

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., & Anggun. (2021). Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps Dan Tgt Terhadap Prestasi Belajar Fisika Smk Al Amin Kilang. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(1), 169–179. Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Aksan, H. (2017). *Kamus Bahasa Indonesia*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Al-Ma'shum, R. N., Listiawat, M., & Yuliawati, A. (2024). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Assisted by Educandy Application on Student Learning Outcomes on Ecology Material. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 3(10), 858–863. <https://doi.org/10.58344/jii.v3i10.5668>
- 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>
- Anggara, A. D., & Sujatmiko, B. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Kompetensi Desain Produk Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Bagi Siswa Smk. 9(1), 63–72. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v9i1.58645>
- Arafah, A. A., Sukriadi, & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arizka, N., & Khairuna, K. (2022). The Effect Of The Team Games Tournament Learning Model Assisted by Question Card Media on Student Learning Outcomes. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(3), 260. <https://doi.org/10.20527/bino.v4i3.13874>

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ayun, Q., Pantiwati, Y., & Efriyandika, T. (2024). Analisis Butir Soal Pada Materi Tanah dan Keberlangsungannya Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 6 Pasuruan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 37–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17844>
- Azzahra, S., & Sya, M. F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i1.7943>
- Bahri, S. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis - Lengkap dengan Teknik Pengolahan Data SPSS*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Barella, Y., Naro, W., & Yuspiani. (2024). Model-model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 142–146. Diambil dari <https://irje.org/index.php/irje%0Ae-ISSN>:
- Boghossian, P. (2006). Behaviorism, Constructivism, and Socratic Pedagogy. *Educational Philosophy and Theory*, 38(6), 713–722. <https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2006.00226.x>
- Candra, & Retnawati, H. (2020). A Meta-Analysis Of Constructivism Learning Implementation Towards The Learning Outcomes on Civic Education Lesson. *International Journal of Instruction*, 13(2), 835–846. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13256a>
- Daniyati, A., Bulqis, Saputri, I., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darmadi, H. (2014). *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Diederich, P. B. (1972). Learning To Do Science. *Educational Horizons*, 51(2), 80–85. Diambil dari <https://www.jstor.org/stable/42925712>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Educatech. (2024). Rekomendasi 5 Website Games Edukasi Untung Guru, Cara Jitu Pembelajaran Interaktif! Diambil dari <https://educatech.id/rekomendasi-5-website-games-edukasi-untuk-guru-cara-jitu-pembelajaran-interaktif/>
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>

- Fauzia, F. I., Salamah, I. S., Zulfikar, M. F., & Hakim, R. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.2170>
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fenanlampir, A. (2021). The Effect of TGT Model on Student Cognitive Learning Outcomes: The Concept of Relay Running. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2595–2606. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1409>
- Fitri, E. N., & Andrian, D. D. (2024). Implementation Of Teams Games Tournament Learning Model Using Snakes And Ladders Media To Improve Learning Activities And Outcomes. *Jurnal Multidisiplin Sahombu*, 4(02), 318–327. <https://doi.org/10.58471/jms.v4i02>
- Frayoga, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 36–43. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3690>
- Gautami, I. A. K. G., Darmayasa, I. P., & Saputra, P. A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 7(2), 54–64. <https://doi.org/10.23887/jjp.v7i2.36482>
- Gultom, S. R., Silaban, P. J., & Gaol, R. L. (2023). Efforts to Increase Student Learning Outcomes Through Application of The Problem Solving Learning Model on Theme 5 Weather For Class III Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 223. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71086>
- Hady, W., Nazurty, & Haryanto, E. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dikelas 2 Di Sd Negeri 28/Iv Kota Jambi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 3801–3815. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13985>
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2022). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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>
- Herawati, N., Syarifuddin, U., & Husain, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 170. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.32725>

- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Juniardi, W. (2023). Pahami Fase Kurikulum Merdeka yang Wajib Diketahui Guru. Diambil dari <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/fase-kurikulum-merdeka>.
- Kemendikbudristek. (2023). Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2023. Diambil dari <https://raporpendidikan.kemendikbud.go.id>
- Kemendikbudristek. (2024). Contoh Modul Ajar. Diambil dari <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemendikbud.go.id>
- Khairani, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja.
- Kholifaturrohmah, R., & Mulasiwi, C. M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Ii Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. *Soedirman Economics Education Journal*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.32424/seej.v2i2.3204>
- Khotimah, K., Sulistyarini, S., & Adlika, N. M. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(3), 255–261. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i3.63679>
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Kumparan. (2023). Alasan Mengapa Pembagian CP Menggunakan Sistem Fase Bukan Kelas. Diambil dari <https://kumparan.com/berita-terkini/alasan-mengapa-pembagian-cp-menggunakan-sistem-fase-bukan-kelas-21pA67uGSTZ/full>
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, R., Hendracipta, N., & Pribadi, R. A. (2023). Penerapan Metode Tutor Sebaya Dalam Pembelajaran Matematika. *Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 14(1), 2023–169. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v14i1.3156>
- Lestari, E. A., & Nuryanti. (2022). Pentingnya Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak. *Pendidikan, Jurnal Konseling, Dan*, 4, 1349–1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7204>
- Lestari, E., & Azzahri, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 3(3), 84–95. <https://doi.org/10.51178/invention.v3i3.1265>

- Lestari, S. I., Rahman, H., & Melisa, M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Global Journal Teaching Professional*, 3(2), 257–267. <https://doi.org/10.35458/jtp.v3i2.1406>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- LTMPT. (2022). Top 1000 sekolah Tahun 2022 Berdasarkan Nilai UTBK. Diambil dari <https://top-1000-sekolah.ltmpt.ac.id/>
- Maharani, O. D. tri, & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30738/wa.v1i1.998>
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. Diambil dari <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpa>
- Marlina, D., Mukhlis, M., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2192>
- Marsih, T., & Sunarti. (2021). Pengaruh Sarana Belajar, Lingkungan Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Terhadap Prestasi Belajar Ips. *Jurnal Sosialita*, 15(1), 141–158. Diambil dari <http://journal.upy.ac.id/index.php/sosialita/article/view>
- 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>
- Megananda, B. T. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall dan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Singosari*. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang. Diambil dari <http://repository.um.ac.id/id/eprint/340789>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Moningka, N. C., Salajang, S. M., & Sulistyaningsih, M. (2022). Pengaruh Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(4), 01–12. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i4.184>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). 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>
- Nadrah, N. (2023). The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 648–656. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Ngongo, F., Juve, R., Luh, N., & Cahayani, N. L. P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Team Game Turnamen Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Prospek*, 3(3), 449–456. Diambil dari <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/issue/view/182>
- Nufitasari, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas III Sd. *Jurnal Basic Education*, 8(5), 455–464. Diambil dari <https://journal.student.uny.ac.id/pgsd/article/view/14938/0>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education. *PISA, OECD*. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pada, A., & Amir, F. (2022). Elevating Social Sciences Learning Outcomes: TGT Type Cooperative Learning Model. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 620–626. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.54046>
- Pasaribu, I. M. (2024). *Senang Belajar Bahasa Arab Dengan Aplikasi Wordwall dan Kahoot*. Surabaya: CV Pustaka MediaGuru.
- Pimpuang, K., & Yuttapongtada, M. (2023). Effectiveness of Learning English Words of Sanskrit Origin as Loanwords in Thai through WordWall Gamification. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2), 451–468. Diambil dari <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/index>
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Prasetya, I. W. S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>

