

DAFTAR PUSTAKA

- Amik, Putu Wiantari. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Bhaktiyasa Singaraja*. Jurnal Undiksha.
- Ardiansyah, Vendra, Fitri Cahyaningsih, and Siti Rukiyah. "Pemanfaatan Model Pembelajaran *Oh Rats (Overview, Headings, Readanswer, Test-Study)* Sebagai Strategi Dalam Memproduksi Teks Eksplanasi." *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 10.1 (2022): 45-51.
- Ghofur, A., & Youhanita, E. 2020. Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and CurriculumApplication)*, 3(1). <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2026>
- Gunanto, Y. E., & Supriyadi, L. A. (2021). A Case Study: Technological Pedagogical and Content Knowledge (Tpack) Of Pre-Service Physics Teacher To Enhance The 4c's Skills During Online Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 7(4), 660–668. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.789>
- Hayati, Najmi, and Febri Harianto. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14.2 (2017): 160-180.
- Herawati, Endang Luli. "Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 3.2 (2022): 117-125.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Niri, Natania Rambu Baba, dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, Vol. 2 (2): 239-243
- Oktaviana, Dwi, and Iwit Prihatin. "Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi bloom." *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8.2 (2018): 81-88.

- Slavin, Robert E. 2013. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Safitri, Widiyana Nur. *Pengembangan Media Flipchart Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Miftahul Huda Ngreco*. Diss. IAIN Kediri, 2022.
- Sapta, Andy. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Teams Games Tournaments With Short Massage Service. *Jurnal Mathematics Paedagogic Pendidikan Matematika FKIP Universitas Asahan*.
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Tentang Keragaman Suku dan Agama di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(1), 1-8.
- Sudjana, N., (2016), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosdakarya, Bnadung.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ul'fah Hernaeny, M. Pd. "POPULASI DAN SAMPEL." *Pengantar Statistika I* (2021): 33.
- Van Wyk, Micheal M. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*.26/3: 183-193.
- Wullandari, Putri, dkk. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Komunikasi Matematika Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 22 Pesawaran Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Vol.3 (2): 1-11.
- Yuswanto, S. (2022). Taksonomi Bloom Dalam Pembelajaran Metode E-learning. *BESTARI*, 2(2).
- Online. Tersedia di [http://krepublishers.com/02 Journals/JSS/JSS-26-0-000-11-Web/JSS-26-3-000-11-Abst-PDF/JSS-26-3-183-111132](http://krepublishers.com/02_Journals/JSS/JSS-26-0-000-11-Web/JSS-26-3-000-11-Abst-PDF/JSS-26-3-183-111132) Van-Wyk-M-M/JSS-26-3-183-1 [diakses 15/03/2015].