

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif* (E. Mahriani (ed.)). Aswaha Pressindo.
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2).
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (Amiruddin (ed.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar* (M. Fadhli (ed.)). CV. Pusdikra MJ.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. PT Asdi Mahasatya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Baharuddin, & Wahyu, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. AR-Ruzz Media.
- Cahyo, Y. D. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2015/2016*. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surakarta Sebelas Maret.
- Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis*, 8(3).
- Herliani, Boteng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Journal Pembelajaran Biologi*, 5(1).
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif, Meningkatkan Kecerdasan Antara Peserta Didik*. Pustaka Pelajar.

- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperime* (Sudirman (ed.)). Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Nurhana, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal [Endidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1).
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Parwanti. (2020). *Pembelajaran Kooeratif Model Permainan dalam Pembelajaran IPS SMP*. CV. Adanu Abimata.
- Prasetya, H. R. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Program Strudi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Yogyakarta.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen uji validitas dan reabilitas penelitian ekonomi syariah* (A. Saifudin (ed.)). StaiaPress.
- Ratnasari, N. (2018). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Elektronik Dasar Siswa Kelas X Kompetentis Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santoso, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variailitas enggunaan Model Pembelajaran Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelass X IPS di Kota Deok. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhiinya*. PT Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperativ Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sujana, W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pnedidikan Dasar*, 4(1).

Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2).

Suyatno. (2004). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. SIC.

Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta.

Widja, I. G. (1989). *Dasar Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. P2LPTK.