

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2025). *Cooperative Learning: Implementasi Model-Model Pembelajaran* (C. Musthofa, Ed.; 1st ed.). Nfal Publishing. <http://repository.uniramalang.ac.id/id/eprint/1472/1/Cooperative%20Learning%20Implementasi%20Model-Model%20Pembelajaran.pdf>
- Ade, A., Dewi, C., Made Tegeh, I., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77–84. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP>
- Agustina, E., Triaristina, A., Fitri, D. M., & Manalu, T. (2025). Analisis Survei Tingkat Pengetahuan dan Persepsi Guru SMA Terhadap Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 913–927. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5324>
- Agustina, T., Arafat, Y., & Mulyadi. (2026). Pengaruh Praktik Kerja Industri dan Hasil Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Di SMK Swasta Palembang. *JURNAL KEPEMIMPINAN & PENGURUSAN SEKOLAH*, 11(1). <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i1.1956>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Alda, P., Putra, M. J. A., & Erlisnawati, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1763. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.8986>
- Amalia, W. H. (2026). Efektivitas *Problem Based Learning* (PBL) dalam Penguasaan Bahasa Inggris pada Anak kelas V Sekolah Dasar. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 4(1). <https://journal.unu-jogja.ac.id/pgsd>
- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, Primadewi, K., Habibah, U., Peny, T. L. L., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Dharta, F. Y., Firdaus, S., & Dharta, Y. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (N. Saputra & N. Afra, Eds.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://penerbitzaini.com/>
- Amelia, I. W., & Arif, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-In Classpoint pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1362–1377. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6559>

- Amin, & Sumendep, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & Raehanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848.
- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *Belajar dan Pembelajaran* (E. S. Siregar, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Andiniati, M. R., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 45 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1639–1647. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1515>
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik Sebagai Upay Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 2503–3506.
- 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>
- Arnita, H., & Fadriati. (2022). Efektifitas Kebijakan Pendidikan Vokasi di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9646>
- Arsyad, M., Suprayogi, M. N., Siregar, N. R., Maysara, Syuhud, Bahri, S., Chodijah, S., Napitupulu, M. H., Saswati, R., & Sitorus, N. (2025). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (N. N. Hidayati, Ed.). HN Publishing. https://www.researchgate.net/publication/390976424_Teori_Belajar_dan_Pembelajaran
- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, S. C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). *Teori Psikologi Konstruktivisme* (I. K. Gading, N. K. Suarni, & K. Suranata, Eds.). NILACAKRA. <https://play.google.com/books/reader?id=fMgzEQAAQBAJ&pg=GBS.PA8>
- Ayuningtyas, A., Arrahman, C. F., Arum, G. P. K., Ahmady, K. N. L., Hardiyanti, N. S., Rozak, R. W. A., & Mulyani, H. (2023). Persepsi Buruk Siswa Terhadap Akuntansi: Bagaimana Itu Bisa Terjadi? *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, (2), 152–161. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>
- Azril, M., Nasuha, S. N., & Setiawan, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Memahami dan Mengatasi Permasalahan Metode Pembelajaran. *JURNAL*

- PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(1), 225–235.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1207>
- Badan Standar, K. D. A. P. K. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga*.
- Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK*.
- Bela, S., Rohman, R., & Erviana, R. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(4), 278–286.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v5i4.4431>
- Bunjamin. (2021). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. UPT UHAMKA Press.
www.uhamkapress.com
- Cahyani, R. R., Caska, & Rizka, M. (2024). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kombinasi PBL dan TGT terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1679. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Cahyati, S. S., Hermasnyah, Rahmanudin, D., Ali, R., Sutrisno, I., Yani, A., Masitha, D., Mufidah, N. Z., Astini, B. I., Aqodiah, Umboh, D., Purnamasari, A., Risdalina, Setiawati, I., Lubis, S. S. W., Nurharini, F., Haris, A., Bosco, F. H., Sa'diyah, R., ... Karwanto. (2024). *Dinamika Pembelajaran* (A. Wijayanto, F. Ifriqia, A. L. Ayyzaro', & S. Najwa, Eds.). Akademia Pustaka. www.akademiapustaka.com
- Dabbous, M., Sakr, F., Safwan, J., Akel, M., Malaeb, D., Rahal, M., & Kawtharani, A. (2023). Instructional educational games in pharmacy experiential education: a quasi-experimental assessment of learning outcomes, students' engagement and motivation. *BMC Medical Education*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04742-y>
- Dahri, N. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21* (M. Dewi, Ed.). Muharika Rumah Ilmiah.
<https://muharikarumahilmiah.com/>
- Devi, I. P., Mayasari, N., & Indriani, A. (2025). Effect of the Kahoot-Assisted Team Games Tournament Model on Mathematics Learning Outcomes of Grade XI Students. *Journal of Mathematics Education and Science*, 8(2), 191–201.
<https://doi.org/10.32665/james.v8i2.5114>
- Dewi, N., Bustanul Anwar, R., & Andayani, S. (2026). Kajian literatur kemampuan komunikasi matematis siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal E-DuMath*, 12, 229–240.
<https://doi.org/10.26638/229>

