

DAFTAR PUSTAKA

- 'Afiifah, I. N., & Yahya, M. S. (2020). Konsep Belajar dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir al-Misbah). *Arfannur: Journal of Islamic Education*, 1(1), 87–102.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Suka Press.
- Agustin, M., Yensy, N. A., & Rusdi, R. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.66-72>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, R. D., & Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Permainan Lajur Bata (Langkah Juara Bangun Datar) untuk Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–12.
- Atikoh, N., & Prasetyo, Z. K. (2018). The Effect of Picture Storybook Based on Scientific Approach through Inquiry Method toward Student's Inference Skill. *Journal of Turkish Science Education*, 15(Special Issue), 22–32. <https://www.tused.org/index.php/tused/article/view/685/587>
- Budiarti, Y., Sumirat, F., & Murti, A. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar pada Materi Sumber Daya Alam. *Pedagogik*, IX(1), 60–67.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Firmansyah, E., Sari, N. M., & Mubarika, M. P. (2021). Analisis Instrumen Kemampuan Matematisasi Siswa dalam Menggunakan Modul Komunikatif. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(Vol 11 No 2), 52–64. <https://doi.org/10.23969/pjme.v11i2.4558>
- Fiteriani, I., & Suarni. (2016). Model Pembelajaran kooperatif dan Implikasinya pada Pemahaman Belajar Sains di SD/MI. *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–22.
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*. Jogjakarta: Deepublish.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di

- Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna%0A>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Ismail, F. (2018). *Statistik untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Juwitaningsih, D. (kemendikbud). (2018). *Modul tema 9 Panas Dingin*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://rumahbelajar.id/Media/Dokumen/5cff79ecb646044330d686d4/82a60525e78b6fff454d48c634057d60.pdf>
- Kaharuddin, A., Arifin, S., Tulak, T., & Suyastini, P. A. (2020). Teams Games Tournament (TGT) dan Discovery Learning (DL) dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–8. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2371>
- Karitas, D., & Fransiska. (2017). *Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kasman, & Abbas, H. (2019). Pengaruh Metode Pictorial Ridle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas I di SDIT Al Qalam Makassar. *Jurnal Penda's Volume*, 1(2), 165–177.
- Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2018). *Pengantar Statistika Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Kurniawan, A. widhi, & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku. https://www.academia.edu/30902713/Metode_Penelitian_Kuantitatif
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/822>
- Masitoh, D. (2019). Model Pembelajaran PAILKEM Sebagai Upaya Mengembangkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 92–97. <https://doi.org/10.30599/jpia.v6i2.646>

- Maurin, H., Sani, D., & Muhamadi, I. (2018). Metode Ceramah Plus Diskusi dan Tugas Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 65–76. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/3526>
- Misran. (2019). *Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema Aku dan Sekolahku Di Kelas Ii Sdn Kuari*. 6(2), 7–14.
- Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20548>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurkhikmah. (2013). Keefektifan Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 19–24.
- Nurlina, W., Suprpto, P. K., & Ali, M. (2020). Pengaruh Media Peta Konsep terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Sistem Indera. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 13(1), 42. <https://doi.org/10.25134/quagga.v13i1.3213>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Rofiq, A., & Mahmud, M. E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tuornament. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 109–130.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salim, & Syahrums. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sanjaniasih, N. M. D., Sedana, I. M., & Tristaningrat, M. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan

Media Kartu Bilangan dalam meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/22043>

Setiyadi, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i1.3710>

Shobirin, M., & Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada Materi Benda dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91–106. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.997>

Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>

Sudjana, N. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Sugiono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Susanna, S. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>

Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Suwarno. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 3(2), 110–122. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>

Syamsi, A. (2014). Optimalisasi Pembelajaran Tematik Berbasis Experiential Learning untuk Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(1). <https://doi.org/10.24235/AL.IBTIDA.SNJ.V1I1.339>

Taboen, Y., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2016). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan Teams Games Tournament di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/13147>

- Triowathi, N., & Wijayanti, A. (2018). Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *J. Pijar MIPA*, 13(2), 110–118.
- Wahyuni, D. E., Warsono, & Subroto, W. T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3).
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/10395>
- Warsono. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widayati, N. S., & Muaddab, H. (2018). *29 Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Widiyanto, mikha agus. (2013). *Statistika Terapan: Konsep dan Aplikasi SPSS dalam Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi & Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Taman Cendekia*, 01(01), 52–59.

