

DAFTAR PUSTAKA

- Haerullah, Ade. (2019). *PTK & Inovasi Guru*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Apri Dwi Prasetyo, M. A. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 5.
- Ibrahim, Arsad. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah : Jurnal Pendidikan Islam*.
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 114-115.
- Candra Wijaya, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Damayanti, D. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran "BINGO+" Menggunakan Metode Edutainment Pada Materi Bilangan T.P 2019/2020*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, H. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Karim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Kudus.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang .
- Lastri, A. M. (2023). Penerapan Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 150 Lausa Kabupaten Soppeng. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*.
- Mahmud, T. P. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Bandung: Tsabita.
- Musyarafah, A. A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Komojoyo Press.
- Nofeliza, Arlietha. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Pertiwi, R. (2015). *Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar*. Jakarta: UIN Jakarta.

- Purwati, Retno Puji. (2020). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar. *Muallimuna*.
- Rahmi, P. D. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Aulia, Riska. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Salim, I. H. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Satriawan, D. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Bingo Pada Materi Nilai dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN 1 Blitar*. Blitar: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Simamora, Y. S. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Peristiwa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Students Teams Achievement Division) Di Kelas V MIS YPI Batang Kuis*. UIN Sumatera Utara.
- Tian Oktaviani, E. R. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 49.