

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hartono. (2015). *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru, Riau: Zanafa Publishing.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hendracita, N. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Istarani, dkk. (2017). *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Jusmawati, dkk. (2020). *Model-Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kristina, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal Bioma*, 6(2), h. 78-92.
- Lautama, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX-B Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah Maumere. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(12), h. 5.
- Lucia. (2010). *Belajar dengan Heboh*. Yogyakarta: G-Media.
- Muhibbin, S. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munawaroh, H., dkk. (2018). *Teacher's Perceptions of Innovative Learning Model Toward Critical Thinking Ability. International Journal of Educational Methodology*, 4(3), h. 153-160.
- Nasution, T & Arafat, M. L. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nisak, R. (2011). *Lebih dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Oktavian, R dan Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), h. 129-135.
- Paramita, R. W. D., dkk. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Lumajang: Widya Gama Press.
- Payadnya dan Jayantika. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Permendikbud. 2016. *Permendikbud No 22 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Prasaliani, dkk. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament dengan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), h. 603-608.
- Pratiwi, D. A., dkk. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Purwanto, B. (2012). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write dan Tipe Think Pair Share Pada Materi Statistika (Tesis). Universitas Sebelas Maret.
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 4(2), h. 15-22.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Retnowati, P & Ekayanti, A. (2020). Think Talk Write sebagai Upaya Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal SIGMA*, 6(1), h. 17-25.
- Rezania, V., & Afandi, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

- Rizal, M. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 020 Kuok. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1), h. 105-117.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sherly., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 1, h. 183–190.
- Suciaty. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparya, I, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Widyacarya*, 2(2), h. 19-24.
- Talitha, R. I. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2). h. 233.
- Tambunan, H, P., dkk. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Sebagai Stimulus Positif Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), h. 81.
- Wardana & Djameluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kaafah Learning Center.
- Wirda, Y. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Pengembangan dan Perbukuan.