

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan ualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*. Volume 5, e-ISSN 2654-3168.
- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2019). *PTK, PTS & PTBK – Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Arisanti, D. (2021). Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournaments (TGT). *Journal of Education, Psychology and Counseling*. Volume 3 No 2, ISSN Online 2716-4446
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Press
- Asmarani, A. D. (2014). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Pada Siswa kelas XI IPS 1 SMAN 3 Surakarta Tahun 2013/2014. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/13698-ID-penerapan-model-cooperative-learning-tipe-teams-games-tournament-tgt-untuk-menin.pdf>
- Collete, A. T., & Chiappetta, E. L. (1994). *Science Instruction in the Middle and Secondary Schools*. Times Mirror/Mosby: St. Louis
- Damari, A. (2015). *Bupena Fisika SMA/MA Kelas XI*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Fitriana, N. S. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

- Galura, I. A., Mujasam., & Widyaningsih, S. 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 Yapis Manokwari. *Pancaran*, Vol. 5, No. 2, hal 103-118.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Lintas Nalar.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah, A. & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Harisandy, R. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe GI (Group Investigation). *Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan kecerdasan Komunikasi Antarpeserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, E. B. (2009). *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC.
- Karimah, R. F., Supurwoko., Daru W. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.2 No.1 halaman 6.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Ma'rifa., Kamaluddin., & Fihri. (2017). Analisis Pemahaman Konsep gerak Lurus pada Siswa SMA Negeri di Kota Palu. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako* Vol. 4 No. 3 ISSN 2338 3240.
- Marjuki. (2020). *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintifik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Maskun & Rachmadita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mundilarto. (2012). Pola Pendekatan Mahasiswa dalam Memecahkan Soal Fisika. Disertasi. Bandung: *Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Musdiani. (2019). Analisis Model pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan di kelas V SD Negeri Pante Cermin. *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No.1.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA* Vol. 18, No. 1, ISSN 1829-5282.
- Nurjatmika, Y. (2012). *Ragam Aktifitas Harian Untuk TK*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Nursyaidah. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Rumah Jurnal IAIN Padangsidimpuan*.
- Pujianto., Supardianningsih., & Chasanah, R. (2016). *Fisika untuk SMA/MA Kelas X Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam*. Klaten: Intan Pariwara.
- Purwanto, N. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukasi di Dalam dan di Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Roestiyah, N. K. (2001). *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohjianti. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Gerak Pada Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Naskah Publikasi. *Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhamadiyah Surakarta*.
- Rohmawati. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol. 1.

- Roza, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu dan Ular Tangga pada Hasil Belajar IPA Fisika Siswa. *Natural Science Journal*, Volume 3, Nomor 1, ISSN 2477-6181.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Program Studi PGSD, President University*.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slavin, R. 2009 (Penerjemah: Narulita Yusron 2005). *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudrajad, A. (2010). Media Pembelajaran. Online. Diakses dari: <http://www.ahmadsudrajat.wordpress.com/>
- Suharsono, H. (2020). Hakikat Fisika. Online. Diakses dari: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/hakikat-fisika-1/>
- Suhartono., & Patma, R. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Pembelajaran Haji dan Umrah Melalui Penerapan Metode advokasi. *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 5, No. 1.
- Sumantoro, T., & Joko. (2013). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 2, No. 2.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syah, M. (1997). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, p-ISSN 2089-483X e-ISSN 2655-8130.
- Tarlinton, D. (2003). Bloom's revised taxonomy. Online. Diakses dari <http://coe.sdsu.edu/eet/articles/bloomrev/index.htm>
- Wiliyanti, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Game Ular Tangga Pokok Bahasan Suhu dan alor SMP/MTS. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.