

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, Trianto Ibnu Badar. (2014). Mendesain Model Pembelajaran INOVATIF, PROGRESIF, DAN KONTEKSTUAL. Jakarta: Kencana.
- Aqib, Zainal. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. (2012). Evaluasi pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi dan Cipi Safruddin Abdul Jabar. (2010). Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis praktis bagi mahasiswa dan Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2005). Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010) Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2009). Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik Oemar. (2014). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Mifhatul. (2013). Model-Model Pegajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. (2011). *Cooperative learning*. Bandung: Alfabeta.

- Jihad, A dan Haris A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Kemendiknas.
- Lie, Anita. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Margono S. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas (Menciptakan Perbaikan Berkesinambungan)*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nuha, A.L. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X A MAN Semarang*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Walisongo Semarang.
- Rahyubi, Heri. (2012). *Teori-teori belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sagala, Sayful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slameto. (2010). *BELAJAR & FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPEGARUHI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert.E. (2010). *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supranto, J. (2009). *STATISTIK Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga.
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pelajar Pustaka.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Solihatin E dan Raharjo. (2011). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tanireja T., Faridli E.M., dan Harmianto. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wahidah, Lia. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Winkel, W.S. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiraatmaja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiratama, Dedy. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.