

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>
- Andini, Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan. *Jurnal Penelitian Tarbawi*, 9(2), 115–132. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v9i2.1591>
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Busa, E. N. (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>
- Depdiknas. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Diliana, V., Putri, S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 6, 9–14.
- Febriyani, S., Isnaeni, W., & Irsadi, A. (2016). Pengaruh Penerapan Strategi Bioedutainment Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran Materi Alat Indera Manusia Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Biology Education*, 5(3), 330–337. <https://doi.org/10.15294/jbe.v5i3.14867>
- Ghozali, I. (2008). *Desain Penelitian Eksperimental*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>

- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Kaligi, A. (2018). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Jatisarono dan SD Negeri 1 Nanggulan. *Basic Education*, 7(36), 3599–3606. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/14001>
- 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>
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1457>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48607>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 45–56.
- Nadeak, B. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Widina Media Utama.
- Ningsih, A. (2018). Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X di SMAN 2 Gunung Sahilan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 157–163. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/2746>

- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Geographical Sciences and Education*, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.69606/geography.v1i1.59>
- Paramita, N. C., Harlita, Sari, D. P., & Widowati, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 162–165. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v12i2.25554>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. New York: Grossman Publishers.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rifqi, M., Putra, H. K., & Walimin. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran* (2 ed.). Jakarta: Rajawali Pers.

- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru sd / mi melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi : quizizz dan baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Banyumas: Pena Persada Kerta Utama.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: 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(1), 8–15. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p8-15>
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika Terapan: Teori & Aplikasi SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling*. Jakarta: UNJ Press.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tari, H. D., Suwirta, U., & Dedeh, D. (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. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v1i2.4398>
- Thoifah, I. (2015). *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Tobroni, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Usman, Herawati, H., Ramli, N., & Laksana, W. S. (2019). *Cooperative Learnings dan Komunikasi Interpersonal*. Parepare: Dirah.
- Verina, H. T., Mustikarani, N., Maghfiroh, S. M. N., Segara, N. B., & Wuliono. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Bantuan Media Bamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(0), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14323>
- Vygotsiy, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. London: Harvard University Press.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yuliana, R., & Hajj, Z. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Volume 11*(2550–0287), 2087–9377. <https://doi.org/http://doi.org/10.33659/cip.v11i1.257>

