

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede Kurniawan, dan Yadi Heryadi. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 5, no. 2 (2021): 104–111.
- Ahmad Fadillah, dan Westi Bilda. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe." *Jurnal Gantang* 4, no. 2 (2019): 177–182.
- Anggraeni, Sri Wulan, dan Yayan Alpien. "Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2019): 181–193.
- Anggraini, Putri Dewi, dan Siti Sri Wulandari. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 292–299.
- Anggraini, Saphira Yasmin, Supriatna A.R., dan Dudung Amir Soleh. "Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 2 (2021): 145–151.
- Annasri, Muthia Amalusholiha. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2022.
- Ardiawan, I Ketut Ngurah, Putu Diah Kristiana, dan I Gede Toni Swarjana. "Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2020): 57–63.
- Aritonang, Arthur. "Pandangan Agama-Agama Terhadap Sila Pertama Pancasila." *Pengarah: Jurnal Teologi Kristen* 3, no. 1 (2021): 56–72.
- Asyafah, Abas. "MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 19–32.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Bujuri, Dian Andesta. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37–50.
- Darmadi. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika*

Belajar Siswa. Sleman: Penerbitt Deepublish, 2017.

Darmadi, H. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia, 2018.

Departemen Pendidikan Nasional. *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. Jakarta: Depdiknas, 2003.

Desyawati, Kadek, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan I Gusti Agung Oka Negara. "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 168–174.

Elisa, Rozzana, Arya Setya Nugroho, dan Nataria Wahyuning Subayani. "Pengembangan Media Credipup Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 26–36.

Erdi, Putri Nurhalimah, dan Tivsi Rizqi Padwa. "Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning." *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika* 1, no. 1 (2021): 23–27.

Erviana, Vera, dan Fajar Pambudi. "The Development of Ludo Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 317 (2019): 11–15.

Fauzia, Hadits Awalia. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2018): 40–47.

Gandamana, Apiek, dan Sorta Simanjuntak. "Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Sekolah* 2, no. 2 (2018): 17–22.

Geni, Komang Hendra Yoga Wijaya, I Komang Sudarma, dan Luh Putu Putrini Mahadewi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 1–16.

Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Harianja, Joko Krismanto, Hani Subakti, Akbar Avicenna, Shopiah Anggraini Rambe, Muhammad Hasan, Yulia Rizki Ramadhani, Sri Hardianti Sartika, et al. *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.

Harmain, Ratna. "Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Macam-Macam Limbah Melalui Metode Diskusi." *DIKMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 01, no. 1 (2021): 35–42.

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Answari, Azwar Rahmat, Masdiana, dan I Made Indra. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hasanah, Aswatun. "Perbedaan perkembangan moral anak laki-laki dan anak perempuan pada usia Sekolah Dasar (analisis psikologi perkembangan)." *Yinyang: Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak* 15, no. 1 (2020): 41–57.
- Hasanah, Zuriatun, dan Ahmad Shofiyul Himami. "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.
- Hendracita, Nana. *Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press, 2021.
- Hidayat, Otib Satibi. *INSPIRASI PENERAPAN PENDIDIKAN NILAI & AGAMA UNTUK GENERASI POST MILLENNIAL*. Depok: CV. Semesta Irfani Mandiri, 2022.
- . *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad Ke-21*. Depok: CV. Semesta Irfani Mandiri, 2022.
- Hidayat, Rahmat, dan Abdillah. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019.
- Hikmah, Msy, Yenny Anwar, dan Riyanto. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang." *Jurnal Pembelajaran Biologi* 5, no. 1 (2018): 46–56.
- I Wayan Gunada, Ahmad Harjono, Gunawan. "Pelatihan Mendesain Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Model Dick and Carey Bagi Guru-Guru Di Sma Negeri 1 Narmada." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2018): 150–158.
- Isnaeni, Neni, dan Dewi Hidayah. "Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa" 1, no. 5 (2020): 148–156.
- Jelvinda, Rahmi Gusnia. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SD*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2019.
- Jenahut, Konradus Silvester, dan Osniman Paulina Maure. "Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Banga Masyarakat Manggarai Timur." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 138–151.
- Kemendikbudristek. "Modul Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar." *Direktorat Sekolah Dasar* (2021).

