

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Nur. (2022). Penerapan Pendekatan Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas V SD dalam Memodelkan Soal Cerita Matematika Nur' Afifah. *Journal on Education*, 05(01), 1356–1371.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustian, R., Lapisa, R., & Fernandez, D. (2018). Penerapan cooperative learning type teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem bahan bakar pada kelas xi di smk negeri 1 sumbar. *Neliti.Com*, 1–10.
- Ahmad, F. R., & Islam, M. A. (2022). Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 3(3), 124–138. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Albertus Hermawan, T. S. R. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Amran, A. (2024). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Positif dan Negatif Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 15 Pulau Kumbang dengan Menerapkan Metode Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization). *Aksioma : Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 1(3), 133–147. <https://doi.org/10.62335/bv8kfm91>
- Andriyani, D., & Samiyem, S. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi pada Pelajaran Matematika. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(3), 1435–1441. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i3.12316>
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760–3765. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127>
- Aprilia, N. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Indonesian Adventure Board Materi Keberagaman Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 1–10.
- Asep Hidayatullah, S. M., & Sirojul Munir. (2022). *the Language Validity and Readability Aspects in the Development of Indonesian Language Learning Materials Based on Local Wisdom Pengembangan Bahan Ajar Mkwu Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal*. 10, 134–140.

- Astri Astuti, Adib Rozan, Nissa Nur Fadillah, & Nisvi Nur Sya'bania. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Addie Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMKN 25 Jakarta. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 145–154. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.581>
- Ayu, J. D., Anto, D. R. P., Nikmatullah Nur, Yusriani, D., Ardah, F. K., Nurmahdi, D. A., Apriyeni, B. A. R., Purwanti, Adrianingsih, N. Y., & Putra, M. F. P. (2024). Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Penerapannya. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 2).
- Cahayatunnisa & Pratama, I. (2023). *Peninggalan Sejarah Kesultanan Langkat Masjid Azizi*. 17(6), 4215–4236.
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>
- Chofifah, N., Hartatik, S., Maghfirotn Amin, S., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). *Pengaruh Pendekatan Etnomatematika Terhadap Hasil belajar Siswa Materi Sifat-sifat Bangun Datar di Sekolah Dasar The Influence of the Ethnomathematics Approach on Student Learning Outcomes on the Properties of Plane Figures in Elementary Schools*. 7. <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/index>
- Cipta, D. A. S., Kartika, E. D., & Kurniawati, A. (2020). Analisis Berpikir Kritis Siswa Penyintas Pervasive Developmental Disorder - Not Otherwise Specified Dalam Matematika Montessori. *JIPMat*, 5(2), 159–164. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6854>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Elisa, R., Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2023). Pengembangan Media Credipup Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 26–36. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.139>
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). Media Pembelajaran. Cv. *Eureka Media Aksara*, 1–23. <https://repository.penerbiteurka.com/id/publications/521676/media-pembelajaran>
- Fadli, Z. (2017). Membentuk Karakter Anak Dengan Olahraga Tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 49–56. <https://doi.org/10.24114/jik.v14i2.6114>

- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 301–310. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.663>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(3), 1409–1417.
- Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Habiby, W. M., Napitupulu, S., Syahri, A., Nasution, I., Faisal, M., & Al-washliyah, U. M. N. (2026). *Geometri Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 787–792.
- Hariani, R. V., Affandi, L. H., & Hidayati, V. R. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Dengan Konsep Etnomatematika “Makanan Tradisional Khas Sasak” Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 781–790. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9171>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Husein, M. M. (2021). Refrensi Segmentasi 2 (1). *Aceh Anthropological*, 5(1), 1–15.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ilmianita, A. R., & Ambarawati, M. (2025). Studi Literatur Etnomatematika: Konsep Matematika Dalam Kearifan Lokal Budaya Jawa Timur. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6(1), 97–103. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v6i1.426>
- Ilmiyah, R., Utaminingsih, S., & Oktavianti, I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.416>

