

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, M., & Wandini, R. R. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>.
- 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), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>.
- Adliya, N., Novitasari, M., & Suryanti. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament Dengan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kolaborasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK FPB Kelas IV SD Negeri Kleco 1 Surakarta. *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 177–188. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4680>.
- Agetania, N. L. P. (2022). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.36002/jmk.v6i1.1893>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., Mahadewi, L. P. P., & Trini. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Malang: Ahlimedia Press.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agusdianita, N., Yuliarti, K. R., Mediana, V., Nursanah, Purnamasari, W., & Bela, M. D. P. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SDN 52 Kota Bengkulu. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (Mude)*, 4(1), 161–168. <https://doi.org/10.37676/mude.v4i1.7503>.
- Akbar, A., Wahyudi, A. R. E. P., Agustawan, M. P., & Sumin. (2025). Pengaruh Model Think Pair Share dan Model Retelling Story terhadap Kemampuan Menyimak dan Keterampilan Kolaborasi Siswa : Studi Kuantitatif di MAN 1 Ketapang. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 120–128. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v13i1.17414>.

- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177–183. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. Diakses dari <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.
- Amanda, A. S., Anggriana, T. M., & Suharni. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Uno Stacko pada Siswa Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) Volume*, 3(2), 87–93. Diakses dari <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5834/0>.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Anggraini, Y. S., Neviyarni, S., Ahmad, S., & Zainil, M. (2024). Comparison of Numbered Head Together and Teams Games Tournament Cooperative Models on the Learning Outcomes in Mathematics Learning. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 734–742. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.91095>.
- Ardania, R., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pernapasan pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 7(1), 12–18. <https://doi.org/10.33752/discovery.v7i1.2414>.
- Artini, N. N., Jampel, I. N., & Suma, K. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Gugus VI Abiansemal. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 80–90. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_ap.v16i1.5888](https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v16i1.5888).
- Asikin, Z., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Games terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV Gugus 04 Kecamatan Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 711–716. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.305>.
- Astari, N. K., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(1), 50–59. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i1.77429>.

- Aszari, E., Nuvitalia, D., & Artharina, F. P. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Coopertative Tipe Team Games Tournament ( TGT ) Kelas IV Materi Wujud Zat dan Perubahannya terhadap Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Kolaborasi di SD N 3 Ngambakrejo. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32–42. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16588>.
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223–229. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>.
- Camelia, B., Khairunnisa, Y., & Sauqina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko pada Sub Materi Mengenal Matahari Lebih Dekat untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 185–194. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4403>.
- Candiasa, I Made. (2020). *Analisis Data dengan Statistik Multivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Dantes, N. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Dewi, D. A. P., Arnyana, I. B. P., & Gading, I. K. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPAS Ditinjau dari Motivasi Berprestasi. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 210–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i2.91900>.
- Dewi, P. R., Arnyana, I. B. P., & Maryam, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi SETS (Science Environment Technology And Society) terhadap Hasil Belajar dan Sikap Ilmiah Siswa SMP. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 14(2), 177–187. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/18323>.
- Diguna, I. W. A., & Gading, I. K. (2022). Dampak Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 525–532. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52099>.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>.
- Farida, & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'Arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>.
- Fauziah, N., Maharani, E. T., & Hendrawati, T. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) terhadap Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik

- Kelas XII-C2 di Sma Negeri 11 Semarang pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi. *Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)*,(2), 1–7. <https://doi.org/10.51402/jlste.v3i2.141>.
- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes dan Non Tes pada Penelitian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 8(3), 6538-65–48. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.12050>.
- Febrianti, T. M., Djunaidi, & Firdaus, M. (2024). Menggunakan TND Uno Stacko pada Pembelajaran IPAS: Mengukur Pengaruh. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 1139–1146. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.609>.
- Fransiska, J. D., Nisa, N. A. I., Widodo, S. T., Azizah, W. A., & Udin, M. N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas IV SD Melalui Model PjBL. *Journal Genta Mulia*, 15(01), 114–122. Diakses dari <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/download/818/595>.
- Habibah, A. H., & Fathurrahman, M. (2025). Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Bora. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 215–222. Diakses dari <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/10545>.
- Herawati, A., Suneki, S., & Dwijayanti, I. (2023). Analisis Keaktifan Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning pada Soal Cerita Materi Pecahan Kelas 3 di SDN Tambakrejo 01. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4528–4534. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1158>.
- Hidayat, K., Habiburahman, M., & Purwanti, E. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Media Power Point Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(4), 134–144. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.1238>.
- Ifada, A. I., Toyib, M., & Marhamah, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 447–460. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.391>.
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud, M. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 12(2), 191–205. Diakses dari <https://jurnal.unsur.ac.id/maenpo>.
- Indarini, E. (2024). Dampak Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Abad 21 (4 c) di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, 40(1), 73-87. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i1.p73-87>.
- Indriastuti, A. N., & Abidin, Z. (2022). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 324–334. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>.
- Intan, P., & Rachman, F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Stacko Uno pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 415–428. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6474>.
- Isjayanti, M. D., Ismaya, E. A., & Khamdun. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar pada Siswa Kelas IV SD N Pati Wetan 03. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>.
- Islamiati, S. A., Wijayanti, L., & Zulfiati, H. M. (2023). Project Based Learning Berbasis Ajaran Tamansiswa untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 99–107. Diakses dari [https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_ppg\\_ust/article/view/1584](https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1584).
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>.
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin. (2022). Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>.
- Kesuma, P. B. J., & Rigianti, H. A. (2024). Implementasi Model Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 7(2), 111–121. <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v7i2.5373>.
- Khairiyah, N., Salam., Siltan. (2025). Pembelajaran Keterampilan 4C Abad Ke-21 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kabupaten Barru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*. 11(1), 1332-1337. Diakses dari <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/4948815>.
- Khasanah, D. U., Kusmiyati, & Tobing, T. L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Jurnal Ilmiah Sarasvati*, 3(2), 184–192. <http://dx.doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>.

- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42. <https://journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/2233>
- Mansur, N. R., Ratnasari, J., & Ramdhan, B. (2022). Model STEAM terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Kreativitas Peserta Didik. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(04), 183–196. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19123>.
- Mantau, A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 dalam Proses Pembelajaran (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>.
- Marita, B., Jamaluddin, & Rasmi, D. A. C. (2023). Hubungan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMAN di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1850–1858. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1576>.
- Maulana, M. A., & Mediatati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 15(3), 153. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(3\).153-163](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).153-163).
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i1.41914>.
- Muamar, Haimima, D. I., & Megawati. (2024). Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa dalam Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 304–312. <https://doi.org/10.52266/elmuhib.v8i2.3431>.
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>.
- Mulyanti, N. M. B., Gading, I. K., & Diki. (2023). Dampak Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 109–119. <https://doi.org/10.23887/jppg.v6i1.59276>.
- Nadrah. (2023). The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 648–656. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>.
- Najwa, W. A., & Najwa, N. A. (2023). Pengembangan Instrumen Numerasi pada

Konteks Untuk Pertanian dan Pariwisata untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 15(02), 213–224. <https://doi.org/10.32678/primary.v15i2.8248>.

- Ningsih, T. Z., Aman, A., Nasrulloh, A., Ofianto, O., Erniwati, E., Asri, Z., Judijanto, L., & Firza, F. (2025). Enhancing communication and collaboration skills through discovery, cooperative and problem-based learning models in Social Studies education. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2500110>.
- Norfadila, B., Kawuryan, S. P., & Saptono, B. (2024). The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students ' Collaborative Abilities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 466–475. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.69255>.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>.
- Nurmawati. (2016). *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka Media.
- Nurmayasari, K. V., Pantiwati, Y., Wahyuni, S., Susetyarini, E. R., & Hindun, I. (2022). Studi Kemampuan Kolaborasi Siswa dalam Pembuatan Herbarium Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 246–251. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i2.3667>.
- Nurzanah, M. S., Hudaidah, & Saputri, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Identitas Masyarakat Kelas IV B di SD Negeri 47 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(01), 43–50. Diakses dari <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/3924>.
- OECD (2017) PISA 2015 Results (Volume V): Collaborative Problem Solving. Diakses dari <https://www.oecd.org/education/pisa-2015-results-volume-v-9789264285521-en.htm>.
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>.
- Pasinggi, Y. S., Lukman, & Dalle, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Uno Stacko Mathematic (USMAT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.

*DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 403–411.  
<https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i3.3618>.

- Prabawati, P. L. S., Jampel, I. N., & Suma, I. K. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1228–1237.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1838>.
- Putri, N. K. B. Y., Wulandari, I. G. A. A., & Agetania, N. L. P. (2024). Value Clarification Technique Model Assisted by Media Board Game on Nationality Attitudes of Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(3), 433–442.  
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91595>.
- Raditya, K. A., Gading, I. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 84–93.  
<https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63116>.
- Ramadhani, N., & Purwanti, K. Y. (2026). The Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Jelajah Terhadap Pemahaman Konsep dan Kolaborasi Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 193–209.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40929>
- Ruhmawati, S. I., Pramasdyahsari, A. S., Siswanto, J., & Handayaningsi, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Materi Pendidikan Pancasila melalui Model PJBL Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16256–16264.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu* (1st ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Perasada.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2nd ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Perasada.
- Saputra, R., Matsum, J. H., & Harjito. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Satya Widya*, 39(2), 87–96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>.
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>.

- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI Press.
- Silaban, W. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. (L. N. Sihombing (ed.); 1st ed.). Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota Ikapi Jawa Barat.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333. Diakses dari <https://jurnal.fmipa.unmul.ac.id/index.php/snmsa/article/view/844>.
- Sipahutar, C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi, Keterampilan Berpikir Kritis, dan Penguasaan Konsep Matematika Kelas IV Sekolah Dasar XYZ Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 1119–1133. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6322>.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestar, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sufiyah, F., & Wijaya, B. R. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPAS SD. *Journal of Education for All*, 2(2), 113–118. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i2.120>.
- Sukmawati, H., Rohana, S., Intiana, H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10493>.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALVABETA.
- Susianti, O. M., & Srifariyati. (2024). Perumusan Variabel dan Indikator dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9(1), 18–30. Diakses dari <https://stkiprokania.ac.id/ejurnal/index.php/jpr/article/download/1066/506/>.
- Syifa, D. A., & Parastuti. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko untuk Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 77–88. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/33941>.

- Wahyuningsih, I., Turahman, C., & Widiarti, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi melalui Pendekatan TaRl pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 20 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan*, 846–853. Diakses dari <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3214>.
- Tuckman, B. W. (2018). *Conducting Educational Research*. New York: Harcourt Brace Jovanovich. Diakses dari <https://archive.org/details/conductingeducat0000tuck/mode/2up>.
- Wibowo, A. S. P., Assyifa, A. E., & Amiarti, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Membangun Karakter Siswa dalam Menghadapi Masalah Hoax. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.482>.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (1st ed.). Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi.

