

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Syarwani dan Zahrudin Hodsay, *Profesi Kependidikan dan Guru*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Ade, Putu Andre Payadnya dan Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *(Panduan Penelitian Eksperimental Beserta Analisis Statistik Dengan Spss*, Yogyakarta: Deepublish, 2018
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*, Jakarta: kencana 2013
- Anonim, Kompasiana, *Model Penggunaan ICT Dalam Pembelajaran*, diakses melalui [Http://www.google.com/amp/pendidikepus/fungsi-ict-dalam-pembelajaran](http://www.google.com/amp/pendidikepus/fungsi-ict-dalam-pembelajaran). Tanggal 11 Januari 2023, pukul 20:00 WIB.
- Anonim, *Manfaat Media Pembelajaran ICT*, diakses melalui [Http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055](http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055), tanggal 12 Januari 2023 pukul 21:00 WIB.
- Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidispliner*, Banyumas: CV Pena Persada, 2020.
- Azwar, Saifuddin *Validitas dan Reliabilitas* , Ed.4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013 dalam Badrun Kartowagiran, *“Optimalisasi uji tingkat kompetensi di SMK untuk meningkatkan soft skill lulusan penelitian*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, hlm. 9. Tersedia di: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/prof-dr-badrun-kartowagiran-mpd/optimalisasi-uji-tingkat-kompetensi-di-smk-untuk-meningkatkan-soft-skill-lulusan.pdf>. di akses pada tanggal 12 Januari 2021 pada pukul 18.37.
- Budi, Permana dan Gratiani Budi Pratita, *36 Jam Belajar Komputer Microsfot Power Point 2019*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- Buhaerah, *Prosiding Seminar Nasional: Menyikapi Pemilu Berkeadaban Wujudkan Demokrasi yang “Malebba Warekkadan, Makkiaide Ampena” Sopan dalam Bertutu Santun dalam Berperilaku*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
- Bungaran, Antonius Simanjuntak, *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014.

- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011.
- Endang Titik, Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Faizah, A.. *Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Game Edukasi Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Invertebrata Kelas X Di MA NU Nurul Huda Kota Semarang*. 2018, diakses pada 11 Januari 2024 pukul 20.43 WIB
- Gora, Winastwan dan Sunarto, *Pakematik : Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Habibati, “*Strategi Belajar Mengajar*”, Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Hakim, L. & Mulyani, S.E.S. 2020. Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Dilengkapi LDS Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Pada Materi Mikroorganisme di Vaishnavi Secondary School Nepal. *Jurnal Phenomenon*. 10 (2): 118-131, diakses pada 11 Januari 2024 pukul 19.23 WIB.
- Hakim, Syifa Aulia dan Harlinda Syofyan, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*”, dalam *International Journal of Elementary Education*, Vol. 1, No. 1, 2017.
- Hamdanah dan Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran ICT*, Sulawesi: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
- Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina, “*Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 81 Vol. 12 No. 1, April 2011.
- Hariyanto, Eko dan Pinton Setya Mustafa, *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*, Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, 2020.
- Herlina, Meti Endang Sulaiman, dan Risky Widiastuti , “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara*” *Jurnal IPA Terpadu* Vol 3. No 1. 2019.
- Hermawan, Asep dan Husna Leila Yusran, *Penelitian Bisnis: Penelitian Kuantitatif*, Depok: Kencana, 2017.
- <https://www.youtube.com/watch?v=tQOfCwCMukc>

- Hikmah Msy, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*, Palembang, 2018.
- Husniyatus, Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi Pada Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Ismail, Muhammad Makki dkk, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*, Pamekasan: Duta Media Publishing, 2017.
- Isniati dan Fajriyah Rizky, *Manajemen Strategik Intisari Konsep dan Teori* (Yogyakarta: Andi Offset, 2019), 2
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Jumaidah, Usman & Nurlaili. 2020. Pengaruh kombinasi model pembelajaran teams games tournament dan tebak kata terhadap minat dan hasil belajar peserta didik SMA materi rumus kimia dan tata nama senyawa. Pros. Sem. Nas. KPK. 3: 35-37. diakses pada 11 Januari 2024 pukul 20.54 WIB
- Kusumaningrum, Putu Citra Ami dkk, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng*” dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1, 2019.
- Kusumawati, Nanik dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, Solo: CV AE Media Grafika, 2019.
- Leonard dan Kiki Dwiningasih, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*, Jurnal Pendidikan, Volume 2 No 1 tahun 2018.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2011.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel* Kudus: Media Ilmu Press, 2014.
- Mufarikoh, Zainatul *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*, Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020.

