

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Bakar, N. R. A, Mahbob, M. H. (2012). Student's participation in classroom: What motivates them to speak up?. *International Journal of Social and Behavioral Sciences*, 51, 516 – 522.
- Azwar, S. 2014. *Reliabilitas dan Validitas*. Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- B. Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fitriani, M., Negeri, S., & Alam, K. P. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN PRESTASI BELAJAR (Studi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pagar Alam) APPLICATION OF STAD-TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL TO INCREASE LEARNING PARTICIPATION AND ACHIEVEMENT (Study on Pancasila and Citizenship Education Subjects (PPKn) in Class VII SMP Negeri 2 Kota Pagar Alam) Mesi Fitriani 1) 1) SMP Negeri 2 Kota Pagar Alam. 11(2), 2021.
- Gayatri, Yuni. 2009. Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis*, 8(3), 1-67.
- Gunarta, I. Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112.
- Herawati, Yeni. 2008. *Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Melalui Optimalisasi Penggunaan Media Dengan Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI)*. FKIP UNS.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irianto, Agus. 2016. *Statistik*. Jakarta: Kencana.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- J.J. Hasibuan dan Moedjiono. 2010. *Proses Belajar, Mengajar*. Bandung: PT

Remaja Rosdakarya.

- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publishing.
- Mutia Jasni, S., & Hastuti, H. (2021). Peningkatan Partisipasi Belajar Sejarah Menggunakan Model Tgt Berbantu Aplikasi Quizizz Di Sman 2 Pariaman. *Kronologi*, 3(4), 440–448.
- Nailul Fauziah, Ratna Nulinnaja, H. A. (2020). Model Team Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Ips Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(2), 144–154.
- Novta, M., Ketut, K., Gede, A., & Pradnyana, A. (2017). Study Komparatif Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Learning Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1).
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Nurhayati. (2016). PENINGKATAN PARTISIPASI DAN PRESTASI BELAJAR PKn DENGAN MODEL PAKEM SISWA SEKOLAH DASAR INCREASING PARTICIPATION AND LEARNING ACHIEVEMENT CIVICS EDUCATION THROUGH PAKEM MODEL AT ELEMENTARY SCHOOL. In *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2018. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2020. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R.E.2015. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Sukidin, dkk. 2010. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Suri, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>
- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Widoyoko, Eko Putro. 2022. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2). <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>