

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Aditya, R., Helmi, B., Usman, K., & Lusiana, L. (2024). Sosialisasi Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik pada Pembelajaran PJOK Tingkat Sekolah Dasar Se Kecamatan Berastagi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 316–327. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/485>
- Al Fathan, K. M., Andriani, K. M., Nurjanah, M., Munawaroh, R. Z., & Dewi, D. T. (2022). Analisis Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6914–6921. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3392>
- Armadani, N., Wijayanti, R. . R., & Aini, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4533–4539. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>
- Choirunnisa, R., & Sundi, V. H. (2024). Penerapan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, 1(2), 919–928.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- 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), 11–20.
- Fitri, Widia, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 2 Rejosari. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hardiyanti, Reza, P., & Mujazi. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 812–821.

- Isnaini, Nur, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Mahdalina, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 Da. *Kindai*, 18(2), 332–351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Maslikan, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (kokami) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly di Kelas XII Mipa 1 Sma Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 5(2), 178–187.
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 104. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5122>
- Musthofa, Alfian, A., Siyam, Favirotus, F., Setiyadi, Cahya, A., Wardani, Kusuma, Y., & Aisyah, S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Muthola Muthola ' ah. *Mantiqul Tayr: Journal of Arabic Language*, 4(2), 517–533.
- Nuralisa, Fatimah, S., Vitasari, M., & Nestiadi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1), 33–48.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Pratiwi, Pandu, M., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750–1763. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Prayuda, Candra, I., Agung, P., & Mashari, A. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.40>
- Prilhatmojo, A., & Rohmani, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"* (M. R, Gusnia (ed.); Pertama). Universitas Muhammadiyah Kotabumi.

- Ramadhani, Tri, H., Hikmah, Nurul, L., Nurfadilah, Harfzah, M., Rega, Rasendrya, N., Septiani, Anggia, P., Ferdiansyah, F., & Muwaffaq, F. (2025). Urgensi Mata Pelajaran Pendidikan , Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan T*, 9(2), 12078–12087.
- Rozi, F. (2022). Penguatan Dasar Pendidikan Jasmani dan Teknologi Pendidikan Pada Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani. *PUNDIMAS-Publikasi Kegiatan Abdimas*, 1–5. <https://doi.org/10.37010/pnd.v1i1>
- Siahaan, V. L., Situmorang, M. V., Silaban, W., & Siagian, G. (2023). Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 02(01), 41–51.
- Siregar, Sukriah, Y., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Solihatun, S., Sururuddin, M., Alwi, M., & Kudsiah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Pada Muatan IPA Untuk Kelas IV MI NWDI Pringgasela. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 230–238. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.862>
- Sugiono, S., Stibies, Cecilia, J., & Istiyono, I. (2024). Pertimbangan Guru dalam Memberikan Penilaian Mata Pelajaran PJOK Berdasarkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Sorong. *Unimuda Sport Journal: Jurnal Pendidikan Jasmani*, 5, 88–96. <https://unimuda.e-journal.id/unimudasportjurnal/index>
- Sugiyono, S. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In S. Sutopo (Ed.), *Penerbit Alfabeta Bandung* (1st ed.). CV. ALFABETA.
- Ula, Syaripatul, Siti, N., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Zahara Shafa, S. D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. In *Jurnal UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23553>