DAFTAR PUSTAKA

Al Muhtadi, Mohammed. (2013). "The Impact of Technology on Education". *Al-Nasser University Journal*. 1-8.

Ali, Muhammad. (2009). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik". *Jurnal Edukasi@Elektro*. 5, (1), 11-18.

Amerudin. (2013). *Deskripsi kesulitan belajar dan faktor penyebabnyapada materi fungi di sma islam bawari pontianak dan upaya perbaikannya*. (Skripsi). Universitas Tanjungpura Pontianak, Pontianak.

Amir, U. (2017). *Rancang bangun multimedia berbasis game puzzle menggunakan metode programmed instruction untuk meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa pada mata pelajaran jaringan dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Babo, M. R. (2012). *Pembelajaran berbasis web*. [Online]. Diakses dari http://amp/s/mrbabo.wordpress.com.

Daryanto, H. (2012). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Fajri, M. T. (2011). *Implementasi model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas x busana smk n 6 purworejo.* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaiswara.* 1, (4), 104-117.

Gainnakos, dkk. (2016). "Video-based learning ecosystem to support active learning: application to an introductory computer science course". *Smart Learning Environments*. 3, (11), 1-13.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores.* [Online]. Diakses dari www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf.

Muhammad Fiqih Al farouq, 2018
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Muhammad Fiqih Al farouq, 2018
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hamalik, O. (2006). *Teknologi dalam pendidikan*. Bandung: Yayasan Partisipasi Pembangunan Indonesia.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.

Muhammad Fiqih Al farouq, 2018
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
Muhammad Fiqih Al farouq, 2018
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ismail. (2016). "Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah". *Jurnal Edukasi*. 2, (1), 20-43.

Jas, Irwan. dkk. (2012). "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika, Part 2*. 1, (1), 1-5.

Kamilah, L. (2016). *Rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model explicit instruction pada mata pelajaran pemrograman dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Khairunnisa. (2017). "Peranan Guru Dalam Pembelajaran". *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017.*

Mahnun, Nunu. (2012). "MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islami*. 37, (1), 27-33.

Mugas, I. (2014). P*enerapan model pembelajaran tgt (team games tournament) dengan media powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ips pada siswa kelas vc sd islam hidayatullah kota semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Munir. (2009). "Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan di Era Globalisasi Pendidikan Indonesia". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK).* 2, (2), 1-4.

Munir. (2009). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.

Munir. (2012). *Multimedia. Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Newby, T. J, et. al. (2000). *Instructional technology for teaching and learning*. New Jersey, USA: Merrill an Imprint of Prentice-Hall.

Ruseffendi, E. T. (2005). *Dasar-dasar penelitian pendidikan & bidang non-eksata lainnya*. Bandung: Tarsito.

Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran.* Depok : PT Rajagrafindo Persada

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Suyono dan Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung : PT. Rosdakarya Remaja.

Taniredja. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.

Thobroni, M & Arif, M. (2013). *Belajar dan pembelajaran: Pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

U.S. Departement of Education. (2017). *Reimagining the Role of Technology in Education: 2017 National Education Technology Plan Update*. Amerika: U.S. Departement of Education.

Udin, M. N. (2016). "Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Teknik dengan Menggunakan Macromedia Flash". 1-12.

Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari http://romisatriawahono.net/

Widagdo, A. K. (2010). *Hasil pembelajaran dengan metode konvensioanal dan metode tutor sebaya terhadap peningkatan teknik passing sepak bola pada kelas viii smp n 1 kesesi kabupaten pekalongan tahun ajaran 2009/2010*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang