

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. *Journal of Islamic Education*, 4, 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Almagfira, A., Alibasyahi, L., & Agni, R. (2024). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Game Tournament Type on Motivation and Learning Outcomes of Junior High School Students in Palu. *Equator Science Journal*, 2(2), 58–64. <https://doi.org/10.61142/esj.v2i2.126>
- Ambarwati, D. A., & Darmawan, P. (2024). Pemahaman Tentang Keberagaman Peserta Didik Melalui Pembelajaran - Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Upaya Pemenuhan Target Kurikulum. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*. <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i7.2024.5>
- Annisa, S., & Abadi, A. P. (2023). Level-Level Kepercayaan Diri (Self Confidence) Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4103–4108.
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Astuti, N., Rapani, Ningsih, D. K., & Triastuti, V. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Graha Ilmu.
- Astuti, W. P., Rahayu, H. M., & Kurniawan, A. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Percaya Diri Siswa Pada Materi Ekosistem di MTS AL-IHSAN Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 8, 112–124.
- Aunurrahman. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Alfabeta.
- Azmi, R. N., & Basukiyatno. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Melalui Model Kooperatif Tipe TGT*. 1186–1197.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Cahyanti, Y. R., Megasari, D. C., & Rofisian, N. (2023). Peran Kahoot Sebagai

- Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 01.
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Goein, A. M. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak.
- Christy, H., Larasati, D. A., & Warsito, A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VII dengan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Puzzle Pada Materi Kondisi Wilayah Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Jurnal of Education*, 2.
- Ertikanto, C. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- Fahrurrozi, & Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Profit*, 8.
- Firdaus, A., & Widayati, A. (2020). *Cooperative Learning Model Teams Games Tournaments (TGT) Type, Assisted With Kahoot To Enhance Students' Learning Motivation In Introduction To Accounting*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halimah, L., Tamrin, I., & Syafrizal. (2024). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 2 Bukit Tinggi. *Journal of Education*, 4, 168–172. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/583%0Ahttps://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/download/583/630>
- Handayani, S., W, S. U. M., & Megasari, R. (2020). *Buku Ajar Strategi pembelajaran Ekonomi: Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Literindo Berkah Karya.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hulukati, W. (2016). Pengembangan Diri Siswa SMA. In *Ideas Publishing*.
- Hutasoit, P. O., Barasa, T., & Naibaho, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA N 1 Siantar. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Jelita, S. K., & Sholehuddin. (2024). Upaya Guru Meningkatkan Kepercayaan Diri

Siswa. *Jurnal UMJ*.

- Kemendikbud. (2024). *Data Pokok Pendidikan*.
<https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/CE3931FD0C60607C22A5>
- Khairunisa, A. (2024). *Psikologi Kepercayaan Diri Meningkatkan Keyakinan dan Penerimaan Diri*. 1–12.
- Khasanah, B. A., Nurmitasari, Astuti, R., Istiqomah, N. A., Darma, W. P. A., Sari, W. P., Saputra, D. I., & Syahputra, R. K. (2023). Workshop Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, Dan Kahoot! Untuk Mewujudkan Guru Muhammadiyah Melek Digital. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7, 4111–4119. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16633>
- Khoirunnisa, F., Ermawati, & Listiyantati, L. (2024). *Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik*. 3.
- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1, 1–11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.444>
- Magfirah, A. D., Sukardi, Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 1–13. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9595>
- Maloring, B. D. C., Sandu, A., Harry, R., Soesanto, & Seleky, J. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika. *Jurnal Ilmiah*, 16. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>
- Marwah, S. S., & Mahmudah, N. N. (2023). Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 02.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Ma'arif, M. A. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (TGT) On Student's Learning Achivement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>
- Ningsih, S., & Dukalang, H. (2019). Penerapan Metode Suksesif Interval pada Analsis Regresi Linier Berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1, 43–53. <https://doi.org/10.34312/jjom.v1i1.1742>
- Nisa, M., Musriandi, R., & Aryani, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Baamboozle untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Self Confidence Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan

- Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Oktarisa, F., Rahmat, T., & Firmanti, P. (2024). Pengaruh Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5532–5543.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11, 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Pramesty, M. P., & Suratno, I. B. (2022). Hubungan Rasa Percaya Diri, Perhatian Guru, Dan Dukungan Teman Sebaya Dengan Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/jpea.v15i1.4601>
- Prastini, M. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*. CV. Adanu Abimata.
- Putri, A. D. A., & Dewi, R. M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 4 Sidoarjo*. 1–6.
- Qibtiyah, Q. M., Syamsi, A., & Atikoh, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Nurul Huda Pangenan. *Indonesian Journal of English Education*, 4.
- Rahmadhani, P., Irianto, A., & Armianti. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MAN di Kota Padang. *EcoGen*, 1.
- Ratnasari, D., Widyanto, O. D., Widiarto, T., Sambara, D., & Faresta, R. A. (2023). The Effectiveness of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application on Physics Learning Outcomes of Students In SMA Negeri 3 Salatiga. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 21. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Rifqi, M., Putra, H. K., & Walimin. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7, 26–32. <https://doi.org/10.32585/edukara.v7i1.271>
- Rohmatin, F., & Kusdinar, U. (2020). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*. 7, 167–173.
- Rovi, R. A., Zakir, S., Ilmi, D., & M, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbatuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4, 120–127. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i4.525>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>
- Savitri, A. Y., & Amalina, S. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2, 166–177. <http://repository.uin-malang.ac.id/17686/1/2553-Article-Text-7125-1-10-20230629.pdf>
- Senangsa, M. (2023). *Membangun dan Mengembangkan Keterampilan, Kepercayaan Diri, dan Kemandirian*. Hikam Media Utama.
- Siahaan, D. C. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Rongguruhuta Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 1, 176–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v1i6.262>
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibaran, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sitepu, D. L., Opod, H., & Pali, C. (2016). Hubungan tingkat kepercayaan diri dengan obesitas pada siswa SMA Negeri 1 Manado. *Jurnal E-Biomedik*, 4. <https://doi.org/10.35790/ebm.4.2.2016.14638>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning*. Penerbit Nusa Media.
- SMA Negeri 1 Ajibarang. (2024). *Kondisi Sekolah*. <https://sman1ajibarang.sch.id/web/page/kondisi-sekolah>
- Suartama, I. K. (2023). *Mobile Ubiquitous Learning Kajian Pengelolaan Diri dalam Belajar, Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

- Subair, A., Tohirin, & Zaitun. (2022). *Pembelajaran Fikih Berbasis Kecerdasan Majemuk dan Keaktifan Belajar di Madrasah*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Alfabeta.
- Sukendro, N. D. W., Arintoko, & Krisnaresanti, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Cilacap. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12, 8–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p8-15>
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Eureka Media Aksara.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>
- Suliyanto. (2018a). *Metode Penelitian Bisnis*. CV. Andi Offset.
- Suliyanto. (2018b). *Metode Penelitian Bisnis*. CV. Andi Offset.
- Sundari, E., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Suparlan. (2019). Teori Konstuktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.
- Tamami, R. (2020). *Belajar Asyik dengan Quizizz, Kahoot, dan Google Classroom*. CV. Pustaka Media Guru.
- Tasruddin, R. (2020). Media Konvensional Yang Terbarukan. *Jurnalisa*, 06.
- Thobroni, M. (2017). *Belajar & Pembelajaran, Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Ulum, A. S., Sumarwiyah, & Pratiwi, I. A. (2019). Peningkatan Sikap Percaya Diri Siswa Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu

Kelas IV SD 2 Bakalan Krapyak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2, 107–115.
<https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.2942>

Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5. <https://kahoot.com/>.

Wulandari, D. A., Trianan, S. A., Aufaa, M. A., & Azizah, W. A. (2024). Peningkatan Karakter Percaya Diri pada Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 22470–22478.

Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4.

Zanah, T. R., Setiawan, D. L., & M.Kom. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10, 115–127.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>

