

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono, (1999), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Ari Dwi Susyanto, (2016), “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD N 1 Jembangan Poncowarno Kebumen”. *Jurnal UPY*, <http://repository.upy.ac.id/153/1/JURNAL%20ARI%20DWI%20SUSYANTO.pdf> (diakses Februari 2018).

Arikunto, Suharsimi, (2013), *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Erwinta Noviana, dan Okimustava, (2016), “Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar”. *Jurnal UAD* Vol.3, No 1, https://journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/download/4541/pdf_27 (diakses Januari 2018).

Hamalik, O., (2009), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.

Isjoni, (2011), *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.

_____, (2005), *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: PT. Alfabeta.

Kadir Tiya, (2013), “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN”. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 4, No. 2, <https://ojs.uho.ac.id/index.php/JPM/article/view/2032> (diakses Januari 2018).

Lie Anita, (2004), *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Luluk, Martini, dan Agung, (2012), “Upaya Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dilengkapi dengan Teka-Teki Silang bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012”. *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol. 1, No. 1 Tahun 2012, <http://eprints.uns.ac.id/11435/1/1062-3379-2-PB.pdf> (diakses Februari 2018).

Munir, (2008), *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta.

Purwanto, (2009), *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Putri, Joko, dan Slamet, (2014), "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi di SMP Negeri 14 Jember". *Jurnal Unej* Vol. 3, No. 1, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/download/720/538> (diakses Januari 2018).

Rusman, (2012), *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sato G., Takeshi, N. Sugiharto H, (2005), *Menggambar Mesin menurut Standar ISO*, Jakarta: PT. Pradnya Paramita.

Sardiman, (2011), *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto, (2003), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Slavin, (2008), *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media.

_____, (2012), Model Pembelajaran Teams Games Tournament, <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournaments-tgt/> (diakses Desember 2017).

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D., (2011), *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta: Kencana.

Sudjana, N., (2009), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trianto, (2013), *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara.

Tri Astuti, dan Husni Abdullah, (2013), "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD* Vol. 1, No. 2, <http://ejournal.unesa.ac.id/article/5411/18/article.pdf> (diakses Februari 2018).

Usman, Moh. Uzer, (2002), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.