

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsmi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Grafika, Sinar. (2009). *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hiliasih, R dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Redoks untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. <http://jurnal.untirta.ac.id>. Diakses tanggal 02 Februari 2018.
- Kinanti, Putri Wahyu dkk. (2012). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013). <https://jurnal.unej.ac.id>. Diakses tanggal 02 Februari 2018.
- Maya, Agustin Tika. (2011). *Makalah Media Pembelajaran*. Surabaya: UNESA FMIPA. [https://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/). Diakses pada 23 Januari 2018.
- Muntahaya, Arini Rusyda. (2017). Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Pokok Kisah Sahabat Nabi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Ngaliyah 01 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. <https://eprints.walisongo.ac.id>. Diakses pada 12 September 2018

- Riduwan. (2010). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Isnania Press.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori Risert dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, Tukiran dkk. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- _____. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H.B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uyun, Rifki Arifatul. (2013). Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02 Kota Semarang. <https://lib.unnes.ac.id>. Diakses pada 12 September 2018.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wena, M. (2011). *Strategi pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.