

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Bunga, M. Y. R. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Elementary School of Education*, 1(4): halaman 1-12.
- Chikmawati, Dyah Nur Ida. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012 / 2013*. Skripsi Prodi PGSD, Universitas Muhammadiyah Surakarta: Tidak Diterbitkan.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depari, G. (2011). Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dan Learning Cycle pada Mata Pelajaran Elektronika Digital. *invotec*, 106. Halaman 163.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Krisiyanto, (2011), *PTK (penelitian tindakan kelas) model kemmis dan Mc Taggrat*. Diakses dari laman web tanggal 23 Mei 2017 dari:
<https://krizi.wordpress.com/2011/09/12/ptk-penelitian-tindakan-kelas-model-kemmis-dan-mc-taggrat/>
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning (Efektifitas Pembelajaran Kelompok)*. Alfabeta: Bandung.
- Iskandar, D & Narsim. (2015). *Penelitian Tindakan Keelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Istiqomah. (2006). *Teams Game Tournament (TGT)*. Jakarta: PT. Prima Aksara.
- Karli dan Yuliatiningsih. (2002). Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif. <https://kelebihan-dan-kelemahan-model.html>.
- Mawarsih, S. E., & Hamidi, N. (2013). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri Jumapolo. *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(3). Halaman 1-13.
- Miru, A. S. (2009). Hubungan antara Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Diklat Instalasi Listrik Siswa SMK Negeri 3 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1(1). halaman 3. Diakses pada tanggal 10 Mei 2017.

- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Permendikbud Nomor 65. (2013). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Diakses dari aman web tanggal 8 Agustus 2017 dari:
https://id.wikipedia.org/wiki/Rencana_pelaksanaan_pembelajaran.
- Sudani, N. K., Suarni, N. K., & Setuti, N. M. (2013). Penerapan Konseling Eksistensial Humanistik Teknik Pemodelan Untuk Meningkatkan Perilaku Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas Viii E Smp Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 1(1). Diakses pada 18 Mei 2017.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), halaman 190-197.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Rusmawati, P. E., Candiasa, I. M., Kom, M. I., Kirna, I. M., & Si, M. (2001). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 3. Diakses pada tanggal 5 mei 2017
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samatowa, Usman. (2004). *Bagaimana Membelajarkan IPA disekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sari, D. P., & Rahardi, R. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN Negeri 1 Turen Pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Nasional. Universitas Negeri Malang*.
- Sartono, Y. (2014). Peningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Role Playing. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 15(4). Diakses pada tanggal 16 mei 2017
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyanto. (2008). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Trianawati, P., Rachman, M., & Sumarto, S. (2013). Penanaman Nilai Tanggungjawab Melalui Ekstrakurikuler Kepramukaan di SMP Negeri 13 Semarang. *Unnes Civic Education Journal*, 2(2). Diakses pada 16 Mei 2017.
- Yusuf LN, Syamsu. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosda Karya.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana