

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan*. Widya Puspita.
- Achdiyat, M., & Andriyani, F. (2016). Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 246–255. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.996>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Amaluddin, Setiadi M. A, S. A. (2019). *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. 1*, 14–20.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anjelita, C. (2022). Pendidikan yang Berkualitas. *ReseachGate*, June, 1–7.
- As: Dewi, C., Widiawati, S., Anitra, U., & Mertika, R. (2021). Analisis Sikap Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS: Studi Kasus di SD Negeri 38 Sengawang Hilir Kelas 4. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 3(2), 141–150. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse>
- Astawa, I B M. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Berkearifan Lokal Suplemen dalam usaha mewujudkan Insan Berkearifanlingkungan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di *Seminar Nasional Riset Inovatif, c*, 33–39.
- Astawa, I B M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astawa, Ida Bagus Made, & Adnyana, I. G. A. P. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Bayu Adi Nugraha, Sumarmi, P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Geografi siswa kelas X SMAN 10 Malang. *Media Komunikasi Geografi*, 17, 1–12.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.
- Chabibah, U. (2008). Pemanfaatan dan Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Geografi. *Pendidikan Inovatif*, 4(1), 42–47.
- Dewi, F. (2019). *PERAN KINERJA GURU*. 289–298.
- Eni. (2017). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Fatriani, E., & Sukidjo, S. (2018). Efektivitas metode problem based learning ditinjau dari kemampuan berpikir kritis dan sikap sosial siswa. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(1), 11–26. <https://doi.org/10.21831/socia.v15i1.20089>
- Harris, S. T., Gertz, B. J., Genant, H. K., Eyre, D. R., Survill, T. T., Ventura, J. N., Debrock, J., Ricerca, E., & Chesnut, C. H. (1993). The effect of short term treatment with alendronate on vertebral density and biochemical markers of bone remodeling in early postmenopausal women. *Journal of Clinical*

- Endocrinology and Metabolism*, 76(6), 1399–1406. <https://doi.org/10.1210/jcem.76.6.8501142>
- Hidayah, R. N., Nisa, J., & Nurochim, N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 9(1), 7–14. <https://doi.org/10.15408/sd.v9i1.24932>
- Mardayanti, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prosedur Administrasi di SMK Batik 2 Surakarta. 2, 121–134.
- Monika, R. L. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan. 1–239.
- Nandi, N. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *Jurnal Geografi Gea*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.17509/gea.v6i2.1741>
- Nur'aini, F., Ulumuddin, I., Sari, L. S., & Fujianita, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018. *Pusat Penelitian Kebijakan*, 3, 1–10.
- NURANDA, I. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Iis 3 Sma Negeri 1 Telagasari Pada Mata Pelajaran Geografi. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 127–132. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.837>
- Putra, I. G. P. N. H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, I. P. S. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERAKITAN KOMPUTER. 6(3), 106–115.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Rahmawati, N. I. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 1–23.
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. 14(2), 70–76.
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). PENANAMAN SIKAP SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 SINGARAJA. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>
- Samara, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri Model Terpadu Madani Palu. *Katalogis*, 4(7), 205–214.
- Saptono, Y. J. (2016). MOTIVASI DAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212.
- Sardiman, A. . (2011). *INTERAKSI DAN MOTIVASI BELAJAR MENGAJAR* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Setiawan, A. (2019). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Book*, 09(02), 193–210. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>

- Silaban, B. (2006). *Drs. Bajongga Silaban, MPd JURNAL UDA 6*.
- Sitti Ratna, D. (2019). Perbandingan hasil belajar PAI melalui model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dan Jigsaw. *Jurnal Al-Ta'dib*, 59.
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (Setiyawami (ed.)). Alfabeta.
- Suharman, E., & Mukminan. (2017). Talking with People about to Die. *British Medical Journal*, 3(5922), 25–27. <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Sma Di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683–2694.
- Tambak, S. (2017). Jurnal Cooveratipe Learning 1. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(113), 1–17.
- Treman, I. W. (2002). *Substansi Pembelajaran Geografi di Era Globalisasi*. 23, 66–85.
- Tristaningrat, M. A. N., Mahartini, K. T., & Dewi, L. N. K. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games- Tournament (TGT) Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas V SDN 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2019/2020. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–28.
- Yuliasari, A., & Indriarsa, N. (2013). PERAN DOMINAN MOTIVASI INTRINSIK DAN MOTIVASI EKSTRINSIK SISWA PUTRI DALAM MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER FUTSAL. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 01(02), 314–317.
- Zuriatun, H. (2021). *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN: -; E-ISSN: -*
<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. 1(1), 1–13.

