

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230-6238.
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339-2347.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> https://journal.uny.ac.id/v3/jpa/home)*, 11(2), 121-129.
- Azira, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 204-213.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>

- Afandi, R. (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1) 77-89.
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Dewi, N. K. S. A. C., & Ardana, I. K. (2020). Pengaruh Model Team Games Tournament Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 174-185
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- FATIRANI, H. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KONSEP SISTEM EKSRESI MANUSIA MELALUI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(2), 223-231.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Haryanto. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Meningkatkan_Motivasi_dan_Hasil_Belajar/mYV-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Komalasari, Kokom. 2010. Pembelajaran Kontestual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Khikmawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa

Kelas V Sd Alislah Surabaya. *Education and Human Development Journal*, 4(1), 63-71.

Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.

Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Gaya Kognitif Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar IPA Dengan Mengontrol Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas V SD Di Kota Singaraja. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*.

Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jassi Anakku*, 19(1), 40-51.

Nofitaria, N., Sundahry, S., Apdoludin, A., & Putra, Y. I. (2023). MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SD MENGGUNAKAN METODE COURSE REVIEW HORAY. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 50-56.

Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student's Learning Achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).

Oktarianingsih, N. L., Abadi, I. G. S., & Putra, D. K. N. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 208-215.

Putri, K., & Putra, I. P. A. P. (2022). Implementasi Nilai Tri Hita Karana dalam Kebijakan Penanganan Pandemi Covid-19 di Provinsi Bali. *Journal of Contemporary Public Administration (JCPA)*, 2(1), 21-29.

- Putra, I. G. P. A. L. (2019). Pengaruh Model SFAE Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 202-211.
- Rahina, N. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, FBS Unnes, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No 1.
- Romadhona, M. R., & Anistyasari, Y. (2020). Studi literatur penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran di SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01).
- Rifqi, M., & Putra, H. K. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7(1), 26–32.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- 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. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika video interaktif berbasis multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model project based learning berlandaskan Tri Hita Karana terhadap kompetensi pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84-93.

- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Setiawati, F. A. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49-61.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2), 183-190.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model project based learning berlandaskan Tri Hita Karana terhadap kompetensi pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84-93.
- Sudama, I. N. (2020). Conflict within tri hita karana's fields: A conceptual review. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 6(6), 8-23.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model project based learning berlandaskan Tri Hita Karana terhadap kompetensi pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84-93.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84-93. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>
- Sutrisna, G. B. B. (2020). *PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING BERLANDASKAN TRI HITA KARANA TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS SISWA KELAS V SD N GUGUS Dr. SOETOMO KECAMATAN DENPASAR SELATAN TAHUN AJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Syafaruddin., Supiono., & Burhanuddin. (2019). Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning (Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Tiarini, N. P., Dantes, N., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berorientasi Tri Hita Karana terhadap hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 299-309.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.

