

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Calhoun, E. (2011). *Teaching beginning reading and writing with the picture word inductive model*. USA : ASCD.
- Ciptaningsih, E. (2022). Indikator pembelajaran dalam menilai capaian belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11 (2), 45-53.
- Diana, B. (2021). *Engage your students with Bamboozle*.
- Gagne dalam Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran konsektual*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hudojo, H. (2010). *Pengantar pendidikan matematika*. Surabaya: Refika Aditama.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: efektifitas pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Komalasari. (2013) *Pembelajaran Konsektual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kunandar. (2011). *Guru profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, F., & Oktaviana, F. (2024). *Gamified learning environment by utilizing Bamboozle for EFL: Secondary teacher & student voice*. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 999-1006).
- Miftahul Nisa, A., Putri, L., & Handayani, (2023). Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar matematika di Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 55-63.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Rahmawati,D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 45-52.
- Ruseffendi, E. T. (2010). *Dasar-dasar penelitian pendidikan dan bidang non-eksakta lainnya*. Bandung:Tarsito.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadirman, A. M. (2018) *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.
- Slameto, P. H. (2010). *Belajar dan faktor-fakor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N. (2016). *Metode statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilowati, E. (2014). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Zahara, S.(2023). *Pengaruh media permainan ludo terhadap motivasi belajar matematika pada anak usia sekolah dasar*. *Jurnal Curere*,Vol.7,No.2,Oktober 2023.