

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN PERMAINAN LUDO
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PADA
MATA PELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku
Dahulu di Kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:
Fanny Rahmasari
2004162

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA**

2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN PERMAINAN LUDO
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PADA
MATA PELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku
Dahulu di Kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1)

Oleh

Fanny Rahmasari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Fanny Rahmasari 2024**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

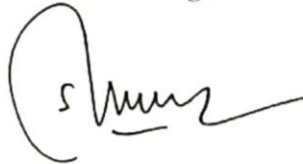
FANNY RAHMASARI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu di
Kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Srie Mulyani, M.Pd.
NIP. 195907041986092001

Pembimbing II



Jennyta Caturfasari, M.Pd.
NIP. 920200119910729201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.
NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Ludo terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPS” ini meliputi seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan pejiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Purwakarta, Juli 2024

Yang Menyatakan



Fanny Rahmasari

NIM. 2004162

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, proposal skripsi yang berjudul " Penerapan Model Pembelajaran Teams *games tournament* (TGT) Berbantuan Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS" mampu dirampungkan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Proposal ini dibuat untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana (S. Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UPI Kampus Purwakarta.

Shalawat serta salam tidak lupa peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW begitu pula kepada keluarga, sahabat-sahabatnya, dan para umatnya hingga akhir zaman. Penyusunan Proposal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1, Kec. Rengasdengklok, Kab. Karawang. Dalam Upaya ini diharapkan adanya peningkatan terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pembelajaran IPS.

Peneliti sadar bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih sangat sederhana sehingga terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, peneliti berharap kritik dan saran untuk dapat memperbaiki beberapa kekurangan tersebut agar proposal ini dapat bermanfaat bagi pendidik SDN Rengasdengklok Utara 1 dan masyarakat Indonesia. Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penulisan proposal ini.

Purwakarta, Juli 2024

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang susah memberikan Rahmat kasih sayangNya, sehingga peneliti diberikan Kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Ketika pelaksanaan penyusunan skripsi, terdapat banyak pihak yang telah berjasa membantu dan memberikan motivasi untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi hingga akhir dengan baik berupa dukungan serta doa. Lembar terima kasih yang terdapat dalam skripsi ini dibuat peneliti sebagai ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat. Peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Yayan Nurbayan, M.Ag. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
2. Dr. Idat Muqodas, M. Pd. Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Dr. Suci Utami Putri, M. Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Dr. Neneng Sri Wulan, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
5. Dra. Srie Mulyani, M. Pd. selaku dosen pembimbing I dan pembimbing akademik yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan dukungan kepada peneliti sejak awal hingga akhir penyelesaian skripsi. Ucapan terima kasih juga peneliti berikan kepada ibu yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga peneliti dengan yakin dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Jennyta Caturiasari, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran untuk skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih juga peneliti ungkapkan kepada ibu yang selalu memberikan motivasi serta arahan selama perkuliahan di Program Studi PGSD.
7. Seluruh dosen dan staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, khususnya kepada dosen yang telah mengajar dan memberikan ilmu serta pengalamannya kepada peneliti.

8. Teristimewa kedua orang tua peneliti, Bapak M Muhdi dan Ibu Enung Nurjanah yang selalu memberikan doa dan ridho-Nya, dukungan, serta kasih sayang yang tak terhingga kepada peneliti.
9. Kakak dan adik tercinta, Fina Chairunnisa dan Naila Fauziah Abdullah yang selalu memberikan dukungannya, semangatnya, doa, dan bantuan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
10. Emuh Mulyo, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah, ibu Rastini, S.Pd. selaku wali kelas IV A yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Seluruh siswa kelas IV A SDN Rengasdengklok Utara 1, Kabupaten Karawang yang telah membantu peneliti melakukan penelitian.
12. Teman satu bimbingan, Linda Supriatin, Yunita Ul Jannah, Kinanti Anisa Lestari, Mita Chairunnisa Rahman, Farah Firdausa Muchtar, Fariza Nur Aulia yang telah berjuang bersama-sama.
13. Pasukan sinkas, Devi Oktavini, Yunita Ul Jannah, Anis Hidayatul Ummah, Vika Ikram Nurfadhilah, Rufaidah Natasya Amalia, Nurholiza, Siti Rahmah Azzahra, Ihsanudin, Nadiyah Azzifah, dan Nur fadilah yang sudah menjadi partner bersama P3K di SDN Sindangkasih selama satu semester.
14. Devi Oktavini, selaku teman serta kakak selama perkuliahan yang selalu membantu dan menjadi tempat berkeluh kesah peneliti.
15. Sahabat sedari SMP, Salmaa Shoofiyah yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama ini.
16. Teman-teman Angkatan 2020 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang telah bersama-sama berjuang selama perkuliahan.
17. Diri sendiri, Fanny Rahmasari. Terima kasih telah sampai di titik ini.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN PERMAINAN LUDO
TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP
PADA MATA PELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku

