

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, A. F., Rera, A., & Farisi, S. Al. (2023). Analysis of the TGT cooperative learning model in physics learning: in terms of the implementation of procedures and principles. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i1.70>
- Adisti Wulandari, D. Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website Genially pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 243–252.
- 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. <http://repository.unusa.ac.id/6613/3/turnitin.pdf>
- Agustryani, R., Herliana, M. N., & Soraya, N. (2020). Pengaruh model team game tournament (TGT) terhadap peningkatan responsibility siswa dalam pembelajaran penjas kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Olahraga*, 05(1), 30–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.5225>
- Alkhila, I. R., Nurdianti, R. R. S., & Kurniawan, K. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media genial.ly (ular tangga) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 248–261. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jiem.v3i2.3829>
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media ular tangga pintar pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Anugerahwati, M. (2019). Integrating the 6Cs of the 21st century education into the english lesson and the school literacy movement in secondary schools. *KnE Social Sciences*, 3(10), 165–171. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3898>
- Arief, M. M. (2023). Integrasi materi IPA “ekosistem bagi kehidupan manusia” dengan ayat Al-Qur’an. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(1), 94–111. <https://doi.org/10.58791/tadrs.v7i01.59>
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah*

Ibtidaiyah, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>

- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Genially untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>
- Azwardi, A. (2021). Application of rewards and punishments in improving learning outcomes of islamic religious education in state middle school 1 tembilahan. *A Dib Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 261–274. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8497>
- Camacho, N., Nam, H., Kannan, P. K., & Stremersch, S. (2019). Tournaments to crowdsource innovation: The role of moderator feedback and participation intensity. *Journal of Marketing*, 83(2), 138–157. <https://doi.org/10.1177/0022242918809673>
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially games for enhancing EFL reading and writing skills in online education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- Christine, S. (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. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1119–1133. <https://sl1nk.com/j7pc0iz>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Qualitative and mixed methods approaches (5th ed.)*. CA: Sage.
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 20(1), 77–97. <https://doi.org/10.19166/pji.v20i1.6564>
- Desi, Y. P. (2020). Gerakan literasi digital berbasis sekolah: implementasi dan strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51–59. <https://doi.org/10.31315/jik.v17i1.3510>
- Dirgari, Y., Panjaitan, R. G. P., & Kusmawati, A. (2023). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi ekosistem. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(1), 56–65. <https://doi.org/10.51878/action.v2i2.1198>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA Untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

- 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>
- Fatirul, A. N., Walujo, D. A., & As'ari, A. R. (2022). Aktivitas wise habits dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan 4Cs dengan strategi project based learning menggunakan model blended learning. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 4, 706–729. <https://l1nq.com/g3r2qne>
- Febrina, F., Muliwati, D., & Sunaryo, S. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton*. XI, 275–284. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf38>
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills : A guide to evaluating mastery and authentic learning* (Corwin (ed.)).
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan model pembelajaran team games tournamen (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431–437. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Harjuna, M., & Natsir, T. A. . (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam Meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas XB MAN Sidenreng Rappang. *Sipakainge: Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah, Dan Pengembangan (Islamic Science)*, 2(10), 1–14. <https://sl1nk.com/article-view-11381-2379>
- Hermawan, H., Siahaan, P., Suhendi, E., Kaniawati, I., Samsudin, A., Setyadin, A. H., & Hidayat, S. R. (2017). Desain instrumen rubrik kemampuan berkolaborasi siswa SMP dalam materi pemantulan cahaya. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 167–174. <https://doi.org/10.21009/1.03207>
- Herwandi. (2022). Pengaruh model kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 1(2), 91–98. <https://doi.org/10.62388/prisma.v1i2.390>
- Hidayati, A., Rozy, F., & Budiyaniti, L. R. (2025). Peningkatkan pemahaman keberagaman sosial dan budaya melalui model teams games turnament (TGT) pada siswa kelas IV SDN Ketegan. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 76–85. <https://doi.org/10.55732/3f63cr12>
- Ismayanti, I. (2025). Deskripsi keterampilan kolaborasi pembelajaran IPA peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 8(4), 31–37. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v8i1.93495>

- Kalila, R. J., & Sumaryati, S. (2025). Pengaruh penerapan model pembelajaran tipe teams games tournament terhadap keterampilan kolaborasi siswa akuntansi. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 23(1), 77–89. <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83984>
- Kulsum, U., Alfian, M., Agustyasari, R., Ningsih, F., & Fikri, M. S. (2025). Peningkatan kemampuan kolaborasi siswa kelas VII pada pelajaran informatika menggunakan media permainan ular tangga dengan model kooperatif TGT. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 470–494. <https://sl1nk.com/article-view-25893-13412>
- Le, H., Janssen, J., & Wubbels, T. (2018). Collaborative learning practices: teacher and student perceived obstacles to effective student collaboration. *Cambridge Journal of Education*, 48(1), 103–122. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2016.1259389>
- Maesharoh, R. W., Muthali'in, A., & Iskak, I. (2024). Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dengan metode TGT pada mata pelajaran PPKn kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 423–434. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.388>
- Manhatul zuhriah. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SDN Pinang 1. In *Skripsi*.
- Marita, B., Jamaluddin, J., & 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>
- Masruroh, L., & Arif, S. (2021). Efektivitas model problem based learning melalui pendekatan science education for sustainability dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 179–188. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.171>
- Mohamad Yudiyanto, Arifillah, M. J., Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan permainan ular tangga sebagai pembelajaran pada mata pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Musyawir. (2022). Pembelajaran inovatif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar (SD) di Namlea Kabupaten Buru (studi meta-sintesis). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(2), 15–29. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.105>
- Ningsih, E. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa (kuasi eksperimen di SMA Negeri 6 Kota Depok). *Mi*, 5–24.
- Nopiyanti, H. R., Witjoro, A., & Primilestari, L. (2023). Penggunaan model

