

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, SW., Alpian, Y. (2019). *Membaca Permulaan Dengan Teams Games Tournament (TGT)*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Alwi, SF., Murtiani., Dwiridal, L. (2015). Penerapan Metode Permainan KOKAMI Berdasarkan LKPD Saintifik Dalam Model Quantum Learning Terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 31 Padang. *Pillar of Physics Education Universitas Negeri Padang*, 6, 59.
- Arikunto, Suharsimi. (1996). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Awang, Imanuel Sairo. (2017). *Strategi Pembelajaran Tinjauan Umum Bagi Pendidik*. Kalimantan Barat: STKIP Persada Khatulistiwa.
- Cahyaningsih, Ujiati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas Universitas Majalengka*, 3, 1-5.
- Daryanto, Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Faturrahman, Muhammad. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Firman, Nurmiati, dan Nurfitrayani.(2015). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science Universitas Sulawesi Barat*, 2, 57-58.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Hanafy, Muh. Sain. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan UIN Alauddin Makassar*, 17, 74-76.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Indrayani, S., Degeng, IN., Sumarmi. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 2, 1322-1323.
- Isjoni. (2009). *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta.

- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta
- Jaelani, Aceng. (2015). P.embelajaran Kooperatif Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (MI), 2, 8-9.
- Jonita, Silvia. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Pada Pembelajaran Biologi Kelas IX MTsS Sikabau Dharmasraya (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar.
- Kasihani, Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penulis. Diakses dari <http://lmpjogja.kemendikbud.go.id/model-model-pembelajaran/>.
- Kementerian Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2016). Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Penulis. Diakses dari https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.
- Kurniasari, Ani. (2006). *Komparasi Belajar Antara Siswa Dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD)*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Nuraeni, H., Nurhayati, ND,. Haryono, H. (2015). Studi Komparasi Pembelajaran Menggunakan Kartu Destinasi dan Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Koloid SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 2, 39-40.
- Marita, Maya., Rusman., Ismayani, A. (2017). Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa yang Belajar Menggunakan Media Kotak Kartu Misterius (Kokami) dengan Roda Impian pada Materi Kesetimbangan Kimia di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Syiah Kuala*, 2, 145-154.
- Mauliana, A., Rusman., Rahmayani, RAI. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Model Atom Kelas X MIA 4 SMA Negeri 9 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Syiah Kuala*, 2, 183-191.

- Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Paisah, Neneng. (2013). Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 3, 29.
- Raehanah, Hudari, A., Djuwita, Warni. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Jurusan PGMI UIN Mataram*, 10, 43.
- Rusiana, Yuli. (2014). Penggunaan Media KOKAMI Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Jurnal FKIP Universitas Jember*, 3, 183-192.
- Saputra, Fendy., Hikamah, SR., Rahman, M. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media KOKAMI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Bioshell Universitas Islam Jember*, 1, 110-121.
- Saputra, Raden Ipan. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Group Investigation Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pengaturan Refrigerasi. *Thesis Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Simatupang, Halim (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Surabaya. CV Cipta Media Edukasi.
- Sitorus, EN,. Surya, Edy. (2017). The Influence of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students Creativity Learning Mathematics. *International Journal Publishing Research Papers in all Fields Universitas Negeri Medan*. 34, 18.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. London : Allymand Bacon
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukirno, Sadono. (2015). *Makroekonomi Teori Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Solihah, Ai. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP Universitas Indraprasta*, 1, 45-52.
- Sundayana, Rostiana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Syah, Muhibin. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tabany, AL., Trianti, IB. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. (2005). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, PEK., Suprayitno. (2017). Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 5 Sambibulu Sidoarjo. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*, 5, 1076.