

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Alfazani, M. R., & Khoirunisa A, D. (2021). Faktor Pengembangan Potensi Diri: Minat/Kegemaran, Lingkungan Dan Self Disclosure (Suatu Kajian Studi Literatur Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 586–597. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.487>
- Alifiyanti, I. F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Keaktifan Siswa MAN Tempursari Mantingan. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 98–107.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, VI(1), 78.
- Ana Widyastuti. (2017). Peningkatan Literasi Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Bahan Ajar Membaca, Menulis, Dan Berhitung Untuk Guru Tk Di Kecamatan Cinere Dan Limo Depok. *Abdimas Talenta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 100–108. <https://doi.org/10.32734/abdimastalenta.v2i2.2291>
- Anastasya, V. E., & Fajrie, N. (2020). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14.
- Andera, G., Armariena, D. N., & Noviati, N. (2023). Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif Pada Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 306. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8773>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinika

Cipta.

- Asmaranti, W., Pratama, G. S., & Wisniarti. (2018). Desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 639–646. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2395>
- Astuti, A., & Sari, N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X Sma. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 13–24. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.16>
- Astuti1, 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. <https://doi.org/47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Aziz, N. R. N., & Dasmo, A. S. U. (2021). Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2), 108–115.
- BSNP. (2012). *Aspek Kelayakan LKPD*. Jakarta: BSNP.
- Dachi, F. A., & Perdana, D. N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Pada Siswa Kelas XI Busana SMK Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/jangka.v1i1.177>
- Damelyana Sagita. (2016). Peran Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 37–44.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan SMA.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), h. 33.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka

Cipta.

- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Fadhilla Afifah Qalbi, Lasari, Y. L., & Anastasha, D. A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berupa Media Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar IPS Siswa (Studi Kasus di Kelas V SD/MI). *Pegagogik*, 10(2), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Fannie, R. D., & Rohati. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Poe (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 96–109.
- Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3(1), 34–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>
- Fitria, R. A., & Suyadi. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.83>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Ginting, B., & Panjaitan, J. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Memanfaatkan Youtube Dan Aplikasi Kumpulan Soal. *Scholar.Archive.Org*, 1(1), 85–90. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum>
- Gusyanti, C., & Sujarwo, S. (2021). Analysis of Student Worksheets (Lkpd) Based

- on Problem Based Learning on Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan LLDIKTI Wilayah I (JUDIK)*, 1(02), 47–51. <https://doi.org/10.54076/judik.v1i02.148>
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifah, U., & Firdaus, N. A. (2021). The Impact of Online Learning Policies on Students' Learning Motivation in the Era of the Covid-19 Pandemic. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 15–29. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1246>
- Hasanah, A. (2012). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Helmiati. (2016). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness Of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510–518. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- I Putu Yogik Suwara Mahardi, I Nyoman Murda, I. G. A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–107. Retrieved from <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/alphamath/article/view/7738>
- Ilma, R. (2016). *Penerapan Media Game Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan*. Indonesia: Universitas Jember.
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febriyanto, B. (2021). Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, 1(2), 290–294.
- Israin, N. L., Fauzi, F., & Yamin, M. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 167–175.
- Istiqomah, E. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Biologi. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–15.

<https://doi.org/10.35719/alveoli.v2i1.17>

- James Kpolovie, P., Igho Joe, A., & Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11), 73–100. Retrieved from www.arcjournals.org
- Joyce, B., & Weil, M. (2014). *Models Of Teaching* (9th ed.). Boston: Pearson.
- Karo Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96.
- Khamdiyah, Nurdin Hidayat, V. Y. Z. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments pada Mata Pelajaran IPS kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 89–90. <https://doi.org/http://eskrispi.stkipgribl.ac.id/>
- Kirschner, P. A., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why minimal guidance during instruction does not work: An analysis of the failure of constructivist, discovery, problem-based, experiential, and inquiry-based teaching. *Educational Psychologist*, 41(2), 75–86. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_1
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kristianti, D., & Julian, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1), 38–50. Retrieved from <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/71/61>
- Kristyowati, R. (2018). Lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA sekolah dasar berorientasi lingkungan. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* 2018, 0(0), 282–287. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10150>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>