- Dianty, M. Al, Suhartawan, B., Daawia, Mohzana, Suprpto, A., Agustini, N. P., Erlyn, P., Buan, F. C. H., Mataram, K. A., & Achmad. (2024). *Statistika Dasar* (P. T. Cahyono, Ed.). Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Efendi, Y., Putri, R. M., Putra, A. D., & Pratiwi, A. (2026). Optimalisasi Pembelajaran Deep Learning Pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Analisis Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 20–35. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41638>
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2).
- Fauzi, L. M., Ahyar, S., Hayati, N., Supiyati, S., Halqi, M., & Hadi, T. (2023). *Statistik "Panduan Praktis Analisis Data Penelitian dengan Bantuan Ms. Excel dan SPSS Cover Panduan Praktis Analisis Data Penelitian Dengan Bantuan Ms. Excel dan SPSS 25*. Sanabil Publishing.
- Fredlina, K. Q., Dewi, P. A. C., Astawa, N. L. P. N. S. P., & Juliharta, I. G. P. K. (2024). Pengembangan ketrampilan pembuatan laporan keuangan sederhana dengan Microsoft Excel di SMK Negeri 2 Denpasar. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(2), 220–230. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i2.1003>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro. <https://www.scribd.com/document/644946086/Ghozali-Edisi-9-pdf>
- Habibah, V. N., & Pratiwi, V. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Makasi Berbasis Android dengan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 10(2), 618–631. <https://doi.org/10.31932/jpe.v10i2.5026>
- Hanipah, S., Day, W. O. S. H., Hanip, R., & Fredy, F. (2026). Penguatan Kompetensi Guru dalam Merancang Pembelajaran Deep Learning yang Mindful, Meaningful, and Joyful di SD Muhammadiyah Merauke. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 7(1), 313–323. <https://doi.org/10.33394/jpu.v7i1.18858>
- Hasan, R., Bahsoan, A., Ardiansyah, A., Hasiru, R., & Maruwae, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dengan Menggunakan Pendekatan Deep Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 2231–2240. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.3029>
- Huang, C., Zhong, Y., Li, Y., Wang, X., Han, Z., Zhang, D., & Liu, M. (2025). Enhancing student reading performance through a personalized two-tier problem-based learning approach with generative artificial intelligence. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04919-4>

- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian* (M. Pradana, Ed.). Eurika Media Aksara.
- Ibrahim, A. M., Nurhalimah, Susanti, S. S., Putri, R. D., & Nurmahabbah, D. (2026). Penerapan Metode Board Rush Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Pendas; Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (02), 199–08. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45496>
- Ismail, R., Imawan, O. R., Inayah, S., Trisnawati, Nirfayanti, kau, M. S., Ernawati, Sulfiati, yeti, Arianto, Nasrullah, A., Anas, & Yuliati, Y. (2024). *Pembelajaran dengan Problem Based Learning: Strategi dan Implementasi*. Edupedia Publisher.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen* (Sudirman, Ed.). Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Istiqomah, N. H., & Ahmadi, F. (2025). The Influence of the TGT Learning Model Assisted by Question Cards on IPAS Learning Outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(1), 44–53. <https://doi.org/10.23887/jere.v9i1.84421>
- Jamilah, I., Ginting, R. E., & Simajuntak, G. R. A. (2024). *Pendidikan dan Pelatihan: Pengembangan Sumber Daya Manusia Menuju Indonesia Emas 2045*. (7). <https://doi.org/https://doi.org/10.6578/triwikrama.v5i7.7185>
- Julia, A. N., & Rugaiyah. (2025). ORIENTASI BARU DALAM PEDAGOGIK: TRANSFORMASI PARADIGMA PENDIDIKAN ABAD KE-21. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 220–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33319>
- Junaedi, K., Kasmini, L., & Munandar, H. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 62–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41599>
- Kamarullah, H., Marganingsih, A., & Thoharudin, M. (2024). PENGARUH KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI DI MAN 1 SINTANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 219–228. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3358>
- Kemendikdasmen. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025, February 13). *Mendikdasmen Tekankan Peran Deep Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia*. Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah.

<https://smk.kemendikdasmen.go.id/berita/mendikdasmen-tekan-peran-deep-learning-dalam-meningkatkan-kualitas-pendidikan-indonesia>

- Kharisma, N., Septiani, D. E., Suryaningsih, F., Mahdum, & Erlisnawati. (2025). Transformasi Pembelajaran Bermakna melalui Deep Learning: Kajian Literatur dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3). <https://doi.org/10.61104/alz.v3i3.1462>
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (N. Nur, Ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, A., & Setyabudy, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 2024.
- Liantri, I., Ramadani, S. D., & Anggraini, W. (2024). The effect of *Teams Games Tournament* assisted by Quizizz paper mode on motivation and biology learning outcomes. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 6(3), 266. <https://doi.org/10.20527/bino.v6i3.19325>
- Lokollo, L., & Utubira, Y. (2026). Effects of the *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model Assisted by Spinning Wheel Media on Students' Learning Outcomes in Atomic Structure. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 8(1), 104–111. <https://doi.org/10.37905/jjec.v8i1.36598>
- Lumban, M. N., Herliani, R., Zainal, A., Nurwendari, W., & Sriwedari, T. (2026). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Problem Based Learning* dengan Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 9(2), 718