

DAFTAR PUSTAKA

- Ama faizah, (2018). Efektivitas Penggunaan Model *Cooperative Learning 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.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. h, 185.
- Campbell, dkk. (200) *Biologi Edisi Kelima Jilid*. Jakarta: Erlangga. hal 103
- Emy Siswanah. (2013). Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang, *Jurnal Phenomenon*. vol 3/no 2, h.8
- Feri, D. & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi peserta didik Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). Vol. 3, No 2, P. 1-11
- Gintings, (2008) *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Humaniora, hal 140.
- Hunaepi, H., & Firdaus, L. (2018). Pengaruh Metode Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Word Square Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Ikip Mataram*, 5(1), 41-48.
- Hasanah, U. (2021). Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7 (1), 44.
- I Gede Gunarta, (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang (Jurusan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha, 2018), hal. 118
- Kiki, (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Gamestournaments* (Tgt) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Excata*. Vol 2 (1).
- Laamena, C, M. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dan Model Pembelajaran

Konvensional Pada Materi Statistika. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pattimura. Vol, 1. No, 02.*

- Lestari, dkk. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama. h, 40.
- Nisrina, N., Puspitasari, Y., & Mawaddha, M. (2019). Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang
- Purnamayanti, D. A. D., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2019). Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Student Teams Achievement Division Ditinjau Dari Hasil Belajar Ipa peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, Vol. 2 No. 1, 23-34.
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h, 108
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h 28.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmawati. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Pada Materi Hidrokarbon di Kelas X-5 Sman 4 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol.6, No.2, h. 87-95.
- Rasidah, (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media VideoAnimasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Koordinasi Kelas Xi Man Kota Palangka Raya.
- Resi Yulia R, (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Di Mi Ikhwanul Djauhariah.
- Robert E. Slavin. (2015). *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media, h. 163-165
- Rubhan masykur, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Al Jabar. *Jurnal pendidikan matematika*
- Rusbandi Sarpini. (2015) *Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia Untuk Para Medis*, Bogor: IN Media, h.109

- Setiadi. (2009). *Anatomi dan Fisiologi Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu. h 49
- Sucipto. (2020). *Tahfidz Al-quran Melejitkan Prestasi*. Guepedia: The First On-Publisher in Indonesia. h 30.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. h, 10.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta. h 116.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. h, 188.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV. h, 77.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, dkk. (2017). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Sains UNS*. h, 223
- Suyanto dan asep jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesioanal*. Jakarta erlangga, h. 251
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, hal. 83
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140-149.
- UU RI No.20 Th.2003. (2009). *Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)* Jakarta:Sinar Grafika. hal. 3.
- Zahara, Risfi Aulia, Dkk. (2019). Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Tematik peserta didik. *Journal Of Education Technology*. Vol. 3 No. 4.
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, Vol. 5 No. 3, P. 273-285

Zulqarnain, dkk. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama. h 19.

Zuyina, Luklukaningsih. (2011) *Anatomi dan Fisiologi Manusia*, Yogyakarta: Nuha Medika. hal 61

