

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. N., Susanto, D. A., & Rahayu, D. B. (2023). Penggunaan Teams Game Tournament Berbantu Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Explanation Text. *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 386–396. <https://doi.org/10.55681/primer.v1i4.165>
- Alifa, S. P., & Astriyani, A. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melaluicerdas Cermat Matematika Kelas Xi Ipa Sma Hang Tuah 1 Jakarta. *Prosiding Semnaskat Lppm Umj 2021*, 1–6.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Elsan Nasrillah, E. K. dan K. K. (2019). Teks Eksplanasi sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 5 Bandung. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 3(1), 68–73.
- Febyani, K. R., & Setiawan, Y. (2022). Meta-Analisis Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 259–275. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7171730>.
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104–113. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Hasanah, A. S. H. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. 1(1), 1–13.
- Kurniawan & Puspitaningtyas. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. 1–224.
- Larasati, D. A., Sutirna, & Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1015–1022. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Nafri Yanti, S. dan R. K. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 2, 72–82.

- Najamudin, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Woha Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6). <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1641>
- Nasrillah, E., Kosasih, E., & Kurniawan, K. (2019). Teks eksplanasi sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia di kelas XI SMAN 5 Bandung (Kajian deskriptif kualitatif terhadap fungsi, struktur dan kaidah kebahasaan dalam proses pembelajaran berbasis genre). *Diglosia: Jurnal Pendidikan ...*, 3(1), 68–73.
- Natalia, D., Surastina, & Hastuti. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Menulis Teks Eksplanasi dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Menggala Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 44(12), 1–14.
- Natalia Desi, S. H. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Menulis Teks Eksplanasi dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Menggala Tahun Peajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 44(12), 2–8.
- Novianty, E. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Siswa Kelas Vii.5 Smp Negeri 3 Pallangga. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 262–270. <https://doi.org/10.33659/cip.v9i2.209>
- Nuraida Ida. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Tegasaki Pada Mata Pelajaran Geografi. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 127–132.
- Nurhayati. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Binaaa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 1–11.
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Prameswari, T. D. A. ., Roosyanti, A., & Kartikasari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 189–202. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4>
- Putri, Y. P., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2934–2940. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.987>

- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Ratana Subha Tusitadevi, & Suhandi Astuti. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *INVENTA*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3528>
- Sa'diyah, H., Ramadani, A. S., Ningsih, Y., & -, S. (2022). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109–115. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.594>
- Sauhenda, A. F., Riwu, L., & Tembang, Y. (2019). Pengembangan Perangkat Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Dan Cerita Pendek Serta Implemetasi Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 395. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.15547>
- Sridadi. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament pada Siswa Kelas VIII SMP. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 183–194.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April).
- Suherli, M. S. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia*. {online}. 2020. <https://www.google.com/search?client=firefox=buku+guru+bahasa+indonesi+a+kelas+11>
- Sutriati, A., Cahyono, H., Pranoto, H., & Aryani, R. (2023). *Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah*. 7(2), 44–55.
- Windhiarty, W., Jafar, H., & Sulistyowati, E. D. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi dengan Media Berbasis Adobe Flash Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmu Budaya*, 1(4), 367–376.
- Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, E. T. B. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Yulisa, B., Setyaningtyas, N., Hartutik, H., & Wuriningsih. (2023). *Efektivitas Metode Teams Games Tournamet (TGT) Berbantuan Modul Terhadap Sikap Toleransi Siswa*. 2(2), 17–33.