

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. D. M. (2010). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif* (T. S. Tambunan, Ed.). CV MEDIA SAINS INDONESIA. <https://www.researchgate.net/publication/354059356>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*. CV Widya Puspita.
- Ariani HRP, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (N. Rismawati, Ed.). Widina Bhakti Persada. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Brain Based Learning Menggunakan Permainan Teka-Teki Silang Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13, 58.
- Astrissi, D. O. S. A. G., Sukardjo, J. S., & Hastuti, B. (2014). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi*.
- Badruttamam, C. A., Hidayati, Z., & Efendi, N. W. (2018). *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap Peserta Didik*.
- Binti Didaktus, M. (2018). *Efektivitas Metode Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Satu Atap Negeri Bugalima (Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana)*.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian*.
- Davis, T. M., Shepherd, B., & Zwiefelhofer, T. (2009). The Journal of Effective Teaching an online journal devoted to teaching excellence. In *The Journal of Effective Teaching* (Vol. 9, Issue 3).
- Desstya, A. (2013). *Pembelajaran Kimia Dengan Metode TGT (Teams Game Tournament) Menggunakan Media Animasi Dan Kartu Ditinjau Dari Kemampuan Memori Dan Gaya Belajar Siswa*.
- Dewi, I. A., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat dan Kemampuan Memori pada Proses Belajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 248.
- Dewi, K. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*.
- Fadilah, N. U. (2020). *Media Pembelajaran : Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran*. 3.
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka.

- Fauziah, R., & Subhananto, D. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10.
- Gustiansyah, K., Maulidatis Sholihah, N., & Sobri, W. (2020). Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas. *Jurnal Administrative Sciene*, 90. <https://doi.org/10.54471/idarotuna.v1>
- Harefa, F. Y., & Widiastuti. (2022). Penggunaan Metode Tanya Jawab Untuk Membangun Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 596.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. In *DID-AKTIKA* (Vol. 9, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Helmiati. (2014). *Model PEembelajaran*. Aswaja Pressindo. [www.aswajapressindo.co.id](http://www.aswajapressindo.co.id)
- Huriaty, D. (2010). *Mengembangkan Komunikasi Yang Efektif Dalam Pembelajaran Di Kelas*. 107.
- Indah, N. (2015). *Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Materi Pokok Sumber Energi Gerak Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas I.A Sd Negeri 9 Kabangka Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Islahmia. (2022). *Kriteria Dan Alasan IPA dalam Kurikulum SD*. 10.
- Joniansyah. (2012). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Kasanah, R. U. (2021). *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al- Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/201*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Magdalena, M. (2018). Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila. *Jurnal Warta*.
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Maulidina, Z. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa*.

- Mirzandani. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di DV/C SLB Bina Nagari Solok Selatan)* (Vol. 1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhuMirzandaniJurusanPLBFIPUNP306>
- Muhamad, N., Kurnia, D., & Maulana. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ragam Suku Dan Budaya*.
- Muhtadi. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Di Kelas V Sekolah Dasar*. Fkip.
- Mustofa, A. (2009). *Media Gambar Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Apresiasi Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Nunu, M. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Nur Sodik, A., & Trisniawati. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *Journal of Mathematics Education*.
- Nurmiati. (2020). *Upaya Guru Menggunakan Media Gambar Dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN*.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Paul, B. D. (2021). *Aktivitas Belajar Siswa*.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1718–1719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4355>
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Purwaningsih, S. P. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SDN*

*Sentul 3 Kepanjenkidul Blitar*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

- Puspitawati, F. S. (2019). *Penggunaan Media Gambar Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Ips Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Darur Rahman Marga Tiga Lampung Timur*.
- Rejeki, Adnan, Mf., & Sonang Siregar, P. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rizky Fitriana Kanza, N., Djoko Lesmono, A., & Mulyo Widodo, H. (2020). *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember*.
- Rodhiyah, L., Degeng, I. N., & Adi, E. (2021). Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 80–89. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p080>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Erhaka utama. [www.erhakautama.com](http://www.erhakautama.com)
- Sahimin. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo*.
- Sembiring, K. B. (2021). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Treffinger Dengan Model Konvensional*.
- Solahudin, D., Misdalina, & Noviati. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 4.
- Solihah, M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur Palangaraya*.
- Subandi, J. U. (2023). Peningkatan Pemahaman Belajar Ipa Tentang Revolusi Bumi Dan Bulan Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas VI Sdn Dadaprejo 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 927. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV ALFABETA.
- Sumarni. (2017). *Efektifitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas II Sd Inpres Bontomanai No. 37 Kota Makassar*.

- Surya Hamdani, M., & Widi Wardani, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 440–447.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Sutrisna, N., & Gusdinar. (2022). Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Ipa Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2860–2861.
- Syahrudin, D. (2010). *Peranan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis*.
- Utami, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary*, 7, h-142.
- Wahyuni, F. E., Bektiarso, S., & Nuriman. (2013). *Pengaruh Contextual Teaching and Learning melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kesilir 01 Wuluhan Jember*.
- Waluyo, W. I. (2016). *Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Cerpen Kelas V Sd Negeri 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga*.
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183–193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>
- Ziyan Takhqiqi, M., Ratnasari, F., Amalia, R., & Ratna Saputri, D. (2010). *Model Pembelajaran Team Game Tournament*. 708.