

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Evi, C., dan Oktarin, P. W. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Agustinus, Reny, I., dan Dyah, P. 2018. *Biologi Reproduksi Pria*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Alizamar. 2016. *Pembelajaran; Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Media Akademika.
- Andayani, N. N., Muhammad, A., dan Syuryawti. 2016. Aplikasi Model Regresi Stepwise dalam Penentuan Hasil Jagung Putih. *Jurnal Informatika Pertanian*, 25(1): 21-28.
- Archambault, J. 2008. *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques*. Arizona: State University.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, F. 2021. Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1): 83-99.
- Azis, E. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI MA Negeri 1 Bulukumba. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Beebe, S. A., & Masterson, J. T. 2003. *Berkomunikasi dalam Kelompok Kecil*. Boston: Pearson Education Inc.
- Budiman, S. 2019. Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi Dengan Menggunakan Media Kartu Domino Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 1 Sembalun Tahun Pelajaran 2016/2017. *Journal Ilmiah Rinjani: Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani*, 7(1): 159-166.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Correge, J.B., dan Michinov, N. 2021. Jumlah Kelompok dan Pembelajaran Sejawat: Diskusi Sejawat dengan Jumlah Kelompok yang Berbeda Mempengaruhi Pembelajaran dalam Latihan Biologi yang Dilakukan pada Tablet dengan Stylus. *Jurnal Frontiers in Education*. 6: 733663.
- Csernica, J., Hanyka, M., Hyde, D., Shooter, S., Toole, M., & Vigeant, M. 2002. *Panduan Praktis untuk Kerja Tim, versi 1.1*. Lewisburg: Sekolah Tinggi Teknik Universitas Bucknell.
- Dananjaya, U. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Davis, B.G. 1993. *Alat untuk Mengajar*. San Francisco: Jossey-Bass Inc.

- Devitasari, Y., Rais, H., dan Dadang, K. 2018. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Subtema Bangga Terhadap Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 1(1): 8-14.
- Diastuti, R. 2009. *Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hapnita, W., Rijal, A., Yuwalitas, G., dan Fahmi, R. 2018. Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Padang Tahun 2016/2017. *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 5(1): 2175 – 2182.
- Hare, A.P. 1962. *Handbook of Small Research*. London: Collier-McMillan Limited.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Asswaja Pressindo.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Irawan, A. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Edumath*, 3(2): 164-170.
- Jannah, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kurniawati, Y., Ngadimin, dan Ahmad, F. 2017. Hubungan Keaktifan Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. 2(2): 243-246.
- Mahardi, I. P.Y.S., I Nyoman. M., dan I Gede, A. 2019. Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trijaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural*. 1(1): 98-107.
- Monika, L. R. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa Kelas VIII A SMP Kanisiun Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Muhid, A. 2019. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis dengan SPSS For Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawaarta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan sumber belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nasruddin. 2019. Penerapan Metode TGT (*Team Game Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*. 9(1): 56-68.
- Neoloka, A. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nugraha, D. S. 2016. Penggunaan Media Edukatif Permainan Domino Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XE SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto Pada Materi Plantae. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Nurasiah. 2018. Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MAS Pesantren Modern TGK. Chik Oemar Diyan Aceh Besar Melalui Media Audio-Visual Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. Prosiding Seminar Nasional Biotik. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Nurdyansyah dan Fahyuni E.F. 2016. *Inovasi Model pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurfajarianti. 2017. Pengaruh Strategi Pembelajaran True Or False Berbasis Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi di Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Nurjannah, S. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Payadnya, I.P.A.A., dan Jayantika, I.G.A.N.T. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pramesti, F.G. 2012. Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Sang Timur Yogyakarta Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Punomo, S., Trijoko, dan Suwarno, H. 2009. *Biologi: Kelas XI Untuk SMA dan MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Purnomo, B. B. 2003. *Dasar – Dasar Urologi*. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Saadjad, D.Y. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MTS Negeri 1 Luwuk. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1): 63 – 72.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seta, J.J., Paulus, P. B., dan Schkade. J.K. 1976. Pengaruh Ukuran dan Kedekatan Kelompok di Bawah Kondisi Kooperatif dan Kompetitif. *Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial*, 34(1): 47-53.
- Setianingrum, S., dan Wardani, N.S. 2018. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui *Discovery Learning* Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(3): 13 – 12.
- Setianingsih, S.T., dan Nelmiawati. 2020. Penyerapan Informasi Masyarakat Terhadap Media Informasi Dinas Kominfo Kota Batam Studi Kasus Pembuatan Kartu Pencari Kerja Online. *Jurnal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1): 1 – 9.

- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silalahi, Y. D. P., Pieter, L. S., Marlyn, G. K. 2013. Profil Uretritis Gonokokus dan Non-Gonokokus pada Pria di RSUP. Dr. R.D Kandaou Manado Periode 2009-2011. *Jurnal e – Clinic*, 1(1): 1 – 6.
- Simaremare, J. A., dan Purba, N. 2021. *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sinaga, E., dan Melva, S. 2011. *Anatomi Fisiologi Tubuh Manusia*. Medan: UNIMED.
- Siregar, E., dan Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, N.S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyani, R. W. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Dengan Media Proyeksi LCD Pada Keterampilan Mendengarkan. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1): 22-35.
- Sung, H.C., dan Ching, G.S. 2012. Studi kasus tentang potensi pembelajaran berbantuan permainan kartu. *Jurnal Internasional Studi Penelitian di Teknologi Pendidikan*, 1 (1): 25-31.
- Susanna. 2017. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2): 93-196.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tanjung, N., Evie, R., dan Tutut, N. 2017. Strategi Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *E-Journal Pensa*, 5(1): 46-50.
- Taylor, D.W., dan Faust, W.L. 1952. Dua Puluh Pertanyaan: Efisiensi dalam pemecahan masalah sebagai fungsi jumlah kelompok. *Jurnal Psikologi Eksperimental*, 44(5): 360-368.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prograsif*. Jakarta: Prenada Media UNNES PRESS.

- Tukiran, T., dkk. 2011. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tyastirin, E., dan Hidayati, I. 2017. *Statistik Parametrik Untuk Peneliiian Kesehatan*. Surabaya: Program Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel.
- Umar. 2013. Media Pembelajaran Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 10(2): 132-133.
- Wahyuningsih, H.P., dan Yuni, K. 2017. *Anatomi Fisiologi*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Wardani, A.E. 2016. Pengaruh Penerapan Permainan Domino Card Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII. *E-Jurnal Pendidikan Sains*, 4(3): 1-4.
- Widana, I.W., dan Muliani, P.L. 2020. *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media.
- Widyana, Y. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Multimedia. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yendarman. 2016. Peningkatan Kemampuan Menetapkan KKM Dengan Diskusi Kelompok Kecil Bagi Guru Matematika SMKN 1, SMKN 4, SMK PGRI 2 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 16(3): 122-129.
- Yudianto, W.D., Kamin, S., dan Ega T.B., 2014. Model Pembelajaran Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2): 323-330.
- Yulaewati, E. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pakar Raya.
- Zulfahnum. 2021. Pembelajaran Materi Sistem Reproduksi Berbasis Al-Qur'an Melalui Video Pembelajaran di SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.