

## DAFTAR PUSTAKA

- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2010). *Introduction to Research in Education*. USA: Wadsworth
- Bryd, P. R. (2013). *Methods for Effective Teaching: Meeting The Needs of All Stuedets*. Washington DC: Pearson
- Dunn, D. S. (2001). *Statistic and Data Analysis for the Behavioral Sciences*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Erman Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: FMIPA UPI.
- Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (2007). *How to Design and Evaluate Research in Education*. Singapore: The McGraw-Hill Companies
- Hamzah, M. A., & Muhlisrarini. (2013). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herman Hudojo. (2001). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: FMIPA UM
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hughes A. G. & Hughes, E. H. (2012). *Learning & Teaching: Pengantar Psikologi Pembelajaran Modern*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Igel, C. & Urquhart, V. (2012). Generation Z, Meet Cooperative Learning. *Middle School Journal*. Volume 43, Halaman 16 – 21.
- Kemendikbud. (2016). (20401129) *SMAN 1 Ngaglik*. Didapat dari: <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/745B848D-1240-4180-B4E7-0F47FF06AB02>
- Kemendikbud. (2016). (20401132) *SMAN 2 Ngaglik*. Didapat dari: <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/chome/profil/91F118B7-8636-4A69-A631-9FD1C8ECCDED>
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A., Evans, C., dan Vitak, J. (2009). *Teens, Video games, and Civics (Vol.2009)*. Washington, DC: PEW Internet & American Life Project.
- Marsh, C. (1996). *Handbook for Beginning Teachers*. South Melbourne: Longman.

- Miles O'shea. (2014). Informal Mentoring by Teachers: Strategies to Increase Student Engagement in Secondary Learners at Risk. *International Journal of Arts & Sciences*, 07(40), halaman 71 – 82.
- Nurmiati. (2010). Pembelajaran Matematika Dengan Model Teams Games Tournaments Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Imogiri. *Skripsi*. FMIPA, Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- R.R. Hake. (1998). Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal Physics*. Volume 66, Halaman 64 – 74.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sam, A., & Bergmann, J. (2013). Flip Yout Student's Learning. *Educational Leadership*. Volume 70, Halaman 16-20.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaifuddin, Azwar. (2010). *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Swari, Septiana M. (2013). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) ditinjau dari Kecerdasan Emosi dan Prestasi Belajar Logika Matematika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Temanggung. *Skripsi*. FMIPA, Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Walpole, Ronald E. (1995). *Pengantar Statistika, edisi ke-3*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Wright, S. P., Horn, S. P., & Sanders, W. L. (1997). Teacher and Classroom Context Effects on Student Achievement: Implication for Teacher Evaluation. *Journal of Personnel Evaluatin in Education* 11, 57-67.