

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Zaini, M., & Ajizah, A. (2022). Hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik menggunakan LKPD-elektronik konsep virus. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 1(2), 78–87. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v1i2.1>
- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan media diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 528–533. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>
- Agustin, D., Regina, B. D., & Wardani, R. S. (2024). *Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V-B Sekolah Dasar*. *Jurnal Parameter*, 36(2), 150–154. <https://doi.org/10.21009/parameter.362.04>
- Agustina, S., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Disiar (Diorama Siklus Air) Untuk Materi IPA di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 1020. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4748>
- Amalia, D., Shopia, Z., Noorkhalisah, N., Asniwati, A., & Ferdiyansyah, A. (2025). Identifikasi keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran team games tournament (studi kasus pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(3), 6-12.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(1).
- Angkat, S. A., Wardhani, S., & Syahrial, S. (2024). Konsep penilaian autentik dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 13.
- Angraini, R., Sagiman, S., & Yosi, Y. (2025). Pengaruh Media Diorama terhadap Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Ipas) Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 09 Kepahiang (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup).
- Asrianti, A., Asdar, A., & Madjid, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Lae-Lae I Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 6(1), 159–166. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6213>

- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Aulia Luthfiyyah, Dealova Despita Maharani, Elga Desvita, & Nenden Risya Aulia. (2025). Efektivitas Pendekatan Student-Centered Learning dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 147–161. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i2.1719>
- Azizah, U. N., Maruti, E. S., & Zahro, F. (2024). Penerapan media diosilir (diorama siklus air) sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas iv sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 340. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22566>
- Dewi Gustika, C., Dyas Fitriani, A., & Dwiana, R. (2024). Pedadidaktika: jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar penerapan model pembelajaran teams games tournament (tgt) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. (Vol. 11, Number 3). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Dwi Sulisty, A., Dewi, C., & Wiji Astuti, N. (2025). PT. media akademik publisher model tgt (teams games tournament) berbasis multimedia: solusi kreatif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia kelas vb di sdn 01 klegen oleh. *JMA*, 3(7), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Engel Novita Ramadani, & Dina Fitria Handayani. (2024). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Objektif. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 86–96. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2159>
- Erawati, D. (2022). *Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan*. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 2). Retrieved <http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index>
- Firdaus, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA
- Gustika, C. D. (2024). *Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan minat peserta didik*. Pedadidaktika, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Hafiz Rahman, M., Rahman, A., & Siswanto, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V di Mis Guppi 13 Tasik Malaya (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup).
- Harefa, D., Gee, E., Ndruru, M., Sarumaha, M., Ndraha, L. D. M., Ndruru, K., & Telaumbanua, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 6(1), 13-26.
- Harjuna, M., Ayu, T., Natsir, L., & Pd, M. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XB MAN Sidenreng Rappang*.
- Haryanti, S., Lastini, F., Susanto, A. H., Widyawati, Y., & Desstya, A. (2025). Diorama sebagai media interaktif dalam pembelajaran siklus air di sekolah dasar.
- Indah Permata Sari & Mario Kasduri. (2025). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Pendidikan Agama Islam di SMA PAB 4 Sampali. Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam, 2(4), 01–11. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i4.1279>
- Irawan, Maulidah, I., & Attalina, S. N. C. (2025). Upaya meningkatkan berpikir kritis melalui media pembelajaran diorama tata surya pada siswa SD. Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain, 2(3), 205-218.
- Irdawati, I., Martha, A., & Kharisma, A. (2026). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siklus Air Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Agam. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 10(1), 563. <https://doi.org/10.35931/am.v10i1.5848>
- Khasanah, K. (2025). Keefektifan Media Diorama terhadap Pemahaman Konsep ditinjau dari Keaktifan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.9994>
- Luthfiatun Nisa, Z., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan model pembelajaran team games tournament (tgt) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran ipas kelas iv di sdn 1 beluk. in *global education trends* (vol. 2, number 1).
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu. Cv. Ae media grafika.

- Martir, L., Sayangan, Y. V., & Beku, V. Y. (2024). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(3), 757-766.
- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(1), 123-133.
- Montgomery, D. C. (2013). *Design and analysis of experiments* (8th ed.). John Wiley & Sons, Inc., 111 River Street, Hoboken, NJ 07030-5774, USA. <https://www.wiley.com>
- Mujahidah, L., Darmadi, D., & Djati, S. S. (2024). *Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning di SMP Negeri 3 Madiun*. Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(2), 821–830. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami populasi dan sampel: Pilar utama dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937-5948.
- Nadila, A. (2025). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Palu. 04(02).
- Nela Avrilia Salsabila, Asih Selma Al Karamy, Siti Rohmah, Anisa Nurhasanah, Imas Mahliah, & Ahmad Supena. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 270–281. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>
- Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>
- Paqih Ridha, M., Utama Rizal, S., Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Palangka Raya, I., Tengah, K., & Penulis Korespondensi, E. (2025). *Jurnal Media Informatika [Jumin]* Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgt berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar ipa siswa kelas vi.
- Patresia Situmorang, Robenhart Tamba, Wildansyah Lubis, Imelda Free Unita Manurung, & Yusra Nasution. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V SDN 060970 Bagan Deli. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 216–233. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1479>

