

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>
- Adnyana, S. K., & Yudaparmita, A. N. G. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Pengembangan Intrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.19459>
- Azzahra, E., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UniversitasMadiri*.
- Behuku, Y., Huliselan, E. K., & Leasa, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS Pada Materi Magnet Dan Sifat-Sifatnya. *Pedagogika : Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 11(1).
- CT Utami, KGA Fernando, A. Mardati. (2023). *Efektivitas Teams Games Tournament Dengan Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD*. 12(3), 2872–2879.
- Dewi, I. S. S. (2021). Pesat Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Menggunakan Media Realia Pada Siswa Kelas V DI MIS MiftahulHuda. 7(4). <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- Dinda Sartika, A., Ayu Cindika, P., Salsa Bella, B., Indah Anggraini, L., Wulandari, P., Indayana, E., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Tarbiyah dan Tadris, F., & Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Sd/Mi. *Publisher: Yayasan Khairul Azzam Bengkulu Journey: Journal of Development and Reseachr in Education*, 3(2), 3–5.
- Endah, N., Fauziyah, H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I4.459>

- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2).<https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- Fitri Amalia. (2020). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.
- Gunawan, A. (2017). Pengembangan Model Belajar Blended Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 11–21.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hamdani, M. S., . M., & 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), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hamdayana, J. (2016). *Metodologi Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta : Bumi Aksara., 2016.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Hisbullah, & Firman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Juurnal of Primary Education* , 2(2), 100–113. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Isma Wulandari, R., & Irwan Jaelani, A. (2023). Menumbuhkan Antusiasme Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Melalui Platform Wordwall Di Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2578–2593. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8384>
- Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills. *Creative Education*, 10(12), 2529–2539. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012180>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi -Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Maya Nuraini Faiza, D. (2021). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.

- 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/jear.v6i1.41914>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nasruddin, N. (2019). 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(1), 56–68. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51>
- Nurrohim, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.157>
- Nurfaizah AP. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta didik Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone*. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Vol,2. No,2. Tahun 2018. Tersedia: <http://dx.doi.org/10.23819/pi.v1i1.2879>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112.
- Nurzabiah dkk (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika. Tersedia: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/1705/0>.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Prananda, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogik*, 6(1), 122–130.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPASS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan

- Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf
- Safitri, R., Eka Subekti, E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *Ulin Nafiah INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 297–308.
- Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>
- Saputro, B. C. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-sifat Cahaya dengan Metode Inquiri pada Kelas V Semester II SD Negeri Sumogawa 04. *JMP Online*, 1(9), 925–937.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sinar (2018). Metode ACTIVE LEARNING Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish
- Slavin, R. E. 2016. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. (2012). Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPAS yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Surur, M., Wibawa, R. P., Jaya, F., Suparto, A. A., Harefa, D., Faidi, A., Triwahyuni, E., Suartama, I. K., Mufid, A., & Purwanto, A. (2020). Effect Of Education Operational Cost On The Education Quality With The School Productivity As Moderating Variable. *Psychology and Education*, 57(9), 1196–1205.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 02–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Tsaniya, S. K., Nafis, Z. O., Rosaifa, E. F., Widodo, T. S., & Wahyuni, I. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 1453–1460.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPAS Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(1)
- Wijayanti, D. I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Yelianti, U., Anggereini, E dan Asra, R. 2018. Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran Biologi Bagi Guru-Guru SMP Negeri 22 Kota Jambi dan SMP Negeri 30 Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(2), 104-111.
- Yeni, Oktri H; Anggraini, Cilvia; dan Meiliana, F. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 1.
- Yuyu Yuliati. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 53(9), 1689–1699.
- Zarmiati, Z., Purwanti, S., & Purwanti, E. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPAS Materiberbagai Penemuan Sederhana Dan Manfaatnya Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Di Sd Negeri 3 Nisam Antara Tahun Pelajaran 2020/2021. 668–676