

DAFTAR PUSTAKA

- Agrin, G. S., Arifuddin, M., & Miriam, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievment Division (STAD). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2, 86-97.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34, 127-136.
- Altun, S. (2015). The Effect of Cooperative Learning on Students Achievment and Views on The Science and Technology Course. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3), 451-468.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ayuningtyas. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas V Sd Negeri batangkaluku Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan*, 18-20.
- Baharudin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djaali, & Fatmawati, B. S. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At - Tafkir*, XI, 85-99.
- Faturrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (2 ed.). (N. Hidayah, Ed.) Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievment. *Journal of Education and Learning*, 9, 246-255.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayana, J. (2015). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 4(1), 5-11.
- Huda, M. (2014). *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Mailani, E. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran* (3 ed.). Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 1(2), 142-149.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (Nomor 41 Tahun 2007). Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 1-11.
- Purwati, D., & Nugroho, A. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMA N1 Prambanan. 4(1).
- Rivani, & Irsan. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Tema II SDN 117867 Bolongkut. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 1830-1840.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (R. KR, Ed.) Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Silaen, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Bogor: In Media.
- Simanjuntak, E., & Sembiring, R. (2024). Pengaruh Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 122371 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4266-4277.
- Simbolon, N., & Purba, S. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Logan Avenue Problem Solving Di Sekolah Dasar. 143-147.
- Sitorus, I. S., & Irsan. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 137958 Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 9136-9149.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman : Literasi Media Publishing .
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D* (2 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (1 ed.). Jakarta: Kencana.
- Suwarto, & Musa, M. Z. (2022, Maret). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109-120.

- Taghizadeh, M., Vaezi, S., & Ravan , M. (2018). Digital Games, Songs and Flashcards and their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 5, 156-171.
- Thomas, P., & Setiaji , K. (2014, Juni). E-Learning Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pwndidikan*, IX(1), 21-40.
- Uno, H., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM : pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, afektif, emnarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widihastrini , F., Nasikhah, A. N., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*, 81-91.