

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pelaksanaan penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif pada pembelajaran IPAS berjalan dengan baik dan menyenangkan. Metode ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan penuh semangat. Peserta didik tidak hanya memahami materi IPAS, tetapi juga termotivasi dan terlatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, saling menghargai, dan bertanggung jawab dalam kelompok. Rata-rata keseluruhan keterampilan kerja sama kelas eksperimen selama 4 pertemuan adalah 80,60% dengan kriteria baik.
2. Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,200. Hasil uji homogenitas *Levene test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,398 > 0,05, sehingga data dinyatakan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,019 dengan nilai t-hitung sebesar 2,424 dan df sebesar 49. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan kerja sama yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif dengan yang menggunakan metode kerja kelompok berbantuan media gambar. Dengan demikian, penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif dalam pembelajaran IPAS

berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kerja sama peserta didik kelas IV-A SDN 26 Rimbo Kaluang Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik sebaiknya menerapkan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kerja sama.
2. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan kelompok dan menerapkan keterampilan kerja sama yang telah diperoleh melalui metode *treasure hunt* pada pembelajaran IPAS maupun kegiatan lainnya.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung guru secara berkelanjutan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik.
4. Bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menyempurnakan dan mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, dengan memperluas subjek penelitian, menambah variabel lain yang berhubungan dengan keterampilan kerja sama, menggunakan metode dan media pembelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih beragam dan komprehensif.
5. Bagi pembaca diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan menambah wawasan mengenai keterampilan kerja sama peserta didik melalui penerapan metode dan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran IPAS .

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas V Sd Negeri 133/Iii Pondok Siguang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 325–331.
- Agustin, H. (2023). *Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisnis (Konsep Dan Contoh Penelitian)*. Cv. Mega Press Nusantara.
- Agustina Suparyati, Kusumastuti, S. Y., & Monalisa. (2025). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Pengembangan Hipotesis Dan Pengujiannya)*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alifah, L., & Suranto, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1265. <https://doi.org/10.35931/Am.V8i3.3553>
- Amalia, D. M., Sustika, I. K., & Hermawati, D. (2024). *Penerapan Metode Tresure Hunt Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Konsep Mata Angin Peserta Didik Kelas 1b Sd Percobaan 2 Malang*.
- Anjani, A., Dkk. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Apdoludin. (2024). *Desain Pembelajaran Agama Islam*. Cv. Azka Pustaka.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rinerka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Asmita, N. (2024). *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt Pada Siswa Kelas X Pm 2 Di Smk Negeri 1 Pekanbaru*. 4.
- Assidiq, I., Haliq, M. I., & Kamil, A. (2025). Model Treasure Hunt Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(7).
- Astini, B. N., Suarta, I. N., & Dewi, B. N. S. (2021). Pemetaan Alat Permainan Edukatif Indoor Dan Outdoor Dalam Menunjang Aspek Perkembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak- Kanak Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 3(1).

- Ayuningdyah, L. (2025). Efektivitas Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik (Studi Kasus Kelas 3 Mi Plus Al Mahmud Blitar). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3).
- Borich, G. D. (2016). *Observation Skills For Effective Teaching: Research-Based Practice. Seventh Edition*. Routledge.
- Budipuspitawati, E. (2025). Pengaruh Metode Permainan Petualangan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sekolah Dasar Di Sdn Wonokerto 4 Ngawi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Jppgsd)*, 13(3).
- Busahwi. (2021). *Implementasi Cooperative Learning Dalam Metode Pendidikan Islam*. Duta Media Publishing.
- Fadhilah, P., Iriawan, S. B., & Riyadi, A. R. (2019). *Penerapan Model Treasurehunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V Sd*.
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A Tk Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.47>
- Fauziyah, S., & Hendriani, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teamsgames Tournamentkelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3).
- Ghoffar, M. A. (2003). *Tafsir Ibnu Katsir Jilid Iii*. Tim Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Hafnidar, A. Rani, & Arlianti, N. (2024). *Dasar-Dasar Statistika Dan Probabilitas Dalam Ilmu Sains*. Deepublish Digital.
- Hakim, A. L., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Transformatif*, 3(2).
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1).

- Herman, Purba, R., Sinaga, Y. K., Tannuary, A., Purba, N., Berlein, R., Simanjuntak, H., Sinaga, N. A., Fitriadi, A., & Panjaitan, M. B. (2025). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan Tinggi*. Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.
- Herwantoh A. (2015). *Peningkatan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dharma*, 2015. Universitas Sanata Dharma.
- Huda, M. (2018). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Hutomo, R. S. (2016). *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Treasure Hunt Pada Siswa Kelas X Pm 2 Smk Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Cv. Pilar Nusantara.
- Imron, A. (2026). *Pembelajaran Demokratis Di Madrasah Ibtidaiyah: Praktik, Nilai, Dan Transformasi Di Kota Semarang*. Cv. Lawwana.
- Indra, K., & Hasibuan, M. (2022). Upaya Penggunaan Metode Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Siswa Kelas Viii Mts Negeri 1 Langkat. *Pbb: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(3).
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Kelana, A. H., Irawan, S., Sulistyowati, R. W., Demensa, W. K., Harmawati, D., Day, W. O. H. D., & Faot, O. (2025). *Metode, Pendekatan, Dan Media Pembelajaran*. Cv. Adamu Abimata.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ips*. Kemendikbud.
- Kemendikbudristek. (2023). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk Sd*. Kemendikbud.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahnya* Cet.2. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. Jakarta.
- Khairani, V., Vitoria, L., & Nurmasiyah, N. (2026a). Efektifitas Metode Permainan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Pada

- Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11546>
- Khairani, V., Vitoria, L., & Nurmasiyah, N. (2026b). Efektifitas Metode Permainan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11546>
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran Ipa Sd*. Infografi.
- Kunandar. (2016). *Penilaian Autentik*. Rajagrafindo.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Variasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Kata Pena.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran Ipa Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V Sd. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- M. Fadlillah. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Kencana.
- Magdalena, I., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 09 Kamal Pagi. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 334–346.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Mariati. (2018). Penerapan Metode Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 003 Bangun Purba Tahun Pelajaran 2015 / 2016. *Indonesian Journal Of Basic Education*, 1(2), 191–197.
- Marisca, E., & Dharmayana, I. W. (2019). Marisca, E., & Dharmayana, I. W. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika. *Triadik*, 18(1), 16–24. *Triadik*, 18(1), 16–24.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/Md.v18i2.53304>
- Marzuki. (2024). *Buku Referensi Strategi Pembelajaran: Model, Metode, Dan Teknik Pembelajaran*. Cv. Mega Press Nusantara.

- Miran, M. A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Kerja Kelompok Kelas V Sdn 09 Bengkayang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 7(1).
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Cv. Jakad Media Publishing.
- Mulyani, N. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Kalimedia.
- Munadi, Y. (2017). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gp Press.
- Murniawaty, I., Farliana, N., & Solihat, A. N. (2025). *Desain, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi*. Seval Literindo Kreasi.
- Namiroh, D. L. D. (2019). *Pengaruh Metode Treasure Hunt Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hidup Hewan Di Sekolah Dasar*. 7.
- Nisa, S. H., Sutomo, M., Fauzi, I., & Sholiha, S. A. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Treasure Hunt Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Mi At Taqwa Bondowoso : Perspektif Rene Descartes. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (Jpti)*, 5(10), 32103214.
- Nurhaswinda, Putri, I. C., Wirna, M., Tunnur, M. A., Putri, E. F., & Rahma, F., Dkk. (2022). *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Guepedia.
- Nurjanah, N. (2016). *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Nurjiono, E. (2021). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sd Negeri 2 Teteaji. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(2), 23–31. <https://doi.org/10.47178/jkip.V10i2.1372>
- Nurulwati, & Sanusi. (2026). *Strategi Belajar Mengajar*. Usk Press.
- Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2022). Pesbook: Permainan Edukatif Smart Book Sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 5(3), 335–342. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V5i3.387>
- Pahri, M. A. (2020). Hubungan Aktivitas Kerja Kelompok Dengan Prestasi Siswa Kelas Viii Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al- Washliyah 20 Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Al-Mursyid: Jurnal Pendidikan Islam Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 10(2).

