

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, dkk. (2017). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profil*, 4(1), 4.
- Anggraini, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran STEM (*Sains, Technology, Engineering, And Mathematics*) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dintinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 9 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Agral. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Sekitar Dalam Pembelajaran IPS Melalui Pemanfaatan Media Gambar di Kelas III SD Inpres Binangga. Skripsi pada FKIP Untad Palu.
- Agustina, I. (2020). Efektivitas pembelajaran matematika secara daring di era pandemi covid-19 terhadap kemampuan berpikir kreatif. *Desimal: Jurnal Matematika, June*, 1(1), 1-11.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design: Qualitative and Mixed Method Approaches*. CA: SAGE Publications.
- Fahrizal, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir

- Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 29-34.
- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Sofiana, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran IPS. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(4), 191-198.
- Harisuddin, M. I., & ST, M. P. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Pantera Publishing.
- Hasan, H. (2021). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64.
- Irham, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika. *Realistic: Journal of Education Mathematics and Science*, 1(1), 1-7.
- Jannah, B. R., & Lena, M. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1393-1402.
- Junaedi, Y. (2022). Penggunaan Media Torso Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Organ Pencernaan Di SD Negeri Bojongjengkol 03 Kabupaten Bogor. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 65-72.
- Khikmawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

- Kelas V SD Alislah Surabaya. *Education and Human Development Journal*, 4(1), 63-71.
- Khoiriyah, N. L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar. IAIN Tulungagung: FTIK IAIN Tulungagung.
- Latjompoh, M., Odja, A. H., & Toonawu, N. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 9(3), 1-5.
- Lestari & Yudhanegara. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lestari, N. D. (2022). *Integrasi Authentic Learning* Dalam Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Inovasi Pembelajaran Menulis Abad 21. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(1).
- Lestari, S. E. C. A., Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *PT: Mathematics Education Journal*, 1(3), 116-126.
- Lovisa, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, 2(1) 1-10.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis* (Terjemahan). SAGE Publication.

- Mulyasa, H. E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandar. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif. Pensa: *E-jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 242-246.
- Rusmiasih, R. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bilangan Real Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Bagi Peserta Didik Kelas x A PHP-3 Semester Gasal SMK Negeri 2 Slawi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Integral (Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 120-131.
- Sani, R. A. (2019). Pembelajaran Berbasis HOTS Edisi Revisi: *Higher Order Thinking Skills*, Vol.1. Tira Smart.
- Shoimimn, A. (2019). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Pustaka Belajar dan Pembelajaran.
- Siska, Y. (2018). Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD. Bandar Lampung: Garudhawaca.
- Sugiyono. (201). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulianta, F. (2020). Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya Dalam Perspektif *Social Studies*. Bandung: Feri Sulianta.
- Supardan, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: *Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Bumi Aksara.
- Susanna, S. (2018). Penerapan *Team Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-105.

Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah, Teori, dan Aplikasinya*.

Jakarta: Prenamedia Group.

Suyanti, S. P., Sari, M. K., & Hastuti. D. N. A. E. (2022). *Pendidikan IPS*. CV. AE.

MEDIA GRAFIKA.

Syamsu, F. N., Rahmawati, I., & Suyitno, S. (2019). Keefektifan Model

Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun

Ruang. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 344-350.

Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games*

Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian*

Journal of Science and Mathematics Education, 2(10), 140-149.