

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, N. N., dan Fahmi W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Melalui Media *Wordwall* Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas XI SMAN 1 Menganti. *E-Journal Laterne*. 12(3): 1-10
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Alamsah, G., Ati, S., dan Raden, R. S. N. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*. 1(3): 219-119
- Arifah, M. A., dan Fenny W. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*. 3(1): 93-98
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Ed. Rev. V)*. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Arwanto dan Raden. (2011). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran TGT Ular Tangga Bagi Siswa SMPN 18 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 25-30
- Astusi, W., dan Firosalia, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1(3): 155-162
- Batennie, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 5 Kotabaru. *CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 7(2): 151-160
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Galura, I. A., Mujasam., dan Sri W. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA di SMA Yapris Manokwari. *Pancaran*. 5(2): 103-118
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Herlina dan Rangga. (2020). *Modul 11 Tata Surya*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama
- Hermawan, A., dan Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467-475
- Inabuy, V. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Fase D untuk Jenjang SMP/MTS*. Jakarta: Kemendikbud
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi *Wordwall* di Kelas IV

- SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*. 2(2),111-116
- Malewa, E. S. (2023). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum*. 9(1): 22-30
- Masyhud, S. M. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan.
- Moore, K. D. (2005). *Effective Instructional Strategies from Theory to Practice*. London: Sage Publications
- Mu'minah, I. H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Konsep Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia. *Jurnal Bio Educatio*. 4(1): 13-19
- Nur, M. (2002). *Psikologi Pendidikan: Fondasi untuk Pengajaran*. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa
- Nuraeni, R., Ruswandi, H., & Ani, H. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(2): 175-184
- Nuraini, F., dan Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Materi Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Potianak. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*. 6(1): 30-39
- Prasetya, I. W. S., dan Gusti N. S. A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*. 4(3): 163-172
- Purjiyanta, (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Erlangga
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA*. 9(2), 193-210
- Sadikin, A., dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109-119
- Sadirman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media
- Soegiartono, D. (2011). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Bagi Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Manado. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 8(1): 78-86
- Sudjana, N. (2016). *Statistik: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Remaja
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya

- Sugiartana, M. S., Nym Sudana. D., dan Arini, N. W. (2013). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VB SD Negeri 3 Banjar Jawa. *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*. 1(1): 1-10
- Sya'bani, Y., Sukidin., dan Tiara. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 8(2): 63-74
- Utari, R., dan Widyaiswara, M. (2011). Taksonomi Bloom. *Jurnal Pusdiklat KNKP*. 766(1), 1-7
- Wahid, F. S., Purnomo, M. A., dan Ulya, S. M. (2020). Analisis Peran Guru Dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*. 2(01): 38-42
- Wahyudi, D., Deva, K. R., Ita, M., dan Jabir. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 09(02): 3541-3556
- Widodo, W. F. R., dan Siti N. H. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTS Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., dan Lukas, S. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode *Fun Game Wordwall* pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2957-2964
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Pijar MIPA*, 11(1), 15-21
- Wulansari, S., dan Rahmah L. S. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-I Makassar. *Educandum*. 8(1): 29-38