DAFTAR PUSTAKA

Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya,* 10(2), 267-276. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725

Aisyah, N., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51–56.

Badan Pusat Statistik. (2023*). Indikator Pendidikan 2023*. Jakarta: Badan Pusat Statistik. https://www.bps.go.id

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63.

Junaedi, I. K. (2024). Spirit Ki Hadjar Dewantara Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (2), 108-115.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek. https://kurikulum.kemdikbud.go.id

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek. https://www.kemdikbud.go.id

OECD. *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing, Paris. 2023.

Rahmawati, R. (2023). “Peran Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik di Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52.

Rosyada, R. K., Hartini, & Waluyaningrum, I. H. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa melalui media permainan edukasi dengan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada siswa kelas III SDN 03 Taman. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3 (5).

Salihin, & Andriany, L. (2024). Relevansi pemikiran pendidikan Ki Hajar Dewantara pada abad ke-21. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2 (2), 164-179.

Saputra, W. D., Yulia, Y., & Zulfiati, H. M. (2023). Pembentukkan karakter berbasis ajaran Tamansiswa pada pembelajaran IPS. *Tuladha: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 1-12.

Siregar, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas XII MIPA 4 SMA Negeri 2 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020. *Guru Kita*, 5 (2), 1-10.

Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasiah, N. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15792–15801.

Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Penggunaan game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (3), 1-6.

Amin, A. & Sumendap, L. Y. S. (2022). *Model pembelajaran kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.

Baitusasti, A. N., & Widiyono, A. (2024). Pengaruh model teams games tournament berbantuan puzzle ragam budaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar. *Eduka: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, 9(2), 106–119.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.

Damayanti, E., Nur, F., Anggereni, S., & Taufiq, A. U. (2023). The Effect of Cooperative Learning on Learning Motivation: A Meta-Analysis. *Jurnal: Buletin Psikologi, Universitas Gadjah Mada.*

Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.

Fauziyah, N. E. 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.

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63.

Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3244–3252. *Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.

Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30.

Lismaya, L. (2019). *Berpikir kritis & PBL (problem based learning)*. Media Sahabat Cendekia.https://books.google.com/books/about/BERPIKIR_KRITIS_PBL.html hl=id&id=bvqtDwAAQBAJ

Mahmud, S., Isro'ani, F., Pebriana, P. H., Karim, A. R., & Noto, M. S. (2023). *Media pembelajaran*. Cirebon: Lovrinz Publishing. https://books.google.co.id/books?id=O7LEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl= d&source=gbs_atb

Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646–1660.

Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., Lestariningsih, N. D., Maslacha, H., Ardiyanto, D., Hutama, H. A., Boru, M. J., Fachrozi, I., Rodriguez, E. I. S., Prasetyo, T. B., & Romadhana, S. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga*. Insight Mediatama. https://repository.insightmediatama.co.id/books/article/view/21/18

Prasetyo, E. B., Natsir, N. F., & Haryanti, E. (2022). Asumsi dasar pada ilmu pengetahuan yang menjadi basis penelitian pendidikan islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan,* 5(2), 380–386.

Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 949–955.

Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh. Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 3(3), 452–460.

Rahmawati, I. A., Mawaddah, I. K., Salma, N., Hidayat, R., & Nur, D. M. M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educaply pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 8E SMP 1 Mejobo Kudus. JIMU: *Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 1238–1245.

Rosita, Z. A. R., Wulandari, A. P., Amaliya, F., & Fauziyah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Paberasan I. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 22–30.

Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245.

Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model pembelajaran kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah C cemerlang Indonesia.

Suciono, W. (2021). *Berpikir kritis (tinjauan melalui kemandirian belajar, kemampuan akademik dan efikasi diri)*. Penerbit Adab.

Supriatin, D. S., Sumarni, I., Rahmawati, Y. R., Parsono Taha, W. R., Kumasa, N., Suleman, H. N., Tanga, A. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.

Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.

Syarifuddin., & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing.

Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22–28.

Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.

Windi, W. R. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 647–651.

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. Perspektif: Jurnal Zuhriyah, N., Nada, Y., & Muhaimin, M. Z. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MUFRODAT SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 6(1), 65–75.

Busnawir, B. (2022). Kestabilan Reliabilitas Hasil Pengukuran Skala Sikap. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(70), 117–139.

Faiz, A., Permana Putra, N., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495.

Hariono, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas Konstruk Instrumen Asesmen Keterampilan Bermain Korfball Menggunakan Analisis Exploratory Factor Analysis dan Confirmatory Factor Analysis. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi),* 17(1), 84–89.

Jatisunda, G., Rohimatunisa, D., Cahyaningsih, U., Nahdi, D. S., & Rasyid, A. (2024). Penelitian Quasi-Eksperimen pada Siswa SMA: Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 1–10.

Lakens, D. (2022). Sample Size Justification. *Collabra: Psychology*, 8(1), 33267, hlm. 1–14.

Mulyana, E. (2018). *Evaluasi Pendidikan: Teori dan Praktik Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nugroho, A. (2022). *Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Teknik Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Paryanti, A. B. (2024). Analisis data menggunakan uji asumsi klasik pada model regresi linear. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 14(1), 45–50.

Praniti, N. L. (2022). Teknik Observasi dalam Pengumpulan Data Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 40–48.

Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2024). Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 1–10.

Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.

