

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. (2023). Hasil Pisa 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023. *Media Indonesia*.
- Amalia, R. (2024). Perancangan Board Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun. *Fenomen: Jurnal Fenomena Seni*, 6(1), 45-58.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th Ed.). Longman. (Buku Klasik Cetak)
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Buhari. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Materi Globalisasi Siswa Kelas Ix-U Smp Negeri 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jppi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 63-69.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa*, 3(1), 35-43. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Cheng, M. W., Wu, Y. C., & Su, Y. N. (2021). The Impact Of Pembelajaran Kooperatif And Personality On Satisfaction: Perspectives On Flipped Education. *Frontiers In Psychology*, 12, 754458.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.754458>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha And The Internal Structure Of Tests. *Psychometrika*, 16(3), 297-334. <https://doi.org/10.1007/Bf02310555>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design Of Instruction* (7th Ed.). Pearson. (Buku Cetak)
- Fadhila, N., Rezkita, S., & Djufri, E. (2024). Media Board Game "Siceria" Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 11(1), 89-102.
- Fadly, M. B. & Ratnawati, N. (2025). Efektivitas Penggunaan Peta Gerak Misteri Pembelajaran Ips Sebagai Kunci Membangun Kolaborasi Siswa Ips Kelas Viii-E Di Smp Negeri 16 Malang. *Jurnal Pendidikan Ips*, 15(3).

- Fadly, M. B., & Ratnawati, N. (2025). Efektivitas Penggunaan Peta Gerak Misteri Pembelajaran Ips Sebagai Kunci Membangun Kolaborasi Siswa Ips Kelas Viii-E Di Smp Negeri 16 Malang. *Jurnal Pendidikan Ips*, 15(3), 1763-1770. <https://doi.org/10.37630/Jpi.V15i3.2860>
- Fatirani, H. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Smp Konsep Sistem Ekskresi Manusia. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 2(2), 133-143.
- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental Statistics In Psychology And Education* (3rd Ed.). Mcgraw-Hill. (Buku Klasik, Sudah Dirujuk Di Bab Iv)
- Guitert Catasús, M., Romeu Fontanillas, T., Raffaghelli, J. E., & Cerro Martínez, M. (2025). Pembelajaran Kooperatif Analytics: A Systematic Review. *Journal Of Learning Analytics*, 12(1), 1-28.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *Aera*.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica*, 4(2), 129–150.
- Hartini, K. A., Suryandari, K. C., Wijayanti, M. D., & Salimi, M. (2025). Profil Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Studi Kasus Di Sekolah Dasar. *Scientific Journal Of Shes (Science Humanities And Education Studies)*, 8(1), 107-120.
- Jin, Y., Zhong, X., & Wang, L. (2025). Effects Of Collaborative Generative Learning On Knowledge Acquisition And Motivation In Ai-Enabled Immersive Virtual Environment: Examining The Role Of Initial Motivation Levels. *Interactive Learning Environments*.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative Learning: The Foundation For Active Learning. In *Active Learning: Beyond The Future*. Intechopen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Li, M. (2025). The Relationships Among Pembelajaran Kooperatif, Peer Support, And Student Engagement In Higher Education. *Frontiers In Psychology*,
- Loes, C. N. (2022). The Effect Of Pembelajaran Kooperatif On Academic Motivation: Considering The Role Of Peer Interaction. *Teaching & Learning Inquiry*, 10, 1-18.

- Maryanti, R., Nandiyanto, A. B. D., Manullang, T. I. B., Hufad, A., & Sunardi, S. (2021). Pengembangan Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5450-5463.
- Maulidya, A., Varathi, K., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peran Kemampuan Sosial Dalam Mendorong Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50-54.
- Mugabekazi, M. C., Et Al. (2025). Integration Of Pembelajaran Kooperatif Strategies In Curriculum To Enhance Critical Thinking And Communication Skills In Primary Education. *European Journal Of Education Studies*, 12(1), 1-25.
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game Dan Aplikasi Quizziz Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3456-3467.
- Ningrum, K. (2024). Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 1-15.
- Novitasari, D., Nopriyanti, T. D., & Rosita, L. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Literasi Numerasi Untuk Siswa Kelas V Sd. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(2), 14-24.
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4c (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36-43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Optimalisasi Minat Belajar Ips Siswa Sd Melalui Pendekatan Gamifikasi. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 10(1), 31-40.
- Othman, A., & Sim, S. Z. L. (2025). *A Systematic Review Of Paper-Based And Digital Board Games For Collaborative Science Learning. Review Of Education*, Wiley Online Library, 13(3).

- Prayogo, A., Setiawan, B., & Utami, D. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Jamu Bagi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 78-92.
- Rahayu, P., Wibawa, B., & Winarsih, M. (2022). Development Of Addie Model-Based Interactive Multimedia To Improve Students' Understanding. *International Journal Of Instruction*, 15(4), 369-388.
- Rahman, R., Jabri, U., & Suparman, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Melalui Penggunaan Media Poster Di Upt Sdn 90 Pinrang. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 7(2), 644-655.
- Reza, M., Hamid, S., & Arsyad, S. N. (2023). Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sd Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 280-294. <https://doi.org/10.52208/Embrio.V7i2.431>
- Rochmah, N. C. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievement Divisions (Stad) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Kelas Xi Ips 1 Sman 1 Gemuh. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 3(2), 47-55
- Rosyada, T., Utami, L. S., & Zanthi, L. S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Board Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Jurnal Basicedu*, 8(3)
- Saputra, D. M., Dumiyati, Supiyanto, Y., & Wardhono, A. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Gamifikasi, Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Dan Empati Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sd. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(5), 4333-4339. <https://doi.org/10.38035/Impis.V6i5.6309>
- Saputra, R. E., Dumiyati, Supiyanto, & Wardhono, A. (2025). Pengembangan Dan Validasi Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 45-62.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran Ips Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1),

163-174.

- Siagian, R. (2025). Perancangan Board Game Pengenalan Bencana Alam Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal Barik*, 6(1), 45-58.
- Smart Learning Environments. (2025). Limitations Of Gamified Response Technologies In Pembelajaran Kooperatif Contexts. *Smart Learning Environments*, 12(1), 1-20.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. (Buku Cetak)
- Supardi, S., Suparman, A., Anitah, S., & Mardiyana. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Smp/Mts Kelas Viii*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Tawakal, L. & Purnomo, A. (2025) Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Flash Card. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 5(3).
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. (Buku Cetak)
- Ulfa, S., Sulistyorini, & Dewi, N. R. (2023). Pengaruh Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Ips Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Ipa Xiii*, 312-327.
- Wiseza, F. C., Ibermarza, & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124-138.
- Wulandari, A., Et Al. (2022). *Pengembangan Board Game Reog Kendang Untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa Smp*. *Jurnal Helper*, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Intelligentia - Dignitas