

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Ananda, R. H. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (ke-1). CV. Pusdikra MJ.
- Andrijanto, D., Jasmani, P., & Negeri, U. (2023). *The Influence of The TGT (Teams Games Tournament) Learning Model on Table Tennis Learning Outcomes*. 14(03), 322–329.
- Aprillia. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Turi* (Vol. 15, Issue 1).
- Asrofah, T. W. S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI*. 10, 1–9.
- Aulia, T. (2022). Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Game Ranking 1 di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 139–145. <https://doi.org/10.56114/maslahah.v3i3.440>
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
- Azis, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The Effect of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) with Play Wheel Media on Students' Interest in Biology Education STKIP Pembangunan Indonesia. *Journal of*

Physics: Conference Series, 1752(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1752/1/012068>

Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., Rahimah, & Nastiti, L. R. (2021). The perspective on monopoly as media in physics learning by using teams games tournament. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012015>

Budi, D. S., Bintoro, H. S., & Rahayu, R. (2020). Learning Activeness Affects the Ability to Understand Students' Mathematical Concepts Using Discovery Learning Model. *Journal of Education Technology*, 4(3), 340. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.27907>

Cantika Riana, P. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Lesson Study. *Inspiratif Pendidikan*, 13(1), 26–37. <https://doi.org/10.24252/ip.v13i1.36499>

Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79.

Eka, A. E. K. N., Ervilda, H., Afrinaldi, A., Oktamade, D., Hidayat, M. S., Andrizal, G. F., & Suci, R. G. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Game Rangkang 1 Dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As-Sohwah. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 107–112. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.2956>

Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>

Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>

Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka. Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi%0AKurikulum Merdeka

Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah*

- Fitria, D., Bakhruddin, A., & Kudus, U. M. (2024). *Pengaruh Permainan Rangking Satu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD The Influence of the Rank One Game Assisted by Interactive Powerpoint on Science Learning Outcomes in Class IV Elementary School*. 4(2), 146–158.
- Hajarah, S. R. (2021). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Sanabil Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram.
- Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56.
- Haryati. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Permainan Ranking 1 Pada Pembelajaran Matematika*. 2(3), xxii–94.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayatullah, A., Arafah, F., Puji, A., Ula, A., Prayogo, M. S., Kiai, U., Achmad, H., Jember, S., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Keguruan, I. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pembelajaran Ipa Kelas IV SD AL-Baitul Amien*. <https://doi.org/10.15548/jcm.v5i2.7476>
- Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2021). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Indrawati, T. (2022). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas Iii Sdn Mojorejo 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(4), 21–41.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 210.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024* (Issue 021).
- Kholisah, N., Belva Saskia, Novi Suci Dinarti, Levy Rohmatilahi, & Deti Rostika. (2024). Analysis of the Impact of Lack of Classrooms on Students' Conductivity While Learning. *Progres Pendidikan*, 5(2), 134–138.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v5i2.408>
- Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1247. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>
- Kioupi, V., Vakhitova, T. V., & Whalen, K. A. (2022). Active learning as enabler of sustainability learning outcomes: Capturing the perceptions of learners during a materials education workshop. *MRS Energy and Sustainability*, 9(1), 64–78. <https://doi.org/10.1557/s43581-021-00019-3>
- Lubis, R., & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–137.
- Made, N., Udiani, P., Ngurah, G., Agustika, S., & Rini, M. G. (2024). *Teams Games Tournament Learning Model to Improve Elementary School Students' Mathematical Creative Thinking Skills*. 7(1), 158–166.
- Manasikana, O. A., Afida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru Ipa Smp. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1). LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
[https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mc](https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mc.manuscriptcentral.com/kinseyonsociety.com/downloads/reports/Educa)
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>

- Mughina; Santosa, B. (2024). *Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terbimbing Materi Produksi Massal Kelas XII TPL Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes through the Guided Project-Based Learning (PjBL)*. 33(3), 623–634.
- Muharam, A., Mustikaati, W., Fauziah, A., Fadila, I., & Maria, S. (2024). Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8207>
- Mulyani, Rini. Djumhana, Nana., & Syaripudin, Tatang. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>
- Nasir, A. (2023). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Sikap Siswa dalam Belajar. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 136–145. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2789>
- Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/614>
- Nuraini, M., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 326–335. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.246>
- Nurfriana, S., Patimah, P., & Rokhmah, U. N. (2022). Pengaruh Metode Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.24235/ijee.202231.10963>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017a). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.

- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017b). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran “Who Am I.” In *Analytical Biochemistry* (Cetakan Ke, Vol. 11, Issue 1).
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Priutomo, T. W., & Julaikah, D. I. (2023). Penerapan Metode Permainan Rangking Satu pada Materi Konjungsi Koordinatif Untuk Keterampilan Menulis Dekripsi Bahasa Jerman Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Tarik. *E-Journal Laterne*, 12(2), 1010–1020.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Putri, R. R., & Susanto, R. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model two stay two stray. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 111. <https://doi.org/10.29210/30033106000>
- Rahayu, R., Azzahra, A., Handoko, H., Muslihudin, M., & Saebah, N. (2023). The Effect of the Application of the Make-a-Match Model on the Ability to Understand Mathematical Concepts and Student Learning Activity. *International Journal of Social Service and Research*, 3(8), 2101–2111. <https://doi.org/10.46799/ijssr.v3i8.645>
- Ridhahani. (2020). Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemula. In *Banjarmasin:Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari* (Cetakan ke). Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.

- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rohmah, S. N., Waluya, S. B., Rochmad, & Wardono. (2020). Project based learning to improve student learning activeness. *Journal of Physics: Conference Series*, 1613(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012079>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (Try Koryati, Ed.). Penerbit kbm Indonesia.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Seftriyana, E. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas I*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Silaban, W. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; Cetakan Ke). Alfabeta.
- Suherman, S., Zafirah, A., Agusti, F. A., Sandra, R. P., Engkizar, & Efendi. (2021). Encouraging Students' Active Learning Activities through the Implementation of MASTER Learning Model Based on Mind Mapping Techniques. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012094>
- Sutomo, D. A., & Widiyatmoko, A. (2023). Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games. *Seminar Nasional IPA*, 5.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Utami, T. M., & Rahmiati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1606–1611. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1248>

- Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Yolanda, R., & Radhiani, S. M. (2024). *Permainan Rangking Satu untuk Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Pendahuluan*. 21(2). <https://doi.org/10.21009/almakrifah.21.02.01>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Zanah, T. R., Setiawan, D. L., & Kom, M. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.1508>