

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Bahri.S. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hakekat Belajar, (<http://rakasmuda.com/new/media-info/artikel-artikel/37-umum/56-hakekat-belajar>, diakses , 19-10-2016)
- Ika. (2010). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi*. <http://www.google.co.id/#q=penelitian+TGT&hl=id&biw=1024&bih=578&prmd=ivns&ei=GaEZTbmLKMjprAf3hJHgCw&start=10&sa=N&fp=4ba4fd3435162061> (diakses 25-10-2016)
- Isjoni, (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta (di akses 25-10-2016 )
- Lie, (2013). *Aplikasi model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas IX IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta*.<http://www.google.co.id/#q=penelitian+TGT&hl=id&biw=1024&bih=578&prmd=ivns&ei=GaEZTbmLKMjprAf3hJHgCw&start=10&sa=N&fp=4ba4fd3435162061> ( di akses 27-10-2016)
- Lie Anita. (2013). *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Moh Syah. (2013). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nugroho. (2012). *Penerapan model TGT dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika tentang sistem persamaan linear dua variabel bagi siswa kelas VIII<sup>A</sup> SMP 6 Wadaslintang*. <http://www.google.co.id/#q=penelitian+TGT&hl=id&biw=1024&bih=578&prmd=ivns&ei=GaEZTbmLKMjprAf3hJHgCw&start=10&sa=N&fp=4ba4fd3435162061> (28-10-2016)
- Nurdin, Syafruddin. (2012). *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : *Quantum Teaching* (di akses 28-10-2016)
- Noviyanti, Rohendi.D. Sutarno.H (10-01-2017). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi*.

<http://www.google.co.id/#q=penelitian+TGT&hl=id&biw=1024&bih=578&prmd=ivns&ei=GaEZTbmLKMjprAf3hJHgCw&start=10&sa=N&fp=4ba4fd3435162061>

Purnamawati. (2013). *Peningkatan kualitas pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT) dan media komik pada siswa kelas XI Teknik Mesin Otomotif (TMO) I SMK Negeri 1 Trucuk*. [http://www.google.co.id/#hl=id&biw=1024&bih=578&q=penelitian+TGT+teknik&aq=&aqi=&aql=&oq=penelitian+TGT+teknik&gs\\_rfai=&fp=4ba4fd3435162061](http://www.google.co.id/#hl=id&biw=1024&bih=578&q=penelitian+TGT+teknik&aq=&aqi=&aql=&oq=penelitian+TGT+teknik&gs_rfai=&fp=4ba4fd3435162061) ( 30-10-2016)

Slamento, (2012). <http://rakasmuda.com/new/media-info/artikel-artikel/37-umum/56-hakekat-belajar>. (diakses Selasa 30-10-2016 )

Sukmadinata. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta

Sudrajat, (2012). <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-mes-tournament-tgt/>. (diakses 2-11 2016)

Sadia, (2010). <http://hemow.wordpress.com/>. (diakses 2-11-2016)

Siahaan, (2007). *Efektifitas strategi pembelajaran keterampilan proses yang dikombinasikan dengan metode teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan laju reaksi*, Medan. UNIMED

Sudjana, (2012). *Modul Evaluasi Pendidikan*. Medan: Universitas Negeri Medan ( 15-11-2016)

Sadia, (2012). *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta (15-1-2017)

Trianto, (2013). *Riset pendidikan*. <http://ganis.student.umm.ac.id/2016/05/11/mahalnya-biaya-sekulah-di-masa-sekarang/>. (20-1-2017)

