

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2022). Media pembelajaran digital Educaplay. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23260>
- Asiva Noor Rachmayani. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Pembelajaran IPA*, 3–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.62326>
- 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>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Dewi Setianingsih, D. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA Dewi. *Journal GEEJ*, 7(2). <https://pdfs.semanticscholar.org/14b8/be553dd8d71e97d1f482d046183b66a33abd.pdf>
- Dewi Tila Elisa, D. (2024). Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI*, 9(1), 85. <https://doi.org/10.31764/ibtidaiy.v9i1.24348>
- Dian Arifiani, M Aji F, R. W. (2020). PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA GYJUMPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK Dian. *Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal*, 1–12.
- Dila N, Dian RM, Madani P, Leila A, Fardiansyah, Hemanto J, E. H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Wacana Akademika*, 8(2), 142–150. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i2.321>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Buku Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media

- Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Hidayah, R. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat. *Pembelajaran TGT, Universitas Lampung*, 1. <https://digilib.unila.ac.id/75780/3/SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf>
- Kardiyanto, A., Limiansih, K., & Suyatini, M. M. (2024). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Implementasi Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Pembelajaran PPKn*. 11(4), 683–696.
- Kumala, F. N. (2016). Buku Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Ediude Infografika* (Vol. 8, Nomor 9). <http://repository.unikama.ac.id/id/eprint/691>
- Maira Muliawati, Cut Vita Rajiatul Jummi, N. Z. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri. *Edu Geography*, 11(3), 2. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.69710>
- Mulyani, Rini. Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i2.14067>
- Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APendekatan>
- Nilamsari, N. (2019). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 8(2), 177–1828. <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Model pembelajaran TGT. *Journal GEEJ*, 7(2), 7–29.
- Qurrotulayunufyan, & Mohammad Sugi Hartono. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>

- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Buku Media Pembelajaran*. <http://digilib.xn--iainpalangkaraya-ye6i.ac.id/id/eprint/4310>
- Rosyada, S. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Kemampuan Berpikir *PGSD UNISSULA*, 3–4. [http://repository.unissula.ac.id/34507/1/Pendidikan Guru Sekolah Dasar %28PGSD%29_34302000074_fullpdf.pdf](http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/34507%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/34507/1/Pendidikan%28PGSD%29_34302000074_fullpdf.pdf)
- Santoso, E., Kania, N., & Matematis, D. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMEN(TGT) BERBANTU MEDIA ANDROID DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X BDP SMK NEGERI 1 NARMADA TAHUN PELAJARAN. *Simki.Unpkediri.Ac.Id*, 592–596. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2019/14.1.01.05.0012.pdf
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–30. <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/view/1043%0Ahttp://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/download/1043/724>
- Sepling Paling ddk 2022. (2022). Media Pembelajaran Digital Teknologi. In *Buku Pendidikan Anak* (Vol. 8, Nomor 1). <https://www.researchgate.net/publication/383661321>
- Soedibyo. (2023). Model PBL melalui media Educaplay. *Universitas Islam Negeri SUNAN GUNUBG DJATI*, 1–7.
- Sudarta. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) Berbantuan Media “Pohon Pintar. *Pembelajaran TGT*, 16(1), 1–23.
- Ummah, M. S. (2019a). Buku Model - model pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Ummah, M. S. (2019b). Hakikat IPA dan pendidikan IPA. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

- Wardani, Ayu Siska Norma, M. dan H. 2014. (2022). Metode penelitian proses pelaksanaan pembiasaan tadarus Al-Quran di kelas III SD Negeri Pancur. *PENDIDIKAN DASAR*.
https://repository.upi.edu/76492/7/S_PGSD_1805187_Title.pdf
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>