Dahulu di Kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1)

Oleh: Fanny Rahmasari

2004162

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dan kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1. Hal tersebut dilihat dari hasil hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1, Kabupaten Karawang. Penelitian ini melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang memusatkan pada motivasi siswa dan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari siklus I dan siklus II dengan beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Menggunakan desain penelitian model spiral Kemmis dan Mc Taggart. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Kurangnya pemahaman konsep siswa juga dibuktikan dengan hasil tes awal memperoleh sebesar 15% dan rata-rata nilai siswa kurang dari Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM), yaitu kurang dari 70. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS siswa. Saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I aktivitas siswa memperoleh 75% dan hasil tes pemahaman konsep siswa memperoleh nilai rata-rata 62,92 dengan persentase ketuntasan 54%. Pada siklus II hasil tes pemahaman konsep siswa memperoleh nilai rata-rata 80,19 dengan persentase 77% dan aktivitas siswa sebesar 91%. Dengan adanya peningkatan pada kegiatan aktivitas siswa dan tes pemahaman konsep siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Maka, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memperbaiki pemahaman konsep siswa kelas IV di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Pemahaman Konsep, Pembelajaran IPS, *Teams Games Tournament*

**APPLICATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL ASSISTED WITH THE GAME OF LUDO TO
IMPROVE UNDERSTANDING OF CONCEPTS IN THE SUBJECT OF IPS**

*(Class Action Research on Topic A: What Was the Area Where I Used to Live
Like in Class IV of SDN Rengasdengklok Utara 1)*

By: Fanny Rahmasari

2004162

ABSTRACT

This study was motivated by the low student interest in learning and the ability to understand concepts in social studies subjects in class IV SDN Rengasdengklok Utara 1. This can be seen from the results of observations made in class IV students of SDN Rengasdengklok Utara 1, Karawang Regency. This research applies the cooperative learning model of Teams Games Tournament type which focuses on student motivation and student ability in conducting learning activities. This research uses a class action research method (PTK) consisting of cycle I and cycle II with several stages starting from planning, implementation, observation, and reflection. Using the Kemmis and Mc Taggart spiral model research design. The research instrument used observation sheets, test questions, and documentation. The lack of understanding of student concepts is also evidenced by the results of the initial test obtained by 15% and the average student score is less than the Minimum Achievement Criteria (KKM), which is less than 70. The purpose of this study was to improve student activity and understanding of concepts in students' social studies subjects. When applying the Teams Games Tournament type cooperative learning model in cycle I, student activity obtained 75% and the results of the student concept understanding test obtained an average score of 62.92 with a completeness percentage of 54%. In cycle II, the results of the students' concept understanding test obtained an average score of 80.19 with a percentage of 85% and student activity of 91%. With the increase in student activities and tests of students' concept understanding by applying the Teams Games Tournament type cooperative learning model. So, learning by applying the cooperative learning model of Teams Games Tournament type can improve the concept understanding of grade IV students in elementary schools.

Keywords: *cooperative Learning Model, Concept Understanding, Social Studies Learning, Teams Games Tournament.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	8
2.1.3 Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif	9
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif.....	10
2.2 Model Pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	10
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	10
2.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	12
2.2.3 Langkah-langkah Model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	15
2.3 Permainan Ludo	16
2.3.1 Pengertian Permainan Ludo	16

