

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476-2482.
- Adha, A., Rera, A., & Farisi, S. Al. (2023). Analysis of the TGT Cooperative Learning Model in Physics Learning: In Terms of The Implementation of Procedures and Principles. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1), 51–61.
- Amalia, L., Astuti, D. A, Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif. Cahya Ghani Recovery.
- Anaureta, N. A., Suwangsih, E., & Putri, H. E. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Magic Straw Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *PENDAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 908–917.
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131.
- Anggraini, P. N., & Asmarani, R. (2021). Development of Media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Things for Class IV Elementary School. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 68–74.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Resa, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik.

- PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Ayu, W. S. M., & Sholikhah, O. H. (2024). Pengaruh penggunaan metode eksperimen dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran ipas materi sifat cahaya kelas v sd. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(9), 1-15.
- Ayumsari, R. (2022). Peran dokumentasi informasi terhadap keberlangsungan kegiatan organisasi mahasiswa. *Tibanndaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1), 63-78.
- Cahjani, A. D., & Gunansyah, G. (2024). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 12(7), 1320–1330.
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93–103.
- 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.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di

- Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440–447.
- Ikawati, I., & Wardana, M. D. K. (2022). Konsep bangun datar sekolah dasar pada struktur candi Pari Sidoarjo. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8188-8198.
- Karomah, F. N., Ramli, Z. J., & Masodi. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2), 211–222.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214.
- Mantika, E. P., Husniati, & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105–2113.
- Mulya, T., Laminah, & MZ, Z. A. (2024). Pengaruh Media Fun Thinkers Book terhadap Peningkatan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 959–968.

- Mursalin, M. (2016). Pembelajaran Geometri Bidang Datar di Sekolah Dasar Berorientai Teori Belajar Piaget. *DIKMA (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 4(2), 250-258.
- Octaviani, T., Anwar, S., & Junaedi, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament(TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877–888.
- Permatasari, N. E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JOSD)*, 3(2), 96–104.
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., Sabrina, A. B., Harahap, N. H., & Siregar, D. Y. (2024). Mengungkap metode observasi yang efektif menurut pra-pengajar EFL. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133-149.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif. Pascal Books.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372.

- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., & Sholahuddin, A. (2017). Pemahaman konsep IPA siswa SMP melalui pembelajaran problem solving pada topik perubahan benda-benda di sekitar kita. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 52.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta.
- Surat, I. M. (2016). Pembentukan Karakter Dan Kemampuan Berpikir Logis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Saintifik. *Jurnal EMASAINS*, 5(1), 57–65.
- Susilawati, Dewi. (2018). Tes Dan Pengukuran. UPI Sumedang Press.
- 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.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori Brunner pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349.

Wahyuni, M., Riza, N., Asna, R., Zikri, S., & Rahman, Y. (2023). Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Peminatan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Journal of Education Research*, 4(3), 1543–1547.

Zuliana, E. (2017). Penerapan Inquiry Based Learning berbantuan Peraga Manipulatif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Geometri Mahasiswa PGSD Universitas Muria Kudus. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 35-43.