

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Faisal, N.A. (2015). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas 5 SD*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanafiah, N & Cucu S. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hoppkins, D. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kasmadi & Sunariah. (2014). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Napitupulu. F.K. (2015). *Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Nurhatimah, I.U. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN Kalianget Timur IX Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw. *Pedagogia Vol. 3, (1)*, 19-27.
- Nurliah, L. (2012). *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran kooperatif Jigsaw*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Ristiowati dan Suprayitno. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *JPGSD Vol. 2*, (1), hlm. 1-10.
- Rohmah, E.A & Wahyudin. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Game Online* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 8*, (2), hlm. 126-143.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Belajar Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sari, E.V. (2016). *Penerapan Strategi React (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring)* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin. (2016). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: alfabeta
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2009) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wicaksono, R.H., Santoso, S., Hamidi, N., (2013). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Permainan Puzzel Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jupe UNS Vol. 1*, (2), hlm. 1-10.
- Zuriyani, E. (2015). *Peranan Guru dalam Pengelolaan Kelas Efektif*. [Online]. Diakses dari <http://bdkpalembang.kemendiknas.go.id>