2.3.2 Langkah-langkah dalam Permainan Ludo	18
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ludo	19
2.4 Pemahaman Konsep	19
2.4.1 Pengertian Pemahaman Konsep	19
2.4.2 Faktor-faktor Pemahaman Konsep	20
2.4.3 Indikator Pemahaman Konsep	21
2.5 Teori Belajar	22
2.5.1 Pengertian Belajar	22
2.6 Pembelajaran IPS di SD	24
2.6.1 Pengertian IPS	24
2.6.2 Tujuan IPS	25
2.7 Karakteristik IPS	26
2.8 Penelitian Yang Relevan	26
2.9 Keterkaitan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dan Pemahaman Konsep	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Desain Penelitian	30
3.3 Tempat dan Subjek Penelitian	32
3.3.1 Tempat Penelitian	32
3.3.2 Subjek Penelitian	32
3.4 Prosedur Penelitian	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Instrumen Penelitian	34
3.7 Teknik Analisis Data	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Temuan	40
4.1.1 Deskripsi Awal Penelitian	40
4.1.1.1 Identitas Sekolah	40
4.1.1.2 Karakteristik Guru	41
4.1.1.3 Karakteristik Siswa	42
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2.1 Pelaksanaan Prasiklus	43
4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus I	45

4.1.2.3 Pelaksanaan Siklus II	59
4.2 Pembahasan.....	73
4.2.1 Aktivitas Siswa dan Guru Selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Permainan Ludo Siswa Kelas 4 SD pada Mata Pelajaran IPS.....	74
4.2.2 Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS dengan Menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan permainan ludo	76
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Implikasi.....	80
5.3 Rekomendasi.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Prosedur Penelitian	33
Tabel 3. 2	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	34
Tabel 3. 3	Lembar Observasi Aktivitas Guru	35
Tabel 3. 4	Kisi-kisi Soal Pemahaman Konsep IPS Kelas IV	37
Tabel 3. 5	Kriteria Penskoran Observasi	38
Tabel 3. 6	Kriteria Keberhasilan Tindakan	39
Tabel 4. 1	Sarana dan Prasarana SDN Rengasdengklok Utara 1	41
Tabel 4. 2	Data Guru SDN Rengasengklok Utara 1	42
Tabel 4. 3	Jumlah Siswa Kelas IV	42
Tabel 4. 4	Hasil Prasiklus siswa Kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1	43
Tabel 4. 5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	52
Tabel 4. 6	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	54
Tabel 4. 7	Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus I	56
Tabel 4. 8	Rincian Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa Siklus I.....	57
Tabel 4. 9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	67
Tabel 4. 10	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	69
Tabel 4. 11	Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus II.....	70
Tabel 4. 12	Rincian Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Siklus II	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Ludo	18
Gambar 3.1 Desain PTK Model Spiral Kemmis&Taggart.....	31
Gambar 4.1 Denah Tata Letak SDN Rengasdengklok Utara 1.....	41
Gambar 4.2 Diagram Hasil Prasiklus.....	45
Gambar 4.3 Penyajian Kelas (Sumber: Dokumen pribadi).....	48
Gambar 4.4 Kegiatan Pengerjaan LKPD Siklus I (Dokumentasi Pribadi)	49
Gambar 4.5 Kegiatan Permainan (Dokumentasi Pribadi).....	49
Gambar 4.6 Kegiatan Turnamen dengan Permainan Ludo (Dokumentasi Pribadi)	50
Gambar 4.7 Kegiatan Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus I (Dokumentasi Pribadi).....	51
Gambar 4.8 Diagram Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus I.....	57
Gambar 4.9 Penyajian Kelas (Dokumentasi Pribadi)	63
Gambar 4.10 Kegiatan Pengerjaan LKPD Siklus II (Dokumentasi Pribadi).....	63
Gambar 4.11 Kegiatan Permainan (Dokumentasi Pribadi).....	64
Gambar 4.12 Kegiatan Turnamen dengan Permainan Ludo (Dokumentasi Pribadi)	65
Gambar 4.13 Kegiatan Pemberian Penghargaan Kelompok Siklus II (Dokumentasi Pribadi).....	65
Gambar 4.14 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	68
Gambar 4.15 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	70
Gambar 4.16 Diagram Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	86
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	90
Lampiran 4. Kartu Bimbingan	91
Lampiran 5. Surat Permohonan Judgment Expert	92
Lampiran 6. Lembar Expert Judgement.....	94
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi	95
Lampiran 8. Modul Ajar	96
Lampiran 10. LKPD Siklus I	108
Lampiran 11. Lembar Tes Pemahaman Konsep Siklus I.....	109
Lampiran 12. Modul Ajar Siklus II.....	113
Lampiran 13. LKPD Siklus II	121
Lampiran 14. Lembar Tes Pemahaman Konsep Siklus II.....	122
Lampiran 15. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I&II	130
Lampiran 16. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I&II.....	132
Lampiran 17. Hasil Aktivitas Siswa Siklus I&II	135
Lampiran 18. Hasil Aktivitas Guru Siklus I&II.....	139
Lampiran 19. Hasil LKPD Siklus I (Tertinggi & Terendah)	143
Lampiran 20. Hasil LKPD Siklus II (Tertinggi & Terendah).....	145
Lampiran 21. Hasil Teams Games Tournament Siklus I&II Kelompok Pemenang	147
Lampiran 22. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus I (Tertinggi)	148
Lampiran 23. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus I (Terendah)	151
Lampiran 24. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus II (Tertinggi).....	154
Lampiran 25. Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus II (Terendah).....	157
Lampiran 26. Media Permainan Ludo	160
Lampiran 27. Dokumentasi Kegiatan Siklus I.....	161
Lampiran 28. Dokumentasi Kegiatan Siklus II.....	163