- Lie, A. (2008). *Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mahmud. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar (Cetakan 2)*. Mojokerto: Yayasan Pendidikan Uluwiyah.
- Marlina, S. (2014). Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 109. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v14i2.4319>
- Mufti, N., Pranata, O., & Muharram, M. (2020). Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 95.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.35970/jinita.v2i2.291>
- Najwa, W. A. (2018). Pendekatan PMRI sebagai Gerakan Literasi Sekolah dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 575–581. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20200>
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(1), 50–59.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03(1), 171–187.
- Oktaviyanti, I., Nurhasanah, N., & Prasetya, P. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Komik Muatan IPS Tema 3 Subtema 3 pada Kelas IV SDN 42 Cakranegara. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 6(2), 190–198. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v6i2.10098>

- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 903–913. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Diemas Bagas Panca Pradana Pendidikan Teknologi Informasi. *IT-Edu Universitas Negeri Surabaya*, 2(1), 59–67.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik : Tinjauan Teoritis dan Praktik* (Edisi Kedu). Jakarta: Kencana.
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Development Of Students` Work Sheets (LKPD) Based On Scaffolding To Train Concept Understanding. *Annals of Tourism Research*, Vol. 2, pp. 84–97. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738315000444>
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model Model Desain Sistem Pembelajaran* (Pertama). Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanza, S. W., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, Y. R., Hudang, A. K., Setiawan, J., & Darwin. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In A. Munandar (Ed.), *Media Sains Indonesia*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rahman, Z., & Mastuni, M. (2021). Hubungan Persepsi Kesejahteraan Guru PIAUD terhadap Minat Menjadi Guru. *Alsys*, 1(1), 34–47. <https://doi.org/10.58578/alsys.v1i1.8>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 3826–3831.
- Rahmi, I., Nurmalina, & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing

- Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 197–208.
- Relia, L. (2012). Keterkaitan antara Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika dengan Model Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Produktif (KIP). *PRISMA(Prosiding Seminar Nasional Matematika)*, 97–103.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran : Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas* (Cet.ke 2). Jakarta: Kencana.
- Rohman, F. (2013). Permainan Susun Kata Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu. *Artikel Pendidikan*.
- Rozali, D., Suyanti, R. D., & Dewi, R. (2024). Development of science LKPD based on inquiry training on HOTS-science literacy skills. *Jurnal UPI*, 21(2), 1099–1112.
- Rusi Rusmiati Aliyyah, Rahmawati, A., Fauziah, D. R., & Leni. (2020). *Menjadi Guru Profesional Dengan menciptakan bahan ajar yang kreatif dan mengevaluasi pembelajaran*. Bogor: Universitas Djuanda Bogor.
- Rusmiati. (2022). Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Man 1 Aceh Timur. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(3), 373–384.
- Sampurno, S. H. (2016). Aplikasi Permainan Susun Kata Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Algoritma Knuth–Morris–Pratt Dan Fisher–Yates Shuffle. *Matics*, 7(2), 83. <https://doi.org/10.18860/mat.v7i2.3283>
- Sari, A. L. N., Yulia, L., & Abadi, M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament melalui Media Puzzle terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 01 Ngadirenggo. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 197–203. Retrieved from <https://www.jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/PED/article/view/1193>
- Schunk, D. H. (2012). Learning Theories An Educational. In *Encyclopedia of psychology*, Vol. 5. (Eighth Edi). New York: Pearson. <https://doi.org/10.1037/10520-013>

- Septiawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Susun Kata Berbasis Game untuk Pembelajaran Kosakata Siswa Tunarungu Kelas V di SLB Anugerah. *UNS (Sebelas Maret University)*.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Edisi Keem). Jakarta: Prenada Media Group.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (M. I. A. Fathoni, Ed.). Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. In *Rineka Cipta*. Jakarta.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking* (Cetakan Pe). Yogyakarta: Suryacahya.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Study About Student Learning Achievement Aspect and. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123.
- Tatan, Z. M., & Sumiati, T. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 1(1), 70–81. <https://doi.org/doi:http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v1i1.64>
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Widjajanti. (2008). *Pelatihan Menyusun LKS Mata Pelajaran Kimia Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bagi Guru SMK/MAK*. Yogyakarta.
- Widodo, S. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 189. <https://doi.org/10.17509/jpis.v26i2.2270>

Widyantini, T. (2013). Penyusunan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) sebagai Bahan Ajar. *Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.*

Wulandari, O. R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur dan Keseimbangan Pasar Dengan LKPD Berbasis Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 157. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25329>

Wulandari, R., Yusmin, E., & Suratman, D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments Pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(11), 1–10. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43285>

Yunarti. (2016). *Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Tanjung Sari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.*

Yusuf, R. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Mempergunakan Kartu Bergambar Pada Mata Pelajaran Vacabulary Building. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Subang (SENDINUSA)*, 1(1), 180–189.