

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Amri, S. (2010). *Proses pembelajaran inovatif dan kreatif dalam kelas: Metode, Landasan Teori Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan 2010*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Astuti, W & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnamen Untuk Meningkatkan Keaktifan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1, 155-162. Retrieved Januari 8, 2019, from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/10471/7699>
- Febriana, Al Asy'ari, Subali dan Rusilowati. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 2, 6-12. doi:10.2572/jpfk.v4i2.1879
- Halimah, L. (2017). *Keterampilan mengajar: sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2010). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Irwantoro, N & Suryana, Y. (2016). *Kompetensi Pedagogik: Untuk peningkatan dan penilaian Kinerja Guru dalam Rangka Implementasi Kurikulum*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Isjoni. (2010). *Cooperative learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Ismah, Z & Ernawati, T. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAsiswa kelas VIII SMPditinjau dari kerjasama siswa. *J. Pijar MIPA*, 13, 82-85. doi:10.29303/jpm.v13i1.576
- Karyawati, E & Priansa, D.J. (2014). *Manajemen kelas (Classroom Management): Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan pendidikan: sebuah pendahuluan dari perspektif kristen*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
- Laksono, K & Siswono, T. (2018). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Lestari, K.E & Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian pendidikan matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mudyahardjo, R. (2016). *Pengantar pendidikan: sebuah Studi Awal tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pelton, R. P. (2010). *Action research for teacher candidates: Using classroom data to enhance instruction*. New York: Rowman & Littlefield Education.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinar. (2018). *Metode active learning: Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Depublish.
- Slavin, R. (2010). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sobirin. (2018). *Kepala sekolah, guru dan pembelajaran*. Bandung: Nuansa.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP*, 1, 45-53. Retrieved Maret 5, 2019, from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010>
- Sudjana. (2010). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah produksi.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanna. (2017). Penerapan team games tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materiminyak bumi siswa kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5, 93-196. Retrieved from <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2832/pdf>
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suseno, W., Yuwono, I., Muhsetyo, G. (2017). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori*,

penelitian dan pengembangan, 2, 1298-1307. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10061/4794>

Tonapa, A. A; Indriani, S; Silalahi, D. S. (2016). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII pada Pelajaran Biologi di Sekolah Kristen ABC Karawaci. *Polygot: Jurnal Ilmiah*, 12, 49-65. Retrieved from <https://doaj.org/article/e1578f98463a4579a953c61fba081a4a>

Trianto. (2011). *Panduan lengkap penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka .

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 1, 129-139.

Widhiastuti, R & Fachrurrozie. (2014). Team games tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar. *Jurnal pendidikan ekonomi dinamika pendidikan*, 9, 48-56. Retrieved Januari 8, 2019, from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/3355/3271>

Wiratmadja, R. (2009). *Metode penelitian tindakan kelas: untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.