

DAFTAR PUSTAKA

- Aflah, M. N., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2022). *Peran Pendidik dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik kelas V SDN Daren 1. 5*(September), 3544–3548.
- Aini, E. D. N. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Monopoli Untuk Kelas IV SDN Sidorejo. *Pendidikan*.
- Anderson, W. L., & Krathwohl, R. D. (2014). *KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN ASESMEN*. Pustaka Belajar.
- Armidi, & N, S. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 227–237. <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1270>
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA*. 1(3), 155–162.
- Astutik, T. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *JPGSD*.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran IPS Terpadu*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Kaafah Learning Center.
- Fahmadia, E., & Mukminan. (2016). *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS Volume 3 , No 1 , Maret 2016 (27-38) Implementasi Teams Games Tournaments Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Terhadap Pembelajaran IPS Harm*. 3(1), 27–38.
- Fitri, A., Rosa, A. A., Kusumawardani, A., Nursyabani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Alam dan Sosial*. Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Pembinaan.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Pt Bumi Aksara.
- Hamzah. (2014). *Variabel Penelitian Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. PT Ina Publikatama.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., & Masina. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Helmiati. (2013). *MICRO TEACHING*. Aswaja Presindo.

- Iyanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC SMP. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6, 980–993.
- Khohar, M. A. (2016). *Penerapan Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri*. 1869–1873.
- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Rekartta 2020*, 131–141.
- Kunandar. (2015). *PENILAIAN AUTENTIK*. Rajawali Pers.
- Lahir, S., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Yang Tepat Pada Sekolah Dasar Sampai Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 1(01), 1–8.
- Mainam. (2018). Penerapan Metode Stad Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas III SDN 002 Sekip Hulu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(11), 1271–1281.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakara.
- Mertayasa, I. W. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. 6(1), 48–57.
- Nasution, S. (2012). *Kurikulum & Pengajaran*. PT Bumi Aksara.
- Nisai, M., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2020). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 6(3).
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 107.
- Pramana, A. R., Ismaya, E. A., & Santoso. (2021). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Pd*. 1, 219–227.
- Prasetya, H. R. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Risalah*, 4(3), 439–456.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). *Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian*

Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02 Abstrak Pendahuluan. 1, 163–170.

- Puspitaningdyah, D. O., & Purwati, E. (2018). Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 56–64.
- Puspitaningrum, E. (2017). *Kemampuan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Di Sd The Ability Of Teachers In Classroom Management At SD Negeri*. 28–39.
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6061>
- Putri, A. N. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri 2 Gombang*. 539–549.
- Ramadhona, A., Dwi, I., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). *Pemanfaatan Media Unos Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Peningkatan*.
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. . (2010). *Cooperatif Learning Teori*. Nusa Media.
- Sudayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika* (K. Imas & Nurjamal Daeng (eds.)).
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakara.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfemi, W.B., & S. (2018). *Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan*. 01(01), 1–14.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakara.

- Utaminingsih, S., Oktavianti, I., & Ilmiyah, R. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*
- Wahyudhiatmika, P. (2015). Analisis Kemampuan Siswa dalam Kegiatan Menanya pada Proses Pembelajaran dengan Pendekatan Sintifik pada Kurikulum 2023 (Tema Sejarah Peradaban Indonesia) di Kelas V SD N T Seseitan Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2014/2015. *E-Journal PGSD, Vol 3 (1)*, 1–10.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosio Humaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–
- Yusuf, Suhirman, Suastra, I. W., & Tokan, M. K. (2019). The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 1–26.