- Khotimah, Khusnul, dan M Farid Nasrulloh. *Statistik Deskriptif*. Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh, 2020.
- Krissandi, Apri, Widharyanto, dan Rische Purnama Dewi Dewi. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis*. Bekasi: Penerbit Media Maxima, 2018.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran; Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA, 2022.
- Lestari, Ajeng Prihastuti Budi. *Pengembangan Media Papuja (Papan Puzzle Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Legena Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2022.
- Lin, Yen Ting, dan Ching Te Cheng. "Effects of Technology-Enhanced Board Game in Primary Mathematics Education on Students' Learning Performance." *Applied Sciences* 12, no. 22 (2022): 1–12.
- Listyarini, Dwi Wahyu, Abdur Rahman As'ari, dan Furaidah. "Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 5 (2018): 538–543. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10930/5283>.
- Lubis, Maulana Arafat. "Pembelajaran PPKn di SD/MI." Medan: Aksha Sakti, 2018.
- Lubis, Yusnawan, dan Dwi Nanta Priharto. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–430.
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, dan I Gede Astawan. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar Ipa." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, no. 1 (2019): 98–107.
- Mahfud, Imam, dan Rizki Yuliandra. "Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun." *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga* 1, no. 01 (2020): 54–66.
- Mahmudah, Siti. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 20, no. 01 (2018): 129–138.

- Mamanda, Slamet, dan Made Sumantri. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games_Tournament dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal of Education Action Research* 2, no. 4 (2018): 348–354.
- Mardianti, Iis, Kasmantoni Kasmantoni, dan Ahmad Walid. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Literasi Sains Siswa Kelas VII di SMP." *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2020): 98–107.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152.
- Matulesy, Yulita, Vivi Guslawu, dan Shintya Lumasina. "Metode Pembelajaran Paikem Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19." *Didaxei* 2, no. 1 (2021): 149–160.
- Meyanti, Riska, Yohanes Bahari, dan Izhar Salim. "Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Solving." *Proceedings International Conference on Teaching and Education (ICoTE)* 2, no. 2 (2019): 262–266.
- Moekhtar, Ikhsan, Misnia Sintiya Farikha, Nurul Fatonah, Octavianus Immanuel Christpurwanto, Rika Jaya Kusuma Wardani, dan Regina Khansa Qanitha. "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Pembinaan Bela Negara Non-Militer Generasi 5.0" 6, no. 1 (2022): 1660–1668.
- Muallimah, Hadah, dan Tiphanny Aurumajeda. "Perancangan Boardgame TIWI dan Ular Tangga Mengenalkan Lingkungan Kepada Anak Usia 8-10 Tahun." *DIMASTEK(Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)* 2, no. 1 (2022): 11–23.
- Muckromin, Ali, Murfiah Dewi Wulandari, dan Darsinah. "Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 13 (2022): 39–47.
- Mulyani, Rini, Nana Djumhana, dan Tatang Syaripudim. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2018): 38–45.
- Mutia. "Characteristics of Children Age of Basic Education." *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 1 (2021): 114–131.
- N.F., Ikhlasul Amalia, Maria Veronika Roesminingsih, dan Muhammad Turhan Yani. "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8153–8162.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, dan Adventrianis Daeli. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi

- Pembelajaran.” *Journal of Psychology “Humanlight”* 2, no. 1 (2021): 31–47.
- Nasruddin, Nasruddin. “Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru.” *Jurnal Sains Riset* 9, no. 1 (2019): 56–68.
- NG, Michelle, Faizatul Azira Hassan, Aliceson Linda, Noor Ashikien Ahmad, Melor Md Yunus, dan Ashairi Suliman. “Using Pick and Speak Board Game to Enhance Pupils’ Speaking Skill.” *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics* 3, no. 7 (2021): 30–39.
- Nugroho, Hari Wahyu, Suyahman Suyahman, dan Meidawati Suswandari. “Peranan Mata Pelajaran PPKn dalam Rangka Menumbuhkan Nilai Karakter Religius Siswa Kelas IV di SDN 3 Wuryorejo Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017 /2018.” *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)* 1, no. 1 (2019): 18–36.
- Nurdalena, Nurdalena. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas 4 Semester 2*. Jakarta: Yayasan Pesantren Islam AL-Azhar, 2021.
- Nurjanah. “Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran PKn siswa SDN Peunaga Cut Ujong.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, no. 1 (2018): 77–88.
- Nurrahman, Muhammad Nazri, Sindy Meisyaroh, Vera Stela Sagala, dan Arita Marini. “Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 437–446.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–187.
- Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: Deepublish, 2020.
- Octaviana, Dila Rukmi, Moh Sutomo, dan Mashudi. “Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai.” *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022): 114–126.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhammad Zulfikar Mansyur, La Illi, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Prihatin, Yulianah. *Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019.
- Prihatmojo, Agung, dan Rohmani. “Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Literasi Berkarakter dengan Game Who Am I.” *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 3, no. 2 (2020): 312–321.
- Putra, Mansyur Romadhon, Andri Valen, dan Asep Sukenda Egok. “Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains

- Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1246–1256.
- Putri, Intan Anabella, dan Meirina Lani Anggapuspa. “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun.” *Barik* 4, no. 2 (2023): 227–241.
- Rahayu, Bela Apriliana, dan Ela Suryani. “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, no. 1 (2022): 14–20.
- Rahayu, Erika, Rusmin AR, dan Deskoni. “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 6, no. 2 (2019): 157–166.
- Rahmawati, Rafika. “Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi.” *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2 (2018): 70–76.
- Ratnada, I K, N W Arini, dan ... “Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Tri Hita Karena Berkontribusi Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Pada Tema 7.” *Journal for Lesson and ...* 3, no. 3 (2020): 370–380.
- Robiyanto, Agus. “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 114–121.
- Rusman, Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA, 2019.
- Setiawati, Tanti, Oyon Haki Pranata, dan Momoh Halimah. “Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Pedadidaktika: Jurnal ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2019): 163–174.
- Sholihin, Bunyana. “Hukum Bangsa Indonesia Dalam Naskah Klasik Beraksara Lampung (Undang-Undang Kuntara Rajaniti Dan Jugulmuda).” *Asas* 11, no. 01 (2019): 38–48.
- Soesilo, Andhi, dan Ashiong Parhehean Munthe. “Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 231–243.
- Sormin, Yeyen, Yayang Furi Furnamasari, dan Dinie Anggraeni Dewi. “Identitas Nasional Sebagai Salah Satu Determinan Pembangunan dan Karakter Bangsa.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 7278–

7285.

- S, Pat. "Benefits of Playing Board Games." *BCFL: Bucks County Free Library*, 2019.
- Sufiani, dan Marzuki. "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan." *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121.
- Sukmawarti, Erica,. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD." *Ability: Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 4 (2021): 110–122.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulistio, Andi, dan Nik Haryanti. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022.
- Sumantri, Mohamad Syarif. *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2019.
- Sumantri, Mohamad Syarif, Vina Iyasha, dan Irmawanti. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartun Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa MI." *Jurnal Perduli* 01, no. 01 (2020): 11–17.
- Surya, Yenni Fitra. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 154–163.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Sutarningsih, Ni Luh. "Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD." *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (2022): 116–123.
- Suyahman. *Pengembangan Bahan Ajar PPKn di SD*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021.
- Syaflin, Sylvia Lara. "Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI IPA SEKOLAH DASAR Approved: 2022-10-30." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1516–1525. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3003>.
- Telaumbanua, Fatolosa. "Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning." *Jurnal Warta Edisi* :62 13, no. 4 (2019): 14–23.

Triowathi, Noni, dan Astuti Wijayanti. "Implementasi Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 2 (2018): 110–118.

Trisiana, Anita. "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020): 31–41.

Türkoğlu, Bengü. "The effect of educational board games training programme on the social skill development of the fourth graders." *Elementary Education Online* 18, no. 3 (2019): 1326–1344.

Uliyah, Asnul, dan Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31–43.

Winatha, Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206.

Wulandari, Isna, Jody Hendrian, Indri Puspita Sari, Felinda Arumningtyas, Rina Br Siahaan, dan Hasbi Yasin. "Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika." *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 11, no. 2 (2020): 127–131.

