# DAFTAR PUSTAKA

Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang.

Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika siswa sd. *Jurnal Rumbia pendas* , *3* (1). <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>

Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.

Ekasari, E. R. R., & Trisnawati, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP)*, *9*(1),236-245. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p236-245>

Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.

Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).Isjoni. (2013). Pembelajaran Kooperatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. (2016). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Surabaya: Kata Pena. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/7507>

Khairina, A. F. (2022). Pengaruh Model Brainstorming Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema Globalisasi Di Kelas VI SDN No 105361 Lubuk Cemara. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN TERPADU (JPPT)*, *4*(1), 94-103. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i1.1399>

Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(2), 142-149. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17760>

Maulidina, Z., Nuriman, N., & Hutama, F. S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTs Terhadap Hasil Belajar SiswA*. Universitas Ahmad Dahlan

Melsi, A. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Nopiani, N. M. E., Meter, I. G., & Wiarta, I. W. (2013). Model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Sukawati. *Mimbar PGSD Undiksha*, *1*(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.1239>

Pratiwi, Cindy. (2021) Pengaruh Model Make A Macth Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ips Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN No. 105361 Lubuk Cemara. Skripsi. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Wahsliyah Medan. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i4.319>

Priansa Juni, Donni. (2017). Pengembangan Srategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: CV Pustaka Setia.

Putra, HP, Ariawan, KU, & Arsa, PS (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TURNAMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERAKITAN KOMPUTER. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* , *6* (3), 106-115. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i3.20854>

Ratnaningsih, N. N. (2014). Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. *Pontificia Universidad Catolica del Peru*, *8*, 33-44.

Robert E. Slavin. (2005) Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

\_\_\_\_\_\_\_\_(2018). Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada

Rusmono. (2017) Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Bogor: Penerbit Galia Indonesia

Safitri, D. N., Kusmayadi, T. A., & Usodo, B. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Peer Tutoring dan Mandiri dengan E-learning pada Pokok Bahasan Aljabar Ditinjau dari Kecerdasan Majemuk. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, *2*(1).

Shoimin, Aris. (2014). Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

<https://ujione.id/model-pembelajaran-tgt-teams-games-tournament-pengertiandan-langkahnya>

Silvia, L., & Bahri, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Kartu Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Swasta Amalia Islamic School Medan Denai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, *4*(1), 37-48. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i1.1310>

Slavin, Robert E. 2010. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. (Terjemahan Narulita Yusron). London: Allymand Barcon. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).

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

\_\_\_\_\_\_\_. (2016).Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D).Bandung: Alfabeta, cv

\_\_\_\_\_\_\_. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Suherman, Erman, dkk.( 2003). Strategi Pembelajaran Matematikan Kotemporer. Surakarta: FIKP UMSBandung: PT Remaja Rosdakarya.