

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, A. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pelajaran Hukum Tajwid. In *Multinetics* (Vol. 7, Issue 1).
<https://doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3477>
- Adnyani, N. P. S., Manuaba, I. . S., & Semara Putra, D. K. N. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 398.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27428>
- Amalia, S. (2022). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIAI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Jaringan Tumbuhan DI SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Tahun Pelajaran 2022/2023*. 10, 1–12.
- Andriani, M., Muhali, M., & Dewi, C. A. (2019). Pengembangan Modul Kimia Berbasis Kontekstual Untuk Membangun Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Asam Basa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 7(1), 25.
<https://doi.org/10.33394/hjkk.v7i1.1653>
- Ariani, N. (2020). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. In *Suparyanto dan Rosad (2015)* (Vol. 5, Issue 3).
- Bialangi, M. S., & Kundera, N. (2018). Pengembangan Sikap Sosial dalam Pembelajaran Biologi: Kajian Potensi Pembelajaran Kooperatif Development of Social Attitude in Biology Learning: Review of Cooperative Learning Potential. *Pengembangan Sikap Sosial Dalam Pembelajaran Biologi : Kajian Potensi Pembelajaran Kooperatif*, 15(1), 138–145.
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. *Jurnal Ar-Raniry*, 10(2), 89–95.

- Enawaty, E. (2021). Pengembangan Petunjuk Praktikum Penentuan Praktikum Penentuan Trayek pH Dengan Indikator Alami Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 110–116.
- Erlina Wijayanti. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kimia Pokok Bahasan Termokimia Melalui Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Jigsaw Pada Siswa Kelas Xi Ma Mazro' Atul Huda Karanganyar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(10), 3941–3948.
<https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i10.5855>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Haryanto, B., & Wiyanto, T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X SMK Taman Siswa. *Pendidikan Teknik Mesin*, 04(1), 28–33.
- Haryono, H. E. (2019). *Big Book Kimia Dasar*.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam

- Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Xi Mia Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24060>
- Idami, Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Physics Education Technology (Phet) Pada Materi Struktur Atom Terhadap Hasil Belajar Peserta *ETD Unsyiah*, 3(1), 15–21. https://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=36927
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Itu, K. (2023). *Jurnal β eta kimia Pengembangan Video Pembelajaran Cooperative tipe Teams Games Tournaments (TGT) berbantuan Game Ular Tangga pada Materi Laju Reaksi untuk SMA / MA*. 3, 62–71.
- Jamaludin, G. M., Rosidah, A., & Nurbaiti, E. (2020). Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Lapbook. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 131–140. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.314>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Lijina, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Materi Ekologi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Khatulistiwa, 7(3), 1–9.

- Mauliana, A., & Fazlia Inda Rahmayani, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangan Model Atom Kelas X MIA 4 SMA Negeri 9 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2(3), 183–192.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Muhyi, M., Hartono, Budiyono, S. C., Satianingsih, R., Sumardi, Rifai, I., Zaman, A. Q., Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). Metodologi Penelitian. *Adi Buana University Press*, 1–83. www.unipasby.ac.id
- Nurchaili, S., Kamaluddin, R., Siti, H., Marina, N., Reviewer, S., & Cahyono, E. (2020). *Asam-Basa Mata Pelajaran Kimia Madrasah Aliyah*. 20–21.
- Pranowo, T. A., & Prihastanti, A. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 217–223.
<https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.338>
- Rahmadani, A., & Iswendi. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Kimia Pada Materi Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi SMAN 1 Sumatera Barat. *Ranah Research*, 1(4), 897–905.
<https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/145>
- Rahmi, S., Triwahyuni, E., Lolongan, R., Riswan, R., Suli', S., Simanjuntak, R., & Muktar, M. (2019). Mengenal Teori-teori Belajar Oleh: Ramses Simanjuntak, M.Pd.K 1. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 47–60.
iu.ac.id/index.php/tabyin/article/view/4%0A

- Sakdiah, H., & Reni Sasmita Pendidikan Fisika STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Simulasi PhET Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1749.115-120
- Setiani, S. A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(4), 389. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v6i1.9489>
- Silitonga, P. M. (2014). *Statistik (Teori dan Aplikasi dalam Penelitian)* (Kedua). Universitas Negeri Medan.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sulisto, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Eureka Media Aksara*, 1–23.
- Sunetri, N. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan

- Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas XI MIPA 4, Semester Ganjil, SMA Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Widyadari*, 22(2), 395–404. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550232>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Syarifuddin, Bata Ilyas, jamaluddin, & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 51–56. <https://ojs.sticamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 31–37.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95.

<https://doi.org/10.25273/counsellia.v1i1.8882>

Yuliasuti, Y. (2020). Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Kimia pada Materi Hidrokarbon Melalui Model Pembelajaran Deduktif Siswa Kelas XI IPA. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1), 172. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i1.445>

Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>

