

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, Nurhadi, M., & Hartati, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Rolling Ball Dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Zarah*, 8(1), 44-49.
- Adawiyah, R. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari.
- Anitah W, S. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arianti. (2018). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12 (2).
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azami, B., Dessolina, Kristina, E., Pratiwi, M., Handayani, N., Fretricilia, S. G., et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball untuk Materi Fungsi dan Invers. *Journal Of Instructional Development Research*, 2(2), 69-80.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaafah Learning Center.
- Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis*, 8(3), 61-67.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryati, S. (2012). Pembelajaran Kooperatif Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi. *Majalah Dinamika Universitas Tidar*, 6 (2).
- Indrianti, D. (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar PKN Peserta Didik Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kholidah Rambe, R. N. (2018). Penenrapan Strategi INdex Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 93-124.
- Kiranawati. (2007). *Model Teams Games Tournament*. Retrieved Juli 02, 2022, from <http://kiranawati.blog.woodpress.com>
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, F. (2017). *Desain Pembelajaran Inofatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan*, 16(30), 133-142.
- Pamungkas, S. (2012). *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pribadi, R. B. (2009). *Model-model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Republik, I. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301*.
- Rusman. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Afabeta.
- Salim. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suharti, I. (2018). *Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA di MI Nurul Yaqin Podosoko Candimulyo*. Magelang: Universitas Muahammadiyah Magelang.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tukina, Baderiah, & Firman. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Bola Bergulir. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 37-48.
- Yuristia, R. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Mengenal Sifat-sifat Bangun Datar Pada Siswa Kelas V MIS Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jogjakarta: Pustaka Insan Media.

