

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1-5.
- Dimiyati & Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Echanudin, Jarwanto. 2008. *Pembelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal MIIPS*, 8(2), 87-93.
- Erlinda, Nelfi. 2017. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung*. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2 (1), 49-55.
- Fauziyah, Nur E., & Anugraheni, Indri. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Fitriastuti., Kasmiyati, S., Karsono. 2018. *Implementation Of Teams Games Tournament Model To Improve Motivation In Learning Mathematics*. *Social Humanities and Education studies*, 1(1), 286-292.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Reasearch*. Yogyakarta: Andi
- . 2015. *Statistik*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Khairunnisak., Hasanuddin., & Khairil. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan di MAN Keumbang Tanjung*. *Jurnal Biology Education*, 6 (2), 173-184.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas XI di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5 (1).
- Huda, M. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- . 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Huda, Mualimul. 2016. *Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional (Studi Komparasi di MTs. Al-Mutaqqin Plemahan Kediri*. Jurnal Penelitian, 10 (1), 125-146.
- Humayroh, N., Hunaepi., Royani, I., Hadiana, Y., & Rahayuan, B.A.,. 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan UNISKA*, 7(2), 42-52.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT. Gramedia
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Mardianto. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Monfajri, Syafda W, & Miaz, Yavema. 2019. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Team Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 795-802.
- Muhibbin, Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Sri. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament*. Jurnal Dikdas Bantara, 4 (1), 16-26.
- Mulyasa. 2000. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Peranginangin, A., Barus, H., Gulo, R. 2020. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Elaborasi dengan Model Model Pembelajaran Konvensional*. Jurnal Penelitian Fisikawan, 3 (1), 43-50.
- Permana, Johar. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Prawira, P. A. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*. Jogjakarta: Ar-ruzza Media.
- Purwanto, Ngalim. 1991. *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rachmawati, Hanifah. 2019. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 8 (1), 20-26.
- Rouf, Abd. 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Prestasi Belajar Tentang Program Linier Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Karangrejo Tulungagung. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (1), 59-66.
- Saadjad, Danti Y. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Negeri 1 Luwuk*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 5 (1), 63-72.
- Sholihatunnisa, Anis. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Ular Tangga dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 135-142.

- Siregar, H. H., 2020. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dan Masalah dalam Tatahan Pembelajaran Kontekstual pada Perkuliahan Mikrobiologi Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi, Sikap Ilmiah, Keterampilan Proses Sains Mahasiswa Biologi FMIPA Universitas Negeri Medan*. Masters thesis. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Soidik, A., Solichin, E., Safitri, E. (2020). *Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas XII SMK*. Jurnal Muara Pendidikan, 5 (1), 602-608.
- Sudimahayasa, Nyoman. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 48 (1-3), 45-53.
- Sugiata, I Wayan. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 2 (2), 78-87. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/inde>.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi & Purwanto. (2011). *Statistik untuk Ekonomi dan Keuangan Modern Edisi 2*. Jakarta. Salemba Empat.
- Suryabrata, S. 2005. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: PT. Rajagrafindo.
- Sutrisno, Budi dan Suranto. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Tirtonegoro, S. 2001. *Anak Supernormal dan Pendidikannya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Tjalla, A. 2010. Prosiding Temuan Ilmiah Nasional Guru II. *Potret Mutu Pendidikan Indonesia Ditinjau dari Hasil-Hasil Studi Internasional*. Tangerang Selatan: Repository.ut.ac.id
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Triwiyanto, T:2014, *Pengantar Pendidikan*, Malang: Bumi Aksara.
- Tukiran, Tanireja., Efi, Miftah., & Sri, Herminanto. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ulhusna, M., Putri, Sri D., & Zakirman. 2020. *Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika*. International Journal of Elementary Education, 4(2), 130-137
- Undang-undang No. 20. (2003). UU No.20 Tahun 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan*

Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.

Yaumi, Muhammad. 2017. *Reformasi Sistem Pendidikan di Indonesia Suatu Refleksi Kritis Menuju Perbaikan Kualitas*. Makassar: UIN Alaudin Makassar. Diakses 11 Mei 2020

Yuliasari, Nova. (2018). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemampuan Awal*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2), 1-9.