- Isnaeni, N. (2022). Pembelajaran Yang Nyata Dan Jelas . *Transformation, Jurnal Syntax Sains, Sosial*, 1(5), 148–156.
- Jannah, M., & Reinita. (2021). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Kharisma, A. I., & Huda, M. M. (2025). *Jurnal Tematik*. 14, 104–112.
- Kinasih, E. T., Rahmawati, Y., Pramudita, A., & Irvan, M. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Permasalahan Bahasa Lisan dan Tulis di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5519–5528. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7132>
- Kristen, P. A., & Pingga, Y. S. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar*. 1.
- Lazim, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Divisions (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 546–554.
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 593–604. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/10732/10286>
- Lovianna Br Manullang, Robinhot Sihombing, Dame Taruli Simamora, Dorlan Naibaho, & Tianggur Medi Napitupulu. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen Dan Katolik*, 2(4), 74–88. <https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i4.690>
- Ma'rifatul, J. (2016). *Analisis Etnomatematik Dalam Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran bangun Datar dan Bangun Ruang di Sekolah Dasar*. 08, 1–23.
- Made, A., & Vairagya Yogantari, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi. *Senada 2018 STD Bali*, 292–301.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.

- Mailani, E., Ketaren, M. A., Hasibuan, A. M., Purba, N. H., Sinaga, N. A., & Damanik, P. A. B. (2025). Panduan Belajar Bangun Datar: Bentuk, Sifat, dan Contohnya di Kehidupan Sehari-Hari. *Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 2(1), 23–33. <https://doi.org/10.57235/hemat.v2i1.4531>
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsia*, 11(2), 338–348. <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marpaung, S. M., & Rosalina, E. (2023). Pengembangan Media Smart Board Mathematics pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1680–1685. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.5103>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mdsagian. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2, no.1, 58–66.
- Muhammad Hasan Baidlawie, B. T. E. S. dan. (2018). Pendidik Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 652–671. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v5i2.556>
- Muhammad, I., Darmayanti, R., Sugianto, R., & Choirudin. (2023). Teori Vygotsky: Kajian bibliometrik penelitian cooperative learning di sekolah dasar (1987-2023). *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 81–98. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.78>
- Muhammadiyah, V. S. M. P., & Kunci, K. (2018). *ISSN : 2088-687X Pengembangan Media Pembelajaran Matematika FKIP , Universitas Saranawiyata Tamansiswa ISSN : 2088-687X Pendahuluan Pendidikan nasional memiliki tujuan antara lain mengembangkan karakter ke-Indonesiaan siswa , serta agar siswa memiliki p. 8(2).*
- Ningsih, R. Y., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Trigger Powerpoint untuk Pemahaman Materi Teks Cerpen di SMA. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4981–4988. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4470>

- Nurhikmayati, I. (2017). Kesulitan berpikir abstrak matematika siswa dalam pembelajaran problem posing berkelompok [Difficulties in students' abstract mathematical thinking in group problem posing learning]. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 159.
- Nuroh, E. Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sidoarjo, U. M., Siswa, H. B., & Indonesia, B. (2023). *Pengaruh Model Team Games-Tournament (Tgt) Terhadap*. 4(1), 116–123.
- Oktasavira, D. E., & Subagio, M. F. (2020). Pengembangan Media Jumanji Dalam Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(05), 882–892.
- Pasaribu, L. H., & Hasanah, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Self-Efficacy Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 698–706. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3433>
- Pendidikan, S., Sekolah, G., & Buton, U. M. (2022). *Peran Peserta Didik*. 9(2), 583–591.
- Perdana, R. A., & Susanti. (2018). Pengembangan Media Pengayaan Berbasis Board Game Berupa Ticket To Ride Accounting Pada Materi Pokok Bahasan Akuntansi Piutang Pada Smk Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(3), 219–225.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286–5289. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Purwadewi, R., & Ruqoyyah, S. (2021). Kemampuan pemahaman pada materi bangun datar untuk siswa kelas II di sekolah dasar melalui metode inkuiri berbantuan media kertas lipat. *Collase: Creative of LEarning Students Elemntary Education*, 04(01), 9–15.
- Putri, A. M., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2086–2098. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rahmawati, A. F. (2025). *Model pembelajaran teams games tournament (tgt) dalam perspektif pendekatan aktif pendidikan : analisis literatur*. 3, 1485–1494. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/download/14227/5067/>
- Rayandra, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.

- Rezeki, S., & Ishafit. (2017). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbantuan media simulasi dengan modells untuk pembelajaran kinematika di sekolah menengah atas. *Prosiding SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*, 130–133.
- Riva, Samsiar, A. R. (2023). Rival dan Rahmat- 2023 - Pelatihan pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 03(1), 57–68.
- Rosana, E., & Skematika, S. (2017). *Ellya Rosana, Dinamisasi Kebudayaan.....* 16–30.
- Rosnah. (2015). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 144–177.
- Roza, W., Yesi Guspita Sari, Bera Eka Putra, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 89–98. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>
- Saadah, E. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Mindjet Mindmanager Pada Akuntansi Dasar Smk Kelas X Akl. *Inspiratif Pendidikan*, 10(2), 212. <https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.26490>
- Sapriyah. (2019). p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol 2(no 1), 470–477.
- Sholiha, M., & Amaliyah, N. (2022). Peran Guru Dalam Menerapkan Metode Diskusi Pendahuluan. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 898–905.
- Sholihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1 No. 1(1), 45–53.
- Siahaan, A. D., Medriati, R., & Risdianto, E. (2019). Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Materi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 91–98.
- Siregar, I., Nurhaini, P., Husaini, H. Al, & Efendi, M. F. (2023). Dinamika Kebudayaan Masyarakat Kampung Naga dalam Menghadapi Ancaman Kultural Budaya Luar di Desa Neglasari. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 181–192. <https://doi.org/10.23887/jiis.v9i2.70245>
- Siti Indah, N. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 10(3), 871–880.
- siti nordiana, fitria meilina, alda zahara islamyati. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8 no.4(5), 3383–3389. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Tabrani, T., & Amin, M. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 200–213.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tania Intan, Ismail, N., & Handayani, V. T. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Alternatif Sebagai Mitigasi Dan Adaptasi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Kaibon Abhinaya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 73–78. <https://doi.org/10.30656/ka.v3i2.3043>
- Ulfia, T., & Dwi Pangga Bandar Lampung, S. (2019). Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt): the Effect on Students Conceptual Understanding. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 140–149. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Wahdaniyah, Chumdari, & Ismail. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Anak Kelompok A TK Siwi PENI XI Tahun Pelajaran 2013/2014. *Kumara Cendekia*, 3(3), 279–286.
- Wahyuningsih, D., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Board Game “Zathura Mathematics” Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 46–55. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.22493>
- Wibowo, A. (2024). Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Widad, H. D., & Hadi, M. S. (2025). Realistic Mathematics Education, Kemampuan Pemecahan Masalah, dan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2309–2315. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7146>
- Winarno, Sunarno, W., & Sarwanto. (2015). Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) pada Tema Energi. *Jurnal Inkuiri*, 4(I), 82–91. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754>
- Yudela, S., Putra, A., & Laswadi, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis YouTube Pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 526–539. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.7089>

- Yudiwinata, H., & Handoyo, P. (2014). Ritzer, 2010:50. *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*, 2(3), 1–5. <https://core.ac.uk/download/pdf/230700406.pdf>
- Yusuf, R. M., & Hidayat, S. (2023). *Cooperative Learning Model In Teaching Foreign Languages* Rusydi M. Yusuf¹, Syarif Hidayat²¹²Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada Jakarta. 9(1), 788–795. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4150/http>
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649–22657.