- Muliantika, Frendita dkk, “*Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*”, dalam e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD, Vol. 5, No. 2, 2017.
- Mustofiyah, Lilis, Skripsi, *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*, Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018.
- Najmi, Nurun, dkk “*The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (TGT) On Student's Learning Achievement*” Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 04 No. 02 Purworejo: jurnal.staiannawawi, 2021.
- Nanda, Septiana, *ICT Dalam Pembelajaran MI/SD*, Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019.
- Nasution, Satria, *Penerapan Saintifik dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa tentang Sistim Gerak pada Manusia Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah Kab. Rokan Hulu*, Jurnal Ilmiah Edu Sains, Rokan Hulu: Universitas Pasir Pengaraian, Vol. 2 No.1 2019.
- Neolaka, Amos dan Grace Amalia, *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, Depok: Kencana, 2017.
- Noperman, Feri, *Pendidikan Sains dan Teknologi: Transformasi sepanjang masa untuk kemajuan peradaban*, Bengkulu: Universitas Bengkulu Press, 2020.
- Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Media Tama, 2018.
- Observasi *Pembelajaran Sumber Energi Kelas V* di MIN, pukul: 07.34 (pada tanggal 9 Januari 2024,).
- Octavia, Shilpy A “*Model-Model Pembelajaran*”, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020.
- Olfa, Ein Maria, *Pengaruh Model Belajar MURDER Terhadap Penguasaan Peserta Didik di MTs PP Tunas Harapan Tembilahan, Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Pekanbaru: STAI Diniyah Pekanbaru, Vol. 17 No. 1, 2020.
- Parnawi, Afi *Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Actin Research*), Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.

- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, 43. EDISI, Cet.3 ; Penerbitan, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, ISBN, 978-602-8479-05-9, 2011.
- Rahayu, Mugi, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar*: Tulungagung, 2019.
- Rahmat Apriono, *Komponen Pembelajaran TIK*, diakses melalui, [Http://rahmatapriono.blogspot.com/2013/10/komponen-yang-dibutuhkan-dalam.html?m=1](http://rahmatapriono.blogspot.com/2013/10/komponen-yang-dibutuhkan-dalam.html?m=1), tanggal 11 Januari 2023 pukul 20:00 WIB.
- Rakhmadani, Nuzul, Sri Yaminah dan Suryadi Budi Utama “*Pengaruh Penggunaan Metode Team Games Tournament Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular dengan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 SIMO Tahun Pelajaran 2011/2012*” Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 2 No. 4 Tahun 2013.
- Reza, M. Faisal, *Seri Belajar ASP.NET Membangun Aplikasi Web Mudah dan Cepat*, Kalimantan: M. Reza Faisal, 2010.
- Ricardo & Meilani, R. I., “*Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*”, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No.2, (2017), 188-209.
- Rohman, Taufiq Dhohiri, *Sosiologi: Surat Kajian Kehidupan Masyarakat*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2007.
- Rudy, Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017.
- Rumape, O., Christopel N., Kilo, J.A., & Kilo, A.L.. Penerapan pembelajaran teams games tournament dilengkapi kartu nama dari tata nama senyawa kimia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. 4 (1): 40-46. 2020, diakses pada 11 Januari 2024 pukul 22.23 WIB
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses* Jakarta: Rajawali Pers. PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- Saifulloh, Ahmad Munir dan M. Darwis, *Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Bidayatuna, Lumajang: Institut Agama Islam Syarifuddin, Vol. 03 No. 02, 2020.

- Sardiman, AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* : · ISBN: 979-4721-051-X· Cetakan: 24, 2018.
- Septiana, septiani, A., Pengaruh Penerapan strategi pembelajaran kooperatif Tipe teams Games Tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Sciene and mathematics Education*. 1 (1): 2019.
- Simarmata, Janner, dkk, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Slavin, R. E. 1995. Cooperative learning: theory, research, and practice. Boston: Allyn and Bacon.
- Sri, Endang Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, Sleman: CV Budi Utama, 2012.
- Subhan, Adi Santoso dan M.Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media, 2020.
- Sudjana, Nana Penilaian hasil proses belajar mengajar, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, 2008.
- Sukarsih, N. K. A., Wardhani, R.R.A.A.K., & Mashuri, M. T.. Pengembangan kartu remi kimia menggunakan model pembelajaran TGT (teams games tournament) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok sistem koloid kelas XI SMA KORPRI Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*. 1 (1): 16-22, 2018, diakses pada 11 Januari 2024 pukul 20.23 WIB.
- Susanti, Lidia *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- Syafrudin dan Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Theresia, Andi Prabawati, *Panduan Lengkap Editing Vidio dengan Adobe Premiere Pro CS4*, Yogyakarta: Andi Madcoms, 2018.
- Tyrgu, *Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi Bagi Siswa dalam Belajar Matematika*, Spasi Media, 2020.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

- Veithzal, Rival Zainal, *The Economic od Education: Mengelola Pendidikan Secara Profesional untuk Meraih Mutu Pendidikan dengan Pendekatan Bisnis*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Wahyuni, A., Suryati, & Ayu C. D. 2014. Pengaruh Pembelajaran TGT Berbantuan Media Domino Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*. 2 (2): 192-195, diakses pada 11 Januari 2024 pukul 21.20 WIB
- Wiratna, S., *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015
- Waffi, Dzaki Muhammad Nur dkk, *Guru: Masa Depan*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019.