- Pamungkas, A. A., Chasanatun, F., & Kartikasari, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Chromebook Dalam Pembelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(1).
- Prasetia, I. (2022). *Metode Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Umsu Press.
- Pratiwi, I., & Sitanggang, R. P. (2025). *Konsep Dasar Ipa*. Umsu Press.
- Puspitasari, N. I., Rinanto, Y., & Widoretno, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik Melalui Penerapan Model Group Investigation. *Bio-Pedagogi*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.20961/Bio-Pedagogi.V8i1.35544>
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118–130. <https://doi.org/10.17509/Jpa.V4i1.27203>
- Rafifah, F. N. (2023). Pengembangan Instrumen Alat Ukur Kemampuan Bekerja Sama Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(5).
- Rahardja, U., Sudaryono, & Chakim, M. H. R. (2023). *Statistik Deskriptif Teori, Rumus, Kasus Untuk Penelitian*. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika Dan Komputer (Aptikom).
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.25134/Pedagogi.V7i2.3626>
- Rahmawati, I. A., & Listiani, I. (2023). Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Bancangan. *Paedagori: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 243–252.
- Rismawati, I., Muliani, S., Budiawan, H., Jannah, M., & Baidi, F. (2026). Permainan Edukatif Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Interaksi Anak Usia Dini. *Ppj: Pixel Pedagogy Journal*, 01(01).
- Rofiah, N. (2017). *Upaya Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi Dan Transportasi Melalui Metode Permainan treasure Hunt* [Tesis]. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Roflin, E., Rohana, & Riana, F. (2022). *Statistika Dasar*. Pt. Nasya Expanding Management.
- Rohmad. (2026). *Pengembangan Instrumen Non-Tes*. Wawasan Ilmu.

- Rokayah, M. (2016). Penggunaan Metode Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Penjumlahan Pecahan Kelas V Di Sdn Pondok Kopi 04 Pagi. *Statement*, 4(2).
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 3(1). <https://doi.org/10.30998/Formatif.V3i1.108>
- Rosmalah, R., Kadir, Abd., & Putri, A. E. (2023). Pengaruh Metode Permainan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Inpres 6/75 Biru. *Jppsd: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.26858/Jppsd.V3i2.50472>
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1). <https://doi.org/10.30651/Didaktis.V20i1.4139>
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/Pelangi.V1i1.283>
- Sardiman, A. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/Am.V6i4.1444>
- Satria, H., Nurmalina, N., & Kusuma, Y. Y. (2021). Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Sdm 002 Penyasawan Kecamatan Kampar. *Indonesian Research Journal On Education*, 1(1), 11–24. <https://doi.org/10.31004/Irje.V1i1.8>
- Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i1.1447>
- Siagian, A. (2023). *Memahami Penelitian Tanpa Angka Kumpulan Tulisan Untuk Penelitian Yang Lebih Baik*. Gramedia Pustaka Utama.
- Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem)

- Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 5(2), 743. <https://doi.org/10.22219/Jp2sd.Vol5.No2.743-749>
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mix Method*. Pt. Rajagrafindonpersada.
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajagrafindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, A. & Wasidi. (2019). *Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar*.
- Suranta, S., & Limbong, P. (2024). *Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. Guepedia.
- Susianti, O. M. (2024). *Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan*. 9(1).
- Sutha, D. W. (2019). *Biostatistika*. Media Nusa Creative.
- Triyanti, E., Saparahayuningsih, S., & Sumarsih. (2016). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 28.
- Ummah, S., Subroto, E., Hamzah, Muh. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(3).
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/Pedagogi.V4i2.1939>
- Yusro, L., Widodo, W., & Suprpto, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Melalui Kartu 'Prada' Terhadap Keterampilan Kerjasama Dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 139–153. <https://doi.org/10.21009/Jpd.V12i01.21806>
- Zaki, A., Purwanto, Sugiyanto, C., & Fatmawati, D. (2018). *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Andi.
- Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*.