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.
- Anggraeni, N. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Pediamatika*, 1(01).
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70-77.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Armidi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*.
- Aszari, E., Nuvitalia, D., & Artharina, F. P. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Kolaborasi Di SDN 3 Ngambakrejo. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32-42.
- Darmadi, Hamid. (2015). *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Alfabeta.
- Dewi, C. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinkpair-Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah Sosial Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02).
- Fatmawati, L., Dewi, K. P. (2023). *Buku Ajar Ips Dasar Berorientasi Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: K-Media.
- Fitriyah, C. Z., & Febyanto, H. (2015). Model bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 34-40.

- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hidayati, M. (2008). *Pengembangan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jederal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ichtifaroh dan Hidayati. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tema 3 Subtema 2 Melalui Model Kooperatif Tipe Think Phaire Share (TPS) pada Siswa Kelas III SDN Ujung XIII/38 Surabaya Tahun Pelajaran 2015-2016. *Jurnal Wahana Pendidikan Dasar*, 6(1): 28-43.
- Iman, K. (2015). Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Di Mi Ma'Arif Nu O3 Tunjungmuli Purbalingga. *Jurnal Penelitian Agama*, 16(2), 283-293.
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24-29.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni, (2012). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 403-414.
- Juniarti, Y. (2019). Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) Pada Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 169–182.
- Karim, A. (2015). *Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)*.
- Kunandar, (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Latifah, L. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Metode Role Playing Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Ummi*, 13(3), 163-172.

- Latifah, U. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Penerapan Metode Active Learning Tipe Index Card Match. *Basic Education*, 7(20), 1-912.
- Mahmud, S. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 51-57.
- Mardiana, S., & Djazari, M. (2015). Teams Games Tournament dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1).
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya*, 4(1), 30-35.
- Mulyani, Novi. (2013). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1).
- Ningsih, S. W. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang* (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Discovery Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350-1357.
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-border*, 3(2), 96-105.
- Paizaluddin & Ermalinda. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta cv.
- Putra, D. A., Refdinal, Edidas, & Fadhilah. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193-203.
- Rahmadani, H., & Acesta, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1).
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. CV. Pilar Nusantara.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, R., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 5(1), 15-23.
- Rahmatdani dan Rini. (2017). Penerapan Cooperative Learning Tipe Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2): 367-395.
- Rodiyana, R. (2018). Pengaruh penerapan strategi quantum learning terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 45-57.
- Rohmawati, S. (2019). Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(2).
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Rusnadi, N. M., & Arini, D. P. P. N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Sapriya. (2008). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Laboratorium PKN Universitas Pendidikan Indonesia.
- Selviani, I., Sumardi, S., & Ganda, N. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Pemahaman Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 242-251.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).

- Siregar, R.R., Simatupang, W.W., & Ani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SDS Al-Ulum. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*.
- Slavin, Robert. (2014). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Slavin E. Robert. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukendra, I Komang, and I Kadek Surya Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Susilawati, S. (2011). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1).
- Taniredja, T., Faridli, M.E., dan Harmianto, S. (2011) *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2018. *Mendesain model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar?. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 383-390.
- Wahyudi, R. A., & Hidayat, T. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Studi Pada Siswa Kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan*, 2(1), 6-9.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 3)*.