

DAFTAR PUSTAKA

- (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Arifin, z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto & Safruddin. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi
- Aksara Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Aulia, Rohmawati. (2017). Penerapan Metode Quiz Team Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Sumpah Pemuda Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VG Madreasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1. *Jurnal al-Hikmah*. Volume 5, No 2, Hal 39-45
- Dian, Anggita. (2015). Pengaruh Metode Quiz Team terhadap minat baca siswa IPS kelas XI SMA Negeri 1 Sleyegan. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*. Hal1-9
- Aunurrahman. (2011). *Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Cv
- Devil. (2014). *Quiz As An Innovative Approach In Teaching Community Medicine To Medical Student*. Journal of Communitie Medicine. Vol 5, No 2, 182
- Djamarah, S. B. (2017). *Prestasi Belajar & Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu pendekatan Teorestis Psikologi*. Jakarta: PT Asli Mahasatya
- Fitri (2017). *Pendidikan karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*. Jogjakarta: Ar ru Media
- Hamid. (2014). *Metode Edu Trainment*. Jogjakarta: Wonosari
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kemmis, S & Mc Taggart, R (1982). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University

- Lisyarti, R. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Metode Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Maslikan. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketentusan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bolla Volly di Kelas XII Mipa 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi. Vol 1, No 5, 02
- Mohamad & Aljezawi. (2015). *Quiz game teaching format versus didactic lectures*. Jornal of Nursing. Vol 24, No 2, 86
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan & Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mustari. (2014). *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Muslich. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto. (2010). *Evaluas Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setiawan. (2012). *Peningkatan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar dengan Strategi Pembelajaran Team Quiz*. Jurnal Pendidikan Matematika. Hal 12
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT rineka Cipta
- Silberman. (2016). *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Silberman. (2018). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Sudjana, N (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Susanti. (2016). Pengaruh Metode Team Quiz terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Peserta didik Kelas X MIA SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Volume 01, No 01, Hal 5

Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Yaumi. (2016). *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi*. Jakarta: kencana

Widoyoko, P. E (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

