

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2011, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Bumi Aksara
- Alfina, S., Huda, C., & Ariyanto, P. (2022). *Penerapan Media Buku Pintar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 3 Sub Tema 1 Di SD NEGERI 4 KLAMBU*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08, 1818–1827.
- Amni, Z., & Kusuma Ningrat, H. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga*. In *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* (Vol. 15, Issue 2).
- Aqib, Z dan Ahmad Amrullah. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). *Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi*. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Armadani, N., Wijayanti, R. A. R., & Aini, N. (2022). *edukatif: jurnal ilmu pendidikan Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa*. 4(3), 4533–4539.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Asya Sya, Y., & Jember, U. (n.d.). *Education Journal: Journal Education Research and Development Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa*. <https://doi.org/10.31537/ej.v8i1.1409>
- Diana Tari, H., & Suwirta, U. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MAN 2 Kota Tasikmalaya*. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Djamarah, S. B., & Zaib, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta

- Ahmad, M., Sutrisno, B., & Yusri, A. Y. (2021). *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*. 3(2), 221–229. <https://doi.org/10.31960/ijol>
- Herawati, S. (2019). *Penerapan Teams Games Tournament Dengan Monarki Pada Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa*. *Tata Arta*, 5(3), 97–109.
- Imanulhaq, R., Prastowo, D. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). *Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 2655–6804. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Komalasari, F., & Juarsa, O. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Perilaku Toleransi Siswa Kelas IV SD*. *JURIDIKDAS: JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR*, 6(3), 2023. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3>
- KRISDAYANTI, ADA115177, et al. *Meningkatkan Hasil Belajar Tema 3 Subtema I Dan II Materi Mahkluk Hidup Melalui Penerapan Model Snowball Throwing Pada Siswa Kelas Iv Sdn-8 Palangka Kota Palangka Raya Tahun Peajaran 2019*. 2019. PhD Thesis. Universitas Palangka Raya.
- Kunandar. (2008). *Langkah-langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 97–108. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). *Implementasi Media Wordwall Gameshow untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 117–124.
- Marfuah, S, Z.Zaenuri, M. Masrukan. (2022). *Model Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. *Jurnal UNNES*
- Masril, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Kurikulum 2013 Di Smk Negeri 2 Padang. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 12–25. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i1.956>
- Mega Aprita, Yessica, Siti Nuraeni, Y., & Diana Warpindyastuti, Lady. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa* (Vol. 6).
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W.

- (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mutiaramses, M, S. Neviyarni. (2021). *Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Hery Yono, N. Syafril Ramadhon. (2020). *Efektivitas Pendekatan Student-Centered Learning Dalam Pelatihan Survey Topografi Di Bandung* In *Jurnal Kewidyaiswaraan* (Vol. 5, Issue 1).
- Nastiti, R., Santosa, S., & Sumaryati, S. (2020). *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Roda Putar Akuntansi Berbasis E-Learning*. *Tata Arta*, 6(3), 97–110.
- Nasution, I. N., Lestari, W., Tetap, D., Muslim, U., Alwashliyah, N., & Belakang, L. (2021). *Tinjauan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Talking Stick Pada Siswa SMA*. 10(1).
- Nurdian, W., Santoso, S., & Muchsini, B. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantu Kartu Soal Di SMK. *Tata Arta*, 7(3), 87–99.
- Pendidikan, J., Indonesia, A., & Nashiroh, M. (2020). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 18, No. 1, Tahun 2020*. 18(1), 20–35.
- Prasetya, I. W. S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 4, 163–172.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (n.d.). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif*.
- Sagala, R. S. (2016). Faktor-Faktor penyebab Rendahnya Aktivitas Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Vii Di Mts Nurul Falah Bukit Kemuning. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2), 53–70. <https://doi.org/10.24042/albayan.v8i2.364>
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1250>
- Sardiman, A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru SDIT AL-KAHFI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol 4, No, 195–199.
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128–140.
- Simamora, M. I., Simamora, Y., Kemampuan, P., Matematika, K., & Siswa, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematika Antara Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Dengan Teams Games Tournament (Tgt). In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 4).
- Simatupang, T., Ahmad, M., & Siregar, E. Y. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan berpikir Logis Matematika Siswa SMK. In *Mathematic Education Journal MathEdu* (Vol. 5, Issue 1). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, S., & Suwirta, U. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament (TGT) 239–248.
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (n.d.). *Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa*.
- Utami, C. T., Arwan Fernando, K. G., & Mardati, A. (2023). Efektivitas Teams Games Tournament Dengan Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 2872. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7297>
- Yuniarti, Y., Budiman, N., & Ayudyaningtias, N. (n.d.). *Penggunaan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran Ipa Materi Tata Surya*.