

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Model dan metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISULLA PRESS.
- Ahmadi, I. K. dan S. A. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu (Pengaruhnya terhadap Konsep Pembelajaran Sekolah Swasta dan Negeri)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Aminah, S., Roikan. (2019). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif Ilmu Politik (ke-1)*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Astutik, T., Abdullah, M.H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD*. 01(2).
<https://media.neliti.com/media/publications/251490-none-c070ab7a.pdf>
- Aulia, I.N., Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). *Jurnal Silogisme*. 03(3).
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/silogisme/article/view/1475/886>
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Group Penerbitan CV. Budi Utama.
- Dimiyati., Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Endah, N. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 03(2).
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2131/2695>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Taqfir*, 11(1), 85.
<https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Hadi, R.F. (2017). Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

- SDN Taman 3 Madiun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 01(2).
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/download/1829/1441>
- Hamalik, Oemar. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Handayani, H. (2019). Analisis Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Globalisasi Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN 4 Tapan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 75–84. <https://doi.org/10.37103/pendas.v4i1.178>.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methods*. Kuningan: Hidayatul Qurun.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad ke-21 (ke-3)*. Bogor: Alfabeta
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Husamah, Pantiwati., Restian, A., et.al. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Husamah., Pantiwati, Y., Arina, R., dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Isjoni. (2016). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung. Alfabeta Ke- 2. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khatibah. (2011). Penelitian Kepustakaan. *Jurnal Iqra'*, 5(1), 36- 39. Retrieved from [http://repository.uinsu.ac.id/640/1/\(5\)PENELITIAN%20KEPUSTAKAA N.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/640/1/(5)PENELITIAN%20KEPUSTAKAA N.pdf)
- Kusumaningrum, Arni, C.P., Parmiti, Putu, D., Wibawa, Citra, M.I. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng. *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*. 02(1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/4532/3491>

- Mantra, B., Ida. (2008). *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Mongdong, J.R. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Forum Pendidikan*. 15(2).
<http://ejournal.unima.ac.id/index.php/jfp/article/viewFile/1892/1266>
- Muslim. Al-kattani, A., & Supraha, W. (2018). *Menumbuhkan Karakter Anak (Perspektif Ibn Abd Al-Barr Al-andalusi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- NM, Merti. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal of Education Action Research*. 04(3).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/27252/15731>
- Rahmat, A.F.L., Suwatno., Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament*. *Jurnal Social Science Education*. 05(2).
<http://www.journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/view/9518/pdf>
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan (ke-1)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saragih, E., Wedyawati, Nelly. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal RIEMANN Research of Mathematics and Mathematics Education*. 01(1).
<https://journal.stkippanetalino.ac.id/index.php/matematika/article/view/10/4>
- Setiadi, Z., Roshayanti, F., Priyanto, W. (2019). Pengaruh Model TGT Media Dakonmatika Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar. *International Journal Of Elementary Education*. 3(4).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/22560/14039>

- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AK-RUZZ Media
- Sholihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*. 01(1). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010/942>
- Slamet. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (ke-4)*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suaeb, S., Degeng, S.N.I., Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan*. 03(1). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10435/5111>
- Sudarmi, dkk. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Kewarganegaraan. *Jurnal Mimbar Undiksha*. 02(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3849/3086>
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugioyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, B.W. (2018). Penggunaan *Teams Games Tournament* dengan media kartu dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Of Komodo Science Education*. 01(1). <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jkse/article/view/11/4>
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Surya, F.Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 004 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia*. 02(1). <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/41/33>

- Susanna. (2017). Penerapan *Team Game Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Jurnal Lantanida*. 05(2). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2832/pdf>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2018). *Teori belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto., Hisyam, D. (2010). *Pendidikan Indonesia Memasuki Millenium*. III. Yogyakarta: ADICITA KARYA NUSA.
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya.
- Taniredja, T. (2014). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winataputra., Udin, S., dkk. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yulianto, D.W., Sumardi, K., Berman, B.T. (2014). Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal of Mechanical Engineering Education*. 1(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3820/2723>
- Zahara, A.R., Roshayanti, F., Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Misteri dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar tematik siswa. *Journal of education technology*. 03(4). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/22357/13973>
- Zulfira, V., Anggereini, E., Sadikin, A. (2019). *The Effect Of Application Of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) On Biology Learning Outcomes On Biodiversity Materials At The Batang Hari 1 High School*. 05(2). <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/8418>