

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuningsih, D. Q., Suardana, I. N., & Suwenten, I. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(1), 37–47. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1133>
- Abdul, G. (2013). *Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Matematik Kelas VI MADRASAH IBTIDAITAH AZZAHIDDIN PEKAN BARU*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ardiansah, F. E., & Hartoto, S. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR RENANG GAYA BEBAS (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonoayu – Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 55–59.
- Astri, T. P. Y., Gunarhadi, & Riyadi. (2018). Numbered-Board Quiz with TGT to Improve Students' Science Achievement based on Learning Motivation. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 68–76. <https://doi.org/10.24331/ijere.452982>
- Bungin, M. B. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Kencana.
- Diswara, E. D., Manzilarusifa, U., & Handoko, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 1(1), 67–74.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fathoni, T., & Riyana, C. (2011). *Komponen-komponen Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Garudhawaca.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. CV BUDI UTAMA.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Hamalik, O. (2009). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Hamiyah, N., & Jauhar, M. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustaka.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*

Dan Keguruan, 17(1), 66–79.

- Handayani, H. (2019). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GLOBALISASI MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SDN 4 TAPAN TAHUN AJARAN 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(1), 249–258.
- Hendarti, D. W. B. (2010). *Konsep Dasar Dan Isu Penelitian Kualitatif. Makalah Pada Pelatihan Metodologi Penelitian Kualitatif (Teori & Praktek)*. Airlangga Surabaya.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Herviani, V., & Febriansyah, A. (2016). Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Enterpreneur Academy Indonesia Bandung. *Jurnal Riset Akutansi*, VIII(2), 19–27.
- Hidayati, Z. N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III B Di MI Nuruh Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar Tahun Ajaran 2018/2019*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Alfabeta (ed.)).
- Juwita, L., Sari, N. P. W. P., & Septianingrum, Y. (2017). The Effect of Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Method Application Towards Learning Motivation and Achievement. *Indonesian Nursing Journal of Education and Clinic (Injec)*, 2(2), 154–163. <https://doi.org/10.24990/injec.v2i2.142>
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual (konsep dan Aplikasi)*. PT Reflika Aditama.
- Komalasari, K. (2015). *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. Remaja Rosdakarya.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Remaja Rosdakarya.
- Latupeirisa, V. P. S., Nuryanti, S., & Mustapa, K. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFTIPETEAMS GAMES TOURNAMENTS DANTIPESCRAMBLE TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPA PADA MATERI LARUTAN ASAM-BASA DI SMAN 1 BUNTA. *Jurnal Akademik Kimia*, 7(3), 159–163.
- Majid, A. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

- Mandagi, M. O., & Degeng, I. N. S. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran*. CV. Seribu Bintang.
- Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK UNESA*, 8(1), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22037>
- Moleong, lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustofiyah, L. (2018). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Elementary School*, 2(1), 19–22. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1961>
- Nadrah, N., Tolla, I., Ali, M. S., & Muris, M. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n2p123>
- Nidawati. (2013). BELAJAR DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI DAN AGAMA. *Jurnal Pionir*, 1(1), 13–28.
- Nopiyanita, T., Haryono, & Ashadi. (2013). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KIMIA DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATERI REAKSI REDOKS KELAS X SEMESTER GENAP SMA NEGERI 3 DUKO HARJO TAHUN PELAJARAN 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(4), 135–141.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Cakra Books.
- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i1.14014>
- Purwanto, N. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Putri, D. S., & Mawardi, M. (2017). The Application of Teams-Games-

- Tournament (Tgt) To Increase Students' Activeness and Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 50(2), 60–68. <https://doi.org/10.23887/JPP.V50I2.11652>
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *Social Science Education Journal*, 5(1), 15–23. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Siswanto, B. (2005). *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia Pendekatan Administratif dan Operasional*. Bumi Aksara.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slavin. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Nusa Media.
- Sonjaya, A. R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama Kelas Vii. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v3i2.213>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. CV BUDI UTAMA.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sundari, T., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga Fisika terhadap Minat , Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMPN 10 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(1), 106–113.

- Susanna. (2017). PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI MINYAK BUMI SISWA KELAS XI MAN 4 ACEH BESAR. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–105.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 440–448.
- Syukur, I. A., Muhardjito, & Diantoro, M. (2014). TEAMS GAMES TOURNAMENT TERMODIFIKASI BERBASIS OUTBOUND TERHADAP PRESTASI BELAJAR FISIKA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(3), 310–327.
- Tanzeh, A. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Teras.
- Tika, H. M. P. (2005). *Metode Penelitian Geografi*. Bumi Aksara.
- Tohirin. (2006). *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. Raja Grafindo Persada.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Dinamika Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Zami, A. I. A. (2019). *Pengaruh Mode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII di MTsN 2 TULUNGAGUNG*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.