

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Supriyono. (2004). *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Aly, I. M. B., & Kamoro, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII MIA SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 544–551.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., Hilgard E. R. (2000). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Interaksara.
- Bungalangan, Y. T. (2020). Penerapan Metode Diskusi Terbimbing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *Jurnal Profesi Kependidikan*. 6(2), 190-197.
- Dimiyati & Mudjioni (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamalludin A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Dwi Wahyu Santoso., & Haryanto. (2018). Efektivitas Hasil Belajar Dasar Dan Pengukuran Listrik Dengan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Dan *Team Games Tournament*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8 (2), 125-132.
- Ernalis. (2022). Proses Peningkatan Aktivitas Belajar Materi Sistem Pencernaan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 3 Rambah Hilir Kab Rokan Hulu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 566-580.
- Fauzi, A., Baiatun, N., Darmawan, N., Fitri, A., A.A. Gde, S.U., Candra, Z., Riri, N., Dini, S.P., Irma, S., Tiolina, E., Silvester, D. H.P., & Maria, S.S. (2022). *Metodologi Penelitian*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Fuad, M. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Dan Retensi Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Gerung Tahun Pelajaran 2022/2023.
- Hakim, L. (2020). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi LDS Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Mikroorganisme Di Vaishnavi Secondary School Nepal. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(2), 118–131.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk

- Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Harahap, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora., Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., & Sholihat, A. Latifah, A. Z. (2020). Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38-50.
- Huda, M. K. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* dalam Mata Pelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(3), 363-367.
- Ibrahim, M (2020). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University press.
- Kadir (2015). *Statistika Terapan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Karmila, H., Amilda, A., & Jayanti, E. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan *Think Pair share* Pada Materi Sistem Koloid. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1): 75-87
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Lukman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Peningkatan Motivasi, Partisipasi Belajar Siswa Serta Kreativitas di SMA Negeri 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2017/2018. *Journal Ilmiah Rinjani Universitas Gunung Rinjani*. 7(1), 167-183.
- Nehru, N., & Olahairullah, O. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa SMAN 2 Woha Tahun Pelajaran 2021/2022. JUPENJI: *Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 24-30.
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Palangda, L. (2022). Daya Retensi Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Smk Negeri 1 Tombariri. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 179-185.
- Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pubsains Journal of Geographical Sciences and Education*, 01(1), 39–46.
- Rusman (2010). *Model-model pembelajaran*. Jakarta:Pt Raja Grafindo Persada.
- Sahil, J., Hasan, S., Haerullah, A., & Saibi, N. (2022). Penerapan Pembelajaran Abad 21 pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri Kota Ternate. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 7(1), 13-19.

- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputri, H. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Memorization Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(2), 482-493.
- Sarumaha, M., Harefa, D., Ziraluo, Y. P. B., Fau, A., Fau, Y. T. V., Bago, A. S., ... & Novialdi, A. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2045-2052.
- Schacter, D. L., & Tulving, E. (1994). *Memory systems*. Cambridge: MIT press.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simamora, S., Sidabutar, H., & Sinaga, T. (2018). Efektivitas Metode Mnemonik Terhadap Daya Ingat Pada Materi Protista Di Kelas XI SMA Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(2), 103-108.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik, Terj. Dari Theory, Research and Practice oleh Nurulita Yusron*. Jakarta: Nusa Media.
- Solso, R. L., Maclin. O. H., Maclin. M. K. (2007). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Son, A. L. (2019). Instrumentasi kemampuan pemecahan masalah matematis: analisis reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Gema wiralodra*, 10(1), 41-52.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantita tif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Susanna. (2017). Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XII MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-105.
- Wade, C., dan Tavriss, C. (2008). *Psikologi*. Jakarta: Erlangga.

- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Andi.
- Wena (2008). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanto, T., Supriadi., & Nuraini L. (2020). Pengaruh *Project Based Learning* dengan Pendekatan STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(3), 113-120.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi Digital sebagai Faktor Penentu Prestasi Akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3).
- Yulianti, H., Cecep, D.I.& Saeful, M. (2018). Penerapan Metode *Giving Question and Getting Answer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 200-216.