Rachma, A., Balqis, T. L., & Harahap, A. (2024). Peran Teks Laporan Dalam Dokumentasi Dan Evaluasi Kegiatan Penelitian. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3), 40–46.

Siregar, N. A. (2023). Hubungan antara Pretest dan Posttest terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edunomika*, 7(1), 1–10.

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599-5609.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif (Edisi ke-3, Cetakan ke-5)*. Bandung: Alfabeta.

Sunaryati, T., Meilania, D. K., Lestari, F., Aliifah, S. N., & Saphira, V. N. (2024). Analisis Instrumen Tes dan Non Tes dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30461–30472.

Widawati, R., & Razak, A. (2022). Hasil Tes Keterampilan Membaca: Komparasi Penggunaan Media Tes Artikel Ilmiah antara Jurnal Online dan Cetak. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 1(6), 785–796.

Ainurrohmah, Indah, Tatag Yuli Eko Siswono, & Wiryanto Wiryanto. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10(2):267. doi:10.32884/ideas.v10i2.1725.

Akhliah, Tiara Tri, and Hety Diana Septika. 2025. *"The Influence of the Teams Games Tournament Learning Model Using Educaplay Media on Elementary School Students Understanding of Landscape Concepts."* 9(2):203–12. doi:10.29240/jpd.v9i2.14961.

Arikunto, S. 2024. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi).* Jakarta: Rineka Cipta.

Azzahra, Kaneshia Istiqomah, Oktiana Handini, and Mukhlis Mustofa. 2025. *"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Ajaran 2024 / 2025."* 4.

Baitusasti, Alif Naufal, Aan Widiyono, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Islam, Nahdlatul Ulama, Dosen Pendidikan, Guru Sekolah, Universitas Islam, and Nahdlatul Ulama. 2024. *"Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle Ragam Budaya Untuk*

Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar." 9(2):106–19.

Fatimah, Ratih. 2025. *"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR Ratih."* 10(September):69–82.

Hamalik, O. 2024. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Indirynai, Mae Lisa. 2026. *"Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dan Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar."* 11.

Junaedi, I. Komang. 2024. "Spirit Ki Hadjar Dewantara Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(02):111–22. doi:10.53977/ps.v3i02.1589.

Khaulafa Rosyada, Ria, and Ida Hayati Waluyaningrum. 2025. *"PT. Media Akademik Publisher PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN EDUKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS III SDN 03 TAMAN."* Jma) 3(5):3031–5220.

López-fernández, Daniel, Aldo Gordillo, Jennifer Pérez, and Edmundo Tovar. 2023. *"Learning and Motivational Impact of Game-Based Learning : Comparing Face-To- Face and Online Formats on Computer Science Education."* 66(4):360–68. doi:10.1109/TE.2023.3241099.

Maulida, Arbia Faza. 2025. *"PENGGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMEN (TGT) BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR Arbia."* 5(4):995–1005.

OECD. 2023. *PISA 2022 Results*. Vol. I.

Rahmawati, Diana Yulias, Aprilia Putri Wening, and Adilla Desy Rizbudiani. 2020. "Ka Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 7(5):3(2), 524–32.

Riana, Herlyna Desi, Wahyu Hidayat, Luvy Sylviana Zhanty, and Info Article. 2026. *"Techno- Pedagogy : Journal of Educational Technology."* 16(1).

Román-celi, Gabriela Estefanía. 2023. *"Aprendizaje Basado En Juegos (GBL) En El Desarrollo Del Pensamiento Crítico Games Based Learning (GBL) in the Development of Critical Thinking Gabriela."* 1(3):1–14.

Salsabilla, Rifaa, Rahmawati Darussyamsu, Fitri Arsih, and Rahmadhani Fitri. 2025. *"Teams Games Tournament and Student ' Critical Thinking Skills : A Review of Learning Model Effectiveness."* 1(2):90–97.

Saputra, Adik Rian, Rahayu Condro Murti, and Woro Sri Hastuti. 2025. *"The Effect of Web-Based Interactive Learning Media on Critical Thinking Skills of Elementary School Students."* 13(1):159–68.

Saputra, Wayan Deni, Yuyun Yulia, Heri Maria Zulfiati, and Sarjanawiyata Tamansiswa. 2023. *"Pembentukkan Karakter Berbasis Ajaran Tamansiswa Pada Pembelajaran IPS."* 2(1):1–12.

Trianto. 2024. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Bumi Aksara.

Viviana, Claudia, Geisa Muller, De Campos Ribeiro, Roris Severino, Eilidh Johnstone, Gana Borzenkova, and Dayane Costa. 2023. "Developing Critical Thinking Skills through Gamification." *Thinking Skills and Creativity* 49(August 2022):101354. doi:10.1016/j.tsc.2023.101354.

Wardani, Shinta, Erwin Permana, and Misbahul Anam. 2025. "Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(3):6. doi:10.47134/pgsd.v2i3.1586.

Widyadhari, Clorinda Regina, Agus Budi Santosa, and Nanda William. 2024. *"Team Games Tournaments Learning Model Assisted by Question Cards on Improving Critical Thinking Skills."* 8(2):58–67. doi:10.26740/eds.v8n2.p58-67.

Widyastutik, Devi Risma, Sekar Dwi Ardianti, and Info Artikel. 2024. *"PENERAPAN MODEL TGT BERBANTU PANJADUT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR."*