

DAFTAR PUSTAKA

- Armadani, N., Rica, W. & Nur, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan*, 4(3): 4533-4539.
- Aruan, M.K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Flash Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hukum Gerak Newton Di X SMA Negeri 14 Medan T.P 2019/2020*. Skripsi, Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Medan, Medan.
- Djamarah, S.B. & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2014). *Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gora, W. & Sunarto. (2010). *PAKEMATIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta Pusat: Elex Media Komputindo.
- Hasfiah. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Gerak Lurus Di Kelas X Semester 1 SMA Negeri 14 Medan T.P 2019/2020*. Skripsi, Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Medan, Medan.
- Hasibuan, F.A. (2022). *Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hayati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Ismah, Z. & Tias, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Pijar MIPA*, 13(1): 82 - 85.
- Jacobs, G.M & Willy, A.R. (2019). *Student Centered Cooperative Learning*. Singapore: Springer Nature Singapore
- Jolliffe, W. (2007). *Cooperative Learning in the Classroom*. New Delhi: Paul Chapman Publishing.
- Kemendikbud. (2010). *Juknis Analisis butir Soal di SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Magdalena, I., Nur, F.I., Eva, A.R. & Nadia. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Edukasi dan Sains*, 2(1): 133-139.
- Matondang, Z. (2009). *Pengujian Homogenitas Varians Data*. Medan: Taburasa PPS UNIMED.
- Munadi, Y. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Nur, M. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.
- Purwati., Dwijayanti. & Mosik. (2013). Implementasi Teams Games Tournaments Berbasis Percobaan Fisika terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Unnes Physics Educational*, 2(1): 45-53.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sari, N.P., Sahika, D. & Fenny, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Group Tournament (TGT)* Dengan Menggunakan Media Teka - Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam. *Pendidikan Biologi*, 9(1): 1-9.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Slavin, E. R. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sobari, T. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar - Dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N. (2015). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.rusma
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Ulun. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Waluyanto, H.D. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1): 45-55.
-