

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, J. (2014). Inovasi-inovasi Kreatif Manajemen Kelas dan Pengajaran Efektif. *Banguntapan Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI)*.
- Aji, S. H. (2020). Increasing HOTS of High School Students Using Mobile Technology and Scaffolding Approach: Study on Physics Learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 182–199.
- Alamsyah, M. Y. (2019). *KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN TEKA TEKI SILANG TERHADAP MOTIVASI DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PELAJARAN MATEMATIKA (Studi Penelitian pada Peserta Didik Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 3 Slawi Tahun Pelajaran 2018/2)*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Alexandro, R. (2021). Teacher's Strategy in Managing Classes in Online Economics Learning to Increase Motivation and Achievement in Economics Learning for Class XI Social Sciences. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 235–247.
- Arifin, F., Fadillah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98–105.
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Arum, A. P. (2020). Strategi pembelajaran kooperatif pada mata kuliah penataan rambut. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 132–139.
- Brown, M. B., & Forsythe, A. B. (1974). The small sample behavior of some statistics which test the equality of several means. *Technometrics*, 16(1), 129–132.
- Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. routledge.
- Emita, C., & Lukas, S. (2022). The Effect of Learning Independence, Self-Regulation, and Social Support on Learning Achievement among Psychology Department Students X University in Covid-19 Pandemic Era. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 283–294.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS: Book plus code for E version of text* (Vol. 896). SAGE Publications Limited London, UK.

- Grinias, J. P. (2017). *Making a game out of it: Using web-based competitive quizzes for quantitative analysis content review*. ACS Publications.
- Hanifah, G. N. (2022). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hardani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Harendita, M. E., & Kristianto, I. I. (2022). Facilitation Strategies in Online Group Work from the Perspective of Community of Inquiry. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 184–196.
- Ihwanto, N., & Warni, H. (2022). Efforts to Improve Collaboration Skills and Student Learning Outcomes Using the Teams Games Tournament Model. *Jurnal Maempo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191–205.
- Indrajit, T. I. D. P. R. E. (2022). *Guru Milenial Strategi Sukses Interaksi Online*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=mtjZzwEACAAJ>
- Isjoni, H. (2014). *Cooperative learning mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabet.
- Iwan, C. D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Jusuf, H., Ibrahim, N., & Suparman, A. (2021). Development of virtual learning environment using canvas to facilitate online learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 153–168.
- Kurniawan, C., Fajarianto, O., Sari, I. N., Wulandari, T. C., & Marlina, E. (2022). Assessing Learning Management System (LMS) for The Dairy Farmer: Obstacles to Delivering Online Learning Content. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 341–352.
- Mikha Agus Widiyanto, M. P. (2013). *Statistika Terapan*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=ZRdQDwAAQBAJ>
- Miller, D. C., & Salkind, N. J. (2002). *Handbook of research design and social measurement*. Sage.
- Moni, M., & Shuaib, M. (2015). *A Comparison of Power of Normality Tests*:

Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Anderson-Darling and Jarque-Bera Tests. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1184.6647>

Mulyati, I., Astuti, I., & Ernawaty, E. (2022). Development of canva application assisted learning media in class XII advanced study materials with 4-D models. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 322–329.

Mulyatiningsih, E. (2010). Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan (paikem). *Makalah Disajikan Dalam Diklat Peningkatan Kompetensi Pengawas Dalam Rangka Penjamin Mutu Pendidikan, Di P4TK Bisnis & Pariwisata.*

Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran.*

Purnomo, A., & Yahya, M. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran.* Yayasan Hamjah Diha.

Purwanto, A. (2020). *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT), BERBANTUAN TTS, CARA JITU BELAJAR MATEMATIKA.*

Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan hasil belajar menggunakan model problem based learning (PBL) pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 1(2), 99–108.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Bina Aksara.

Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice.* Allyn and Bacon. <https://books.google.co.id/books?id=GWnuAAAAMAAJ>

Sudjana, M. S. (2005). Bandung: Tarsito. *Cet. III.*

Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar.* Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2013a). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Sugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.” Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1.1184.6647>. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 85, 221, 273.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Sugiyono, D. (2013b). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.*

Wahyuni, D. R., Aulia, V., & Boer, R. F. (2021). Instructional Communication

Process in Online Learning (School From Home) during Covid-19 Pandemic.
JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 81–94.

Widyawati, R. L., Utomo, S. B., & Saputro, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Dilengkapi Flash Chemquiz Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Materi Hidrokarbon Pada Siswa Kelas X-8 Sma Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(4), 75–82.



THE
Character Building
UNIVERSITY