- cooperative learning tipe TGT (teams games tournament) dalam meningkatkan sikap kompetitif siswa di SMK Negeri 2 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(7), 3(7), 3–6. <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.3>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nur, S., & Taim, M. A. S. (2023). Analysis of student collaboration skills in biology learning. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 82–89. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.1.82-89>
- Nurbaiti, M., & Putra, F. G. (2021). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan konsep gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis matematis. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–13.
- Nurdyansyah, & Amalia, F. (2018). Model pembelajaran berbasis masalah pada pelajaran IPA materi komponen ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1(1), 1–8.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi pembelajaran IPS melalui metode team games tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Nuriyani, Melati, H. amalya, & Hadi, L. (2021). Keterampilan kolaborasi siswa pada materi laju reaksi di SMA Islam Bawari Pontianak. *EduChem*, 1(2), 13–23. <https://doi.org/10.26418/educhem.v1i2.40481>
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan wordwall: solusi meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & ... (2020). Pengembangan aplikasi ular tangga digital pada pembelajaran tematik siswa kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 511–513. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/551>
- Rahayu, S., Pramiasih, E. E., & Sritumini, B. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran ekonomi bisnis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 132–143. <https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/330>
- Rahmawati, A., Fadiawati, N., & Diawati, C. (2019). Analisis keterampilan berkolaborasi siswa SMA pada pembelajarn berbasis proyek daur ulang minyak jelantah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 430–443. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/59181>

- Salasiah, Hariyanto, D., Ahini, T., Widhiastuti, A., Adawiyah, R., Erdiningsih, Hermansyah, M. A., & Haryono, A. (2022). Peningkatan keterampilan kolaborasi dan keterlaksanaan pembelajaran IPA secara daring melalui lesson study. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA*, 6(1), 20–32. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i1.23726>
- Sari, I. H. K. (2025). *Pengaruh model teams games tournament dengan website ular tangga Genially*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/57879>
- Sembiring, L. C., Iriawan, S. B., & Nurlaela, E. (2025). Penggunaan model pembelajaran kooperative tipe team games tournamet (TGT) untuk meningkatkan kolaborasi siswa kelas V di SDN 134 Panorama Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(9), 1059–1070. <https://sl1nk.com/o7n6qu6>
- Septiana, E. B., & Susilo Tri Widodo. (2025). Pengembangan media ular tangga berbasis Genially untuk meningkatkan pemahaman keragaman budaya di sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 315–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-5>
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2022). Teams games tournament untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) pada materi teks berita kelas XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1–9. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736>
- Shahida, S. P., Maksum, A., & A.R., S. (2021). Modul literasi sains berbasis pembelajaran daring materi ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 162–171. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1064>
- Shobirin, M. (2024). Pengembangan modul pembelajaran biologi berbasis lingkungan lokal: studi kasus ekosistem pesisir. *WriteBox*, 1(4), 1–8. <https://writebox.cloud/index.php/wb/article/view/202>
- Shofiyah, N., Wulandari, F. E., & Mauliana, M. I. (2022). Collaboration skills: its relationship with cognitive learning outcomes in STEM learning. *Procedia of Sciences and Humanities*, 3, 1231–1236. <https://doi.org/10.21070/pssh.v3i.268>
- Sholihah, F. N., & Anantyarta, P. (2021). E-learning dalam pembuatan miniatur ekosistem untuk melatih keterampilan proses mahasiswa melalui discovery learning. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 8(2), 45–53. <https://doi.org/10.29407/jbp.v8i2.16020>

- Srirahmawati, A., Deviana, T., & Wardani, K. S. (2023). Peningkatan keterampilan abad 21 (6C) siswa kelas IV sekolah dasar melalui model project based learning pada kurikulum merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5283–5294. <https://l1nq.com/ncmme1k>
- Sudianto, Rosyadi, A., & Yusuf. (2024). Evaluasi tingkat pemahaman konsep siswa pada materi komponen ekosistem dan interaksi antar komponen kelas X SMA Negeri 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara. *Otus Education: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 2(2), 89–102. <https://doi.org/10.62588/otusedu.2024.v2i2.0111>
- Sulistio, A., & Nik, H. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*. Eureka Media Aksara. <https://l1nq.com/model-kooperatif>
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKN melalui model pembelajaran kooperatif TGT (team game tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Kognitif. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–511. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Wulandari, A. P., Annisa, A. S., C., K., N., T. S., & Zakiah, U. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, T. A., & Rosdiana, L. (2024). Improving students' social skills through cooperative learning: The effectiveness of the teams games tournament (TGT) model. *Science Education and Application Journal*, 6(2), 116–125. <https://doi.org/10.30736/seaj.v6i2.1095>
- Yulius, A. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) menggunakan metode kooperatif tipe team games tournament (TGT) di kelas III SD GMIT Nenu. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 89–100. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1352>