

DAFTAR RUJUKAN

- A. Muri Yusuf. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In *News.Ge* (Issue March).
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) dan pemahaman konsep siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005/2208>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Andriani, D., & Hamdu, G. (2021). Analisis Rubrik Penilaian Berbasis Education for Sustainable Development dan Konteks Berpikir Sistem di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1326–1336. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/514>
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>
- 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>
- Brata Susena, Y., Ari Santoso, D., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1185>
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Basic Education*, 8(5), 465–476. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14939/14491>
- Devy, A. A., Bachtiar, G. R., Putri, H. A., & Hajron, K. H. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Abstrak. *LPPM*

PTMA Koordinator Wilayah Jateng & DIY, 900–910.

- Handayani, N. L. (2021). Determinasi Model Resolusi Konflik Terhadap Prestasi Belajar Agama Hindu Dengan Kovariabel Sikap Multikultur Dan Efikasi Diri Pada Mahasiswa Pgsd Stahn Mpu Kuturan Singaraja. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 8(2), 151. <https://doi.org/10.25078/gw.v8i2.2798>
- Handayani, V. A., & Hernando, L. (2022). Penerapan Aplikasi Uji Hipotesis (One-Tail Dan Two-Tail) pada Data Simulasi. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 168–174. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3869>
- Hasibuan, A. R. H., Aufa, Kharunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 2685–9351.
- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.913>
- Juwita, L., Sari, N. P. W. P., & Septianingrum, Y. (2017). The Effect of Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Method Application Towards Learning Motivation and Achievement. *Indonesian Nursing Journal of Education and Clinic (Injec)*, 2(2), 154. <https://doi.org/10.24990/injec.v2i2.142>
- Kadir, Abdul. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38. http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20
- Krismasari Dewi, N. N., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Kustiawati, D. (2017). Pembelajaran Geometri Berbantuan Software Geogebra Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *JIPMat*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i2.1237>
- Laili, D., Putri, M., Bahar, A., & Purwidiani, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Materi Bumbu Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*.
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan radisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun.

- Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108.
<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Nadrah, N., Tolla, I., Ali, M. S., & Muris, M. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n2p123>
- Negara, A. S., Rahmat, D., Yang, T., Esa, M., & Indonesia, P. R. (2014). *UU no.*
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Oktavia Dwi Wuyung Sari, & Karang Widiastuti, N. L. G. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Bina Tunas. *Widya Accarya*, 11(2), 188–197.
<https://doi.org/10.46650/wa.11.2.946.188-197>
- Oliver, R. (2021). Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 22, 2013–2015.
- Patricia, C. O. S. (2021). *MENGUKUR KEEFEKTIFAN TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN*. 3(2), 6.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 1(83), 1–11.
- Purnomo, Y. (2017). Pengaruh Sikap Siswa pada Pelajaran Matematika dan Kemandirian Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 93.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i1.1897>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>

- Putri, R., Sari, A., & Madiun, U. P. (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Gobak Sodor. 1*, 793–800.
- Rahmah, F., Sirait, S. H. K., & Nunaki, J. H. (2023). The use of teams games tournament learning to increase students' learning outcomes in classification of living things. *Inornatus: Biology Education Journal*, 3(1), 32–39. <https://doi.org/10.30862/inornatus.v3i1.388>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2020). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING*, 3(1), 274–282.
- Ramadhani Khija, ludovick Uttoh, M. K. T. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Rini, D. S., & Faisal, F. (2015). Perbandingan Power of Test dari Uji Normalitas Metode Bayesian, Uji Shapiro-Wilk, Uji Cramer-von Mises, dan Uji Anderson-Darling. *Jurnal Gradien*, 11,(2), 1-5.
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 109–129. <https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>
- Ruswan, A., & Nikawanti, G. (2018). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Jasmani Anak. *Methodik Didaktik*, 13(2), 81–86. <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9499>
- Sabrina, R., Fauzi, & Yamin, M. (2017). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–23.
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.

<https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>

- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah . Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(1), 242–251.
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Tadhkiroh, T., Akbar, B., & Hartini, T. I. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja pada Muatan IPA Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 631–644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4720>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint. *JSM STMIK Mikroskil*, 20(1), 71–80.
- Yusuf, F., Usman, H., Irfan, M., Aras, L., & Rahman, H. (2023). Cooperative of Team Games Tournament to Enhance Learning Outcomes in English Learning. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, 6(1), 51–60. <https://doi.org/10.33503/journey.v6i1.2559>