

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvonco, J. (2014). *Practical Communication Skill*. PT Elex Media Komputindo.
- Aly, A., & Ragma, E. (2015). *Ilmu Alamiah Dasar* (5th ed.). Bumi Aksara.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (3rd ed.). Rineka Cipta.
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asma, N. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif* (3rd ed.). Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185.
- Fatimah, S. (2017). Analisis Pemahaman Konsep IPA Berdasarkan Motivasi Belajar Ketrampilan Proses SAINS, Kemampuan Multirepresentasi, Jenis Kelamin, dan Latar Belakang Sekolah Mahasiswa Calon Guru SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 57–70.
- Gunawan, A. W. (2012). *Genius Learning Strategy*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hamidjojo, & Latuheru. (2013). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini* (3rd ed.). IKIP Ujung Pandang Press.
- Harefa, D. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(1), 116–131.
- Haris, A., & Jihad, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran* (2nd ed.). Multi Pressindo.
- Hifni, M., & Trunip, B. (2018). Efek Model Pembelajaran Inquiry Training Menggunakan Media Macromedia Flash Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Kemampuan Berpikir Logis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 10–21.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46–58.
- Indahnia, K. E. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(1), 37–50.
- Ismawati, E., & Umayu, F. (2016). *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Ombak.
- Komalasari, K. (2015). *Pembelajaran Kontekstual* (2nd ed.). Refika Aditama.
- Lutfia, A. (2017). Peningkatan Model Student Facilitator and Explaining Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 3(1), 46–57.

- Miftah. (2015). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34.
- Mikrodo, G. (2008). *IPA SD untuk Sekolah Dasar Kelas IV* (3rd ed.). Erlangga .
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Purwanto, N. (2015). *Psikologi Pendidikan* (3rd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Rifa'i Achmad, & Catharina, A. (2016). *Psikologi Pendidikan*. UNNES Press.
- Rusman. (2015). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (3rd ed.). Rajawali Pers.
- Salomon, G. (2015). *Interaction of media, cognition, and learning*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Indeks.
- Setianingsih, & Faraz Umayu. (2016). *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (2nd ed.). Rineka Cipta.
- Siregar, E., & Nara, H. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (2nd ed.). Galia Indonesia.
- Subali, B., & Mariyam, S. (2017). Pengembangan Kreativitas Ketrampilan Proses Sains Dalam Aspek Kehidupan Organisme Pada Mata Pelajaran IPA di SD. *Urnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 365–366.
- Sudarti. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4(2), 113–126.
- Sudrajat, Ak. (2018). *Pengertian, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran* (2nd ed.). Sinar Baru Algensundo.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). *Metodel Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Sumantri, B. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi. *Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi*, 13(1), 32–45.
- Surya, M. (2014). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi* (2nd ed.). Alfabeta.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (2nd ed.). Kencana.
- Sutiman. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Paket Keahlian Administrasi Perkantoran. *Jurnar Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(3),34-44.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana.

- Trianto. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Kencana.
- Uno, H., & Nurdin, M. (2015). *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem* (2nd ed.). PT Bumi Aksara.
- Wardhani, S. (2008). *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Warsono, & Hariyanto. (2016). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen* (3rd ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.

