

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L., & Wahyuni, S. (2019). *Perencanaan pembelajaran sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Ahdar, D., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Razavieh, A., & Sorensen, C. (2006). *Introduction to research in education* (7th ed.). Belmont: Thomson Wadsworth.
- B. Uno, H. (2008). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyo, A. N. (2013). *Panduan aplikasi teori-teori belajar mengajar teraktual dan terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Dalimunthe, R. (2021). *Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sejarah kelas X di SMK Swasta Dwiwarna Medan* (Tesis Sarjana). Universitas Negeri Medan.
- Depdikbud. (1998). *Symposium pengajaran sejarah*. Jakarta: Eka Dharma.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 175.
- Erwinta, N., & Okimustava. (2016). Penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. *The Official UAD Scientific Journal*, 3(1), April.
- Fadilah, A. N. (2023). *Pengaruh penggunaan media Tic Tac Toe terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024* (Skripsi, Maret).
- Firlianto, E. (2023). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan susun kata terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Ciamis* (Skripsi, Juli).
- Fujiyati, S. (2015). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Junaida, A. (2023). *Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS I SMA Negeri Arjasa menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*.
- Kasanah, R. U. (2021). *Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa di MA Al-Islam Joresan Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021* (Skripsi, November).
- Kurniasari, Z. (2018). Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS 3 di SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(5).
- Santosa, D. S. (2018). Manfaat pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran. *Halaman* 6.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media.

- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Yaumi, M. (2014). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum 2013* (Edisi Kedua). Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yuliawati, A. A. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, Vol 2 No 2.