

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Permana, Septian. (2017). Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ananda, Rusydi, and Muhammad Fadhli. (2018). *Statistik Pendidikan : Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Angelina, Clara, Julinda Siregar, Siti Alfiyyah Kusnadi Atikah, Miftahul Jannah, Syifa Ismi Wardani, and Leonard. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri." *Journal of Instructional Development Research* 2, no. 2 : 81–94.
- Apriza .(2017) "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Permainan Konsentrasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Kelas V." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 3, no. 3.
- Armidi, Ni Luh Sri. (2022) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Journal of Education Action Research* 6, no. 2 : 214–20.
- Budiyanto, Mochammad Agus Krisno. (2015). *Sintak 45 Model Pembelajaran Dalam Student Centerd Learning (SCL)*.
- Devi Yunita, Ni Komang, and Ni Ketut Desia Trisiantari. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, no. 2 : 96–107.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. (2021) "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 : 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.

- Febriana, Rina. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.  
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Fuad, Zainul. (2018). "Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik." *Pgmi* 1, no. 1 : 46–59.
- Hariyanto, Agus. (2019). *Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasan, Muhammad, Milawati, and Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Klaten: Tahta Media Group.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran. Biosel: Biology Science and Education*. Vol. 2. Solok: Insan Cendekia Mandiri,  
<https://doi.org/10.33477/bs.v2i2.376>.
- Hidayat, Syarif. (2013) *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. Jakarta: PT. Pustaka Mandiri.
- Khairunnisa, Wardah. (2017) "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto," 1–200.
- Kurnia, Heri, and Gilang Septera. (2019) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Academy of Education Journal* 10, no. 02: 109–21.  
<https://doi.org/10.47200/aoej.v10i02.277>.
- Laut Mertha Jaya, I Made. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Quadrant,.
- Magfira, Aini. (2022) "Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Mata Pembelajaran PAI Di Kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu" 33, no. 1 : 1–177.
- Mahasin, Muhammad Aswab, Retno Winarni, and Ary Purwantiningsih.

(2021) "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Gaya Belajar." *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 10: 1716–27.

Melindawati, Silfi. (2021) "Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, no. 1: 55–67.

Mertayasa, I Wayan. (2022) "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Mice Target Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V." *Journal of Education Action Research* 6, no. 1: 48–57.

Nasution, Toni, and Maulana Arafat Lubis. (2018). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Octavia, Shilphy A. (2020). *Model Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish,.

Panggabean, Suvriadi. (2021) .*Konsep Dan Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis,

Panggabean, Suvriadi, Srie Faizah Lisnasari, Ika Puspitasari, Listari Basuki, Ahmad Fuadi, Hamdan Firmansyah, and Atik Badi'ah. (2021). *Sistem Student Center Learning Dan Teacher Center Learning*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia

Parwati, Ni Nyoman, I Putu Paseka Suryawan, and Ratih Ayu Apsari. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali PersL

Priansa, Donni Juni. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Rahmawati, Rafika. (2018) "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi." *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14, no. 2: 70–

76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>.

Rochanah, Sri, Aries Tika Damayani, and Moh Aniq. (2018) "Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang." *Jurnal Guru Kita (JGK)* 2, no. 3: 21–29.

Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada

Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Sapriya. (2016). *Pendidikan IPS : Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Sinar. (2018). *Metode Active Learning : Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish

Slavin, Robert E. (1980). "Cooperative Learning." *American Educational Research Assosiaton* 50, no. 2  
<https://doi.org/10.3102/00346543050002315>.

Solichah, Mar'atus, Akhwani, Sri Hartatik, and Syamsul Ghuftron. (2020) "Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Wahana Sekolah Dasar* 28, no. 2: 51–59. <https://doi.org/10.17977/um035v28i22020p051>.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,

Sujana, Atep, and Paed Wahyu Sopandi. (2020). "Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Implementasi." Depok: Rajawali Pers



- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sumantri, Mohammad Syarif. (2016) "Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar." *Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada*. Jakarta: Rajawali Pers
- Surahman, Edy, and Mukminan. (2017) "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP." *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS 4* : 1–13. <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>.
- Susanti, Eka, and Henni Endayani. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita
- Susanto, Ahmad. (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group
- . (2015) *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sutikno, M Sobry. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Trilling, Bernie, and Charles Fadel. (2009) "Bernie Trilling, Charles Fadel- 21st Century Skills\_ Learning for Life in Our Times -Jossey-Bass (2009)." *Journal of Sustainable Development Education and Research* 2, no. 1: 243.
- Wahidmurni. (2017) *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wulandari, Dian. (2019) "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi," 1–124. <http://repository.uinjambi.ac.id/1253/>.