- Pratiwi, I. (2019). Efek Program PISA Terhadap Kurikulum Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 51–71. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1157>
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Rabiatal Adawiyah, S., Ritonga, S., ... Listantia, N. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha.
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>
- Putri S.A, N. M. D. M., Suryanto, I. W., & Gotama, P. A. P. (2024). Differences in Activeness and Learning Outcomes through the Team Games Tournament Model assisted by Wordwall Media in Basic Culinary Subjects at SMK Nusa Dua. *Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA)*, 3(3), 97–108. <https://doi.org/10.36002/jd.v3i3.3491>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Rafidah, H. N., Wibowo, S. A., & Assidiqi, M. M. (2024). Penerapan Kuis Wordwall Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV C SD Supriyadi Semarang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal p-ISSN*., 5(2), 2498–2504. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.1072>
- Rahim, S., & Atuna, H. (2019). The Effect of Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Models On Students' Learning Outcomes in Natural Sciences Learning in Elementary School. *Atlantis Press*, 178, 483–485. <https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.103>
- Rohmah, M. S., Sulistiani, I. R., & Zakarian, Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PPKN Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 34–46. Diambil dari <http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index%0A34>
- Rosyidah, A. N., Witjaksono, M., Inayati, R., & Inayati, R. (2015). Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Memahami Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X IIS 1di SMA Islam Kepanjen Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Penddidikan Ekonomi*, 8(2), 57–63. Diambil dari <https://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/1631>
- Rusman. (2018a). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018b). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme*

Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

- Ruspa, A. R., Nirwana, & Marlia. (2024). Keefektifan Metode Team Games Tournament Pada Pembelajaran Berbicara Smp Negeri 1 Bastem Kabupaten Luwu. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa ...*, 1(1), 52–60. Diambil dari <https://etdci.org/journal/vokatif/article/view/1242%0A>
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraisy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 890–900. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i4.4144>
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Sardirman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Setyawati, S., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, VI(2), 93–99. Diambil dari <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPP/article/view/334>
- Sharma, R., & Shukla, C. S. (2023). Constructivist Approach In Education: Projecting The Insights Of Piaget and Vigotsky Into Future. *International Journal of Research Cultures Society*, 7(3), 79–84. <https://doi.org/10.2017/IJRCS/202303016>
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan WordWall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.33754/jalie.v5i1.337>
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Silva, R., Farias, C., & Mesquita, I. (2021). Cooperative learning contribution to student social learning and active role in the class. *Sustainability (Switzerland)*, 13(15). <https://doi.org/10.3390/su13158644>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., ... Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3. <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>

- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solichin, M. M. (2021). *Paradigma Konstruktivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran (Telaah Teoritik Model-Model Pembelajaran Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Pamekasan: Duta Media Publishing. Diambil dari <http://sc.syekhnuurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/BAB214156310013.pdf>
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Sudaryono. (2021). *Statistik II: Statistik Inferensial untuk Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis Untuk Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sumiati, & Sumartono. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matriks (Studi Kasus pada Siswa Kelas X-G Program Keahlian RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo). *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Suncaka, E. (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 02(03), 36–49. Diambil dari <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 80–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>

- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93. Diambil dari <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahidah, I. U., Efendi, A., & Tamrin, A. G. (2018). The Application of Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Enhance Student's Learning Activities. *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.20961/joive.v1i1.35746>
- Syamsurijal. (2023). Titik Temu Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Berdaya Saing. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 545–553. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3398>
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 200–213. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>
- Tosari, A. S., & Kasriman. (2024). The Influnce Of Wordwall Media On The Learning Outcomes Of Grade III Students In Science Learning Changes In The Form Of Objects. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 20(4), 968–977. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v10i410622> p-ISSN:
- Umri, F., Gultom, I., Lubis, W., Zainuddin, & Rozi, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 101765 Bandar Setia. *Jurnal Inovai Sekolah Dasar*, 1(5). Diambil dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/62478>
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in the Subject of Islamic Cultural History. *JiIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143–2160. Diambil dari <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Warsono, & Hariyanto. (2017). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>
- Yusuf, A., Parijo, & Khosmas. (2018). Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Tinggal Dengan Orang Lain Kelas X Sma Wisuda Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(5), 1–9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i5.256>