

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A., 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1) 69-82
- Darmawan Harefa, S. M., 2021. *Monograf Penggunaan Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design dalam Pembelajaran Fisika*. Solok: Insan Cendekia Mandiri
- Daryonto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Drs. Syafril, M.Pd, 2020. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group (Divisi Kencana).
- Fauzan, A., & Nurahayu, F. J., 2020. Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Team Games Tournament (TGT)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Negeri Sukamandi VII. *SINAU: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 6(1), 1 23.
- Febrita, Y., & Ulfah, M., 2019. *Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J., 2020. *Media Pembelajaran*. Kita Menulis.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S., 2020. Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basidu* 4(2),467-475
- I Made Laut Mertha Jaya, 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Penerbit QUADRANT.
- Khoerunnisa, P., Syifa, & Aqwal, M., 2020. Analisis Model-Model Pembelajaran in *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 (1)
- Lestari, R. D., 2021. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 1-6.
- Lindaswari, T., 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Inkuiri Pada Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Lirik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 369–379.
- Marzuki, Dodo santo Bprpneo, 2023. “Model Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6(2):356–65
- Miftahul Huda, 2012. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka pelajar

- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N., Melina, N. G., & Purwasih, A., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Journal of Social Science Education*, 2 (2) 140
- Ponidi, N. A., 2021. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: Adab.
- Rahman, Sunarti, 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Merdeka Belajar*1(November):289–302.
- Saputra, A., Untari, S. U., & Mudiono, A. 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penggunaan Model Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 12, 1777–1784
- Sepling, P dkk, 2024. *Media pembelajaran digital*. CV. Tohar Media 205-208
- Shoimin Aris, 2014. 68 Model.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R.E,1995. *Cooperative learning Theory, research, and practice (2nd ed)*. Boston, london: Allyn and Bacon
- Suardi Moh, 2020. *Model Pembelajaran dan disiplin Belajar di Sekolah* . Yogyakarta : penerbit parama ilmu
- Sudjana, 2023. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono, 2023. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* Alfabeta
- Suprijono, Agus, 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tim Masmedia Buana Pustaka, 2024. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Masmedia Buana Pustaka.
- Vebimawarti, Putik, 2017. Pengembangan Media Permainan Matematika Kartu Cerdas Tangkas Bilangan Romawi. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 10 (1): 8-12