- PGSD Kampus 3 Universitas Negeri Malang. (2020). Media pembelajaran – diorama siklus air [Video]. YouTube. <https://share.google/xxlRMRE6lStt4pSmN>
- Pratami, R. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek: Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas dan Kolaborasi. *Jejaring Administrasi Publik*, 16(2), 76–87. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>
- Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniarmoko, R. (2019). Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method). Guepedia.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 238–246. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Rahayu, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) dengan Asesmen Kinerja pada Materi Pecahan di kelas IV SD Negeri 020 Tanah Grogot.
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116–1122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>
- Rahmah, F. K., Tasti Adri, H., Ichsan, M., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Agama Islam dan Pendidikan Guru, F., & Djuanda, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Ipa The Effect Of Using Diorama Media On The Learning Outcomes Of Class V Students In Science Lessons. In *Jurnal Sosial Humaniora* (Vol. 2, Number 2). Bulan.
- Ramadhani, O., Marsanda, A., Damayanti, P. D., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2025). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar untuk Membangun Generasi Berkualitas. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 151–160. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.659>
- Regita, H. R., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran (Diorama Siklus Air) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Kelas V SDN Duren Jaya XIV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23361>
- Ria Regita, H., Barokah, A., & Pelita Bangsa, U. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Diosir (Diorama Siklus Air) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas V Sdn Duren Jaya Xiv.*
- Ridha, M. P., Sulistyowati, & Rizal, S. U. (2025). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa*

- kelas VI. Jurnal Media Informatika Budidarma (JUMIN), 6(2), 1494–1500.
<http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin>
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). *An analysis of variance test for normality (complete samples)*. Biometrika, 52(3/4), 591–611.
- Situngkir, F. L., Manurung, C. L., Sihaloho, M. S., Siburian, Y., & Harianja, A. A. (2025). Penerapan Model Kooperatif Stad Pada Pembelajaran Matematika Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sdn 060901 Polonia. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(3), 66-77.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599-5609.
- Subhi, M., Herlina, T. L., & Caramoy, A. (2025). Pengembangan media diorama siklus air untuk pembelajaran IPA kelas IV SD. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 5(2), 10-26.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-3). Alfabeta, Jl. Gegerkalong Hilir No. 84, Bandung 40153, Jawa Barat, Indonesia. ISBN 978-602-289-533-6.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Sutriawan, A., & Syafruddin, M. A. (2024). *Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam upaya peningkatan kemampuan lompat jauh mahasiswa FIKK UNM*. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(1), 294–297. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Syaifulloh, M. (2025). Pengembangan Model Standar Mutu Literasi Sains Berbasis Moodle Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Pendekatan R&D Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Smp. *Aneka Metode Penelitian Pendidikan Di Sekolah*, 93.
- Tamba, S. A., Sitepu, A., Purba, F. J., Bastanta, R., Sembiring, H. M., & Silaban, P. J. (2025). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif teams games tournament berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 060847 Medan Petisah*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 635–640.

- Tawakal, L., & Purnomo, A. (2025). Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Flash Card. 5(3).
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Utami, D., Amriyah, C., Hidayah, N., Raden, U., & Lampung, I. (2025). Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Sets (Science, Environment, Technology, And Society) Berbantuan Media Diorama Terhadap Pemahaman Konsep Ips Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Surabaya Kota Bandar Lampung. Retrieved <https://ejournals.com/ojs/index.php/jktp>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310-315.
- Wahida, Nasruddin, & Musnidah. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Barisan dan Deret. *Journal of Mathematics Learning Innovation (Jmli)*, 4(1), 43–50. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v4i1.11881>
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan keaktifan belajar melalui model cooperative learning tipe teams games tournament (tgt) dikelas iv sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388.
- Wijayati, I. W. (2026). Implikasi Landasan Filosofis Pembelajaran Terpadu. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*, 27.
- Yusra, H., Putri, S. Y., Rani, M. S., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Pemanfaatan media gambar dan video sebagai alat bantu pembelajaran di kelas rendah SD. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 109-117.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915-931.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780-789.
- Zendi, Y. S., Rufaidah, D., & Astari, I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VII Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT).