

- Tubagus, M., Mudzakir, Lubis, E, F, R, L., & Al-Amin. (2024). Studi Komparatif Antara Pembelajaran Berbasis Proyek dan Metode Ceramah dalam Memperkuat Konsep Fisika Serta Kemampuan Pemecahan Masalah. *Number : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), 120–129. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.1629>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i1.4220>
- Ummah, K. (2016). Peningkatkan Penguasaan Materi Penjumlahan Bilangan 1 Sampai 10 Melalui Metode Demonstrasi Media Counting Box Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pajajaran Kulon Kecamatan Pajajaran Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(5), 1–23. <https://doi.org/10.51747/jp.v11i01.1874>
- Utari, P, A., & Suriansyah, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Memecahan Masalah Siswa Pada Pelajaran Matematika menggunakan Model Pembelajaran PINTAR. *Journal on Teacher Education*, 4, 195–207. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1377>
- Wekke, I, S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., & Aulia, S, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T . A 2023 / 2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(5), 5394–5411. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15633>
- Zailani, & Tawarni. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 38–48. <https://doi.org/10.56114/edu.v2i1.558>