

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D. (2021). *Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Wings Air Di Bandar Udara Sultan Muhammad Kaharuddin Sumbawa Besar* (Doctoral dissertation, STTKD Sekolah Tinggi Teknologi KeDirgantaraan).
- Asba, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 5(1), 11-24.
- Atika, N. A., & Muassomah, M. (2020). Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 277–297. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>
- Blantoro, R. N. (2022). *Pengaruh Tingkat Penyesuaian Diri Dan Dukungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Era New Normal* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Data, B. S. (2013). A. Metode Penelitian. *PROGRAM STUDI DIII PERBANKAN SYARIAH FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UIN RADEN FATAH PALEMBANG*, 36.
- Diahratri, K. (2022). *Efektivitas penggunaan YouTube sebagai media belajar mahasiswa program studi pendidikan informatika STKIP PGRI Pacitan* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran.

- Journal of Student Research, 1(2), 01-17.
- Fitria, D. P. (2021). Model Experiential Learning Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 215-219.
- Galih, F. D., Susanto, B., & Farida, F. (2022, August). Pengaruh Corporate Social Responsibility dan Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan yang Memperoleh Sustainability Reporting Award (Studi Empiris pada Perusahaan Manufaktur yang terdaftar di ASRRAT dan SRA Tahun 2015-2020). In *UMMagelang Conference Series* (pp. 885-905).
- Hariyati, H., Aunurrahman, A., & Nurdini, A. (2024). PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 9(1), 56-60.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Uukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia*, 13(3), 173-179.
- Irawati, D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jupe Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Manalu, S. I. Y., & Margareta, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan*

Entrepreneurship, 1(3), 24-33.

- Nurdianawati, I. (2021). *Pengaruh Kebebasan Dalam Bekerja Dan Toleransi Akan Risiko Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017-2018* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Prayoga, D. P. (2020). *Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Laptop Asus (Studi Kasus pada Karyawan/Karyawati Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi DKI Jakarta)*. *S1 Manajemen*, 1-20.
- Rohmah, D. N. (2020). *Hubungan Antara Motivasi dan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Al Amien Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadist* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Sa'diah, B. K. (2022). *Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Lingkaran Kelas VIII di MTsN 2 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis faktor-faktor keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Setyaningrum, T. W. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1-9.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022, May). Perbandingan Tingkat konsistensi uji distribusi normalitas pada kasus tingkat pengangguran di Jawa. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Statistika* (Vol. 2).
- Siregar, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Open Ended Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 31–43.
- SURYATUN, S. PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VII. 1 SMP NEGERI 9 DUMAI. *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VII. 1 SMP NEGERI 9 DUMAI.*

- Susiana, R., & Wening, S. (2015). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Dan Pencapaian Kompetensi Pembuatan Desain Busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 377–393.
- Suzana, Yenny, & Jayanto, I. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Syarifah, Oktapia, L., Dwizar, F. zahriani, Tanjung, C. F. P., & Rizky, R. (2022). Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2482–1488.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.
- Widhiarso, W., & UGM, F. P. (2012). Tanya jawab tentang uji normalitas. *Fakultas Psikologi UGM*, 1-5.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.
- Yulianti, Y., Munajat, A., & Elnawati, E. (2022). Meningkatkan konsentrasi anak usia dini melalui media video pembelajaran. *Indonesian Journal of Instructional Technology*.