

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). <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen pengumpulan data. *Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar (Kompilasi Konsep). Medan: Pusdikra Mitra Jaya.
- Andono, Afid. 2024. "Pemanfaatan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Teks Eksplanasi." *Jurnal Ilmiah WUNY* 6, no. 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori. 2020. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*,5(2). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13889>
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.
- Bandura, Albert. 1997. *Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change*. *Psychological Review*.
- Bunayamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Kebayoran Baru: UPT Uhamka Press.
- Dapartemen Agama. 2015. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, edisi Kementerian Agama. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi, Ketut Ella Ariseptiani Fournica Dewi, I Gusti Ayu Tri Agustiana, and Dewa

- Gede Firstia Wirabrata. (2025). "Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS SISWA KELAS IV." *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia* 16, no. 1.
- Dheabadra, Aina, Fatimatuz Zhahra, Hayatun Syifa, Septiana Devi Puspitasari, Wahdah Refia Rafianti, and Ahmad Suriansyah. "Kajian Literatur Tentang Peran Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.33235>.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliza Aquarista, Dian. 2024. *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Tulungagung: UIN SATU.
- Faisal Maulana Putra, and Jani Jani. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2262>.
- Fakhriyah, Ika Laila, and M Assegaf Baalwi. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2.
- 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). <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hamzah B., Uno. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi, S. D., Nur, T. D., & Nashicah, A. Z. (2022). Pengaruh penerapan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula. *Jurnal Bioedukasi*, 5(2).
- Handayani, L., Amaliyah, N., & Zulherman, Z. (2021). The Influence of an Assistant Application Namely "Quizizz" for Teams Games Tournament toward Students' Learning Outcomes During the Coronavirus outbreak. Proceedings of the First International Conference on Economics, Business and Social Humanities, ICONEBS 2020, November 4-5, Madiun, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.4-11-2020.2304655>

- Humalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imron, A., Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1), 43-56. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Izzah, S. I. N., & Sukmawati, W. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3). <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.852>
- Julhadi. 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Lepper, Mark R. dan Thomas W. Malone. "Intrinsic Motivation and Instructional Effectiveness in Computer-Based Education." Dalam *Aptitude, Learning and Instruction*, diedit oleh R.E. Snow dan M.J. Farr. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1987.
- Lokat, Y. T., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Binomial*, 5(2). <https://doi.org/10.46918/bn.v5i2.1450>
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Malone, Thomas W. "Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction." *Cognitive Science*, Vol. 4, No. 4 (1981): 333–369.
- Marbun, Revelya, and Munajat Munajat. (2025). "Efektivitas Model TGT Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Dan Keprotokolan Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 5, no. 3.
- Maunah, Binti. 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Maunah, Binti. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Maulidina M. S & Heni Purwa P. 2022. Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, Vol. 6, No. 2. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- 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, 6(2).
<https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>

Nabila, Anisa Fitri, and Dita Hendriani. (2025). "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di MAN 3 Jombang." *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain* 2, no. 2.

Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., dan Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1). DOI: 10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.

Nasution, Toni., dkk. 2018. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, ed. 1. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

Nirawan, Deajeng. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games *Tournamentt* (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Geographical Sciences and Education*, 1(1).
<https://doi.org/10.69606/geography.v1i1.59>

Paramitha, A. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2).
<https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>

Pepen, Supandi & Nurhidayat,. 2007. *Fun Games 50 Permainan Menyenangkan Di Indoor Dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Plus.

Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>

Prasetya, I. W., S., & Agustika, G., N., S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>.

Prensky, Marc. 2001. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Putra, F. M., & Jani, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3). <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2262>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sabani, Karomatul, Lulux Novitasari, Syifa Putri Maulidya, Puspita Indra Wardhani, and Indah Nadia Mayasari. 2025. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sd Al Islam 1 Surakarta." *Jurnal Genta Mulia* 16, no. 2.
- Sari, Mayang, Neza Agusdianita, and Yusnia Yusnia. (2025). "Pengaruh Model TGT Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8, n.d.
- Salma, Muthi'ah, Tri Saptuti S & Ngatman. 2024. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023". *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Samala, A. D., Ambiyar, A., Jalinus, N., Dewi, I. P., & Indarta, Y. (2022). Studi Teoretis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2).
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Jambi: Pusaka.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, M., A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Palang Karaya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.

- Sujianto, Agus Eko. 2009. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Susanti, Eka. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2000. Jakarta: Pendidikan Islam.
- Wahyudi, D., Rahmawati, D. K., Zain, I. M., & Jabir, J. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Vygotsky, Lev. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.
- W. S., Winkel. 2014. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yuli Eko Siswono, Tatag. 2010. *Penelitian Pendidikan Mabahasa jawa*. Surabaya: Unesa University Press.