

DAFTAR PUSTAKA

- Nanda Setiyawan. (2020). *belajar kurikulum 2023 membantu siswa belajar mandiri*.
- Nurfatimah Sugrah, Suyanta, A. W. (2016). *FLIPPED CLASSROOM MODEL TERINTEGRASI SOCIO-SCIENTIFIC ISSUES*. Cipta Media Nusantara.
- Setyawan, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 165–172. <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/457>
- Abdullah Ahmad. (2023). *materi membandingkan pecahan tema 5 kelas 3 SD*.
- Nanda Setiyawan. (2020). *belajar kurikulum 2023 membantu siswa belajar mandiri*.
- Nawangsih Yuni. (n.d.). *membandingkan pecahan tema 5 subtema 2 kelas III*.
- Setyawan, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 165–172. <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/457>
- Astriana, M., & Et.al. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Mosharafa*, 5(3), 63–74.
- Budiyanto. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. UMM PRes. <http://ummpress.umm.ac.id>
- Fahrizal, M., & Et.al. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Ddi*, 29–35.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Gumantan Aditya, Mahfud Imam, & Yuliandra Rizky. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196–205.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Indriati, Y. (2021). *Penerapan Pendekatan Communicative Language untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bercerita Berdasarkan Teks Non Fiksi*. 04(01), 267–281.
- Junaini, J., M. Rusdi, M. R., & Muslim, M. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Matematika Peserta Didik Kelas X Sman 2 Kota Jambi. *PHI: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.33087/phi.v4i1.82>
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 63.
- Rusnadi, N. M., & Et.al. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa. *Mimbar Pgsd*, 1(7). <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>
- Sa'adilla, S., & Et.al. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Turnament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika. 3(1), 28–35.
- Sadikin, rizal laode, & Muhammad, guntur maulana. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa sma dengan model brain based learning (penelitian tindakan kelas). *Journals of Mathematics Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/331>
- Selfiana, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Kembali Teks Non Fiksi Menggunakan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1842–1847. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1707>
- Setiawan, A., Jamal, M. A., & Suriasa, S. (2015). Optimalisasi Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe VAK (Visual, Auditori, Kinestetik). *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2), 87. <https://doi.org/10.20527/bipf.v3i2.749>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-Ruzz Media.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Supriadin. (2016). Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku Dalam Wacana Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Susilo, N. H., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17756>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 1(1), 342–351.
- Widiastutik. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model TGT Materi Operasi Penjumlahan Pecahan Kelas V SDN GEDAG 2 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(4), 557–558.
- Zaeni, Aulia, J., Hidayah, & Fatichatul, F. (2017). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (Tgt) Pada Materi

Termokimia Kelas Xi Ipa 5. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*,
416–425.

<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn120120/article/view/3086>

