

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andri.(Februari 2011). *Definisi Ekonomi dan Metodologi Ekonomi*. <http://andri503.blogspot.com/2011/02/definisi-ekonomi-dan-metodologi-ekonomi.html> (Diakses 21 Maret 2012 )
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan mudjiono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta
- Hapsari. Anggraini Indri. Dkk (dalam Harris, 20 Oktober 2010). *Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle*. <http://www.slideshare.net/harrisftelka/ptk>. (Diakses tanggal 11 Februari 2012)
- Kiranawati. (13 November 2007). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/3/metode-team-games-tournament-tgt/> (Diakses 9 Februari 2012)
- Milano, Jupri. (Februari 2012). *Pengertian Hasil Belajar*. <http://juprimalino.blogspot.com/2012/02/penegrtian-hasil-belajar-oleh-james-o.html>. (Diakses 2 Maret 2012)
- Nurhayati, Ni Wayan Eva. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012*. ISSN 2252-9063. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Volume 1, Nomor 2, Juni 2012. <http://www.pti-undiksha.com/karmapati/vol1no2/6.pdf>. (Diakses 13 Agustus 2012)
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A.M.(2009). Dalam Ganti Depari. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dan Learning Cycle Pada Mata Pelajaran Elektronika Digital*. [Jurnal.upi.edu/file/4](http://jurnal.upi.edu/file/4). Artikel Ganti Depari .docx.

INVOTEC, Volume VII, No. 2, Agustus 2011:161-174. (Diakses 13 Agustus 2012)

*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Silaban, H.S. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 2 Pada Kompetensi Dasar Analisis Debit/Kredit dan Jurnal Umum di SMA Swasta Methodist-1 Medan Tahun Pembelajaran 2009/2010*. Medan: Skripsi FE Unimed.

Silvia. (23 November 2010). *Kelebihan dan Kekurangan Model-Model Pembelajaran Inovatif*.  
<http://silviafrans90.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-model-model.html> (Diakses tanggal 9 Februari 2012)

Simamora, Mariyati .2011. *Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Course Review Horay Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IS SMA Swasta Teladan Cinta Damai Meda Helvetia T. P 2010/2011*. Medan: Skripsi FE Unimed.

Slameto.2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Slavin E Robin. 1995. *Cooperatif Learning*. Terjemahan Nurulita.2008. Nusa Media

Spring, Profesor Hartman. (2002). *Define and Describe Cooperative Learning*.  
<http://condor.admin.ccny.cuny.edu/~eg9306/candy%20research.htm>  
(Tanggal akses 1 Mei 2012)

Sudjana, Nana.2009. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sunartombs. (10 Oktober 2011). *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*.  
<http://sunartombs.wordpress.com/2011/10/10/faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar/> (Tanggal akses 21 Maret 2012)

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wibowo, Ari. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran dengan Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Lembang pada Mata Pelajaran Informasi dan komunikasi T. P 2009/2010*. Bandung: FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia. Tersedia di: [http://cs.upi.edu/uploads/paper\\_skripsi\\_dik.pdf](http://cs.upi.edu/uploads/paper_skripsi_dik.pdf) (Tanggal akses 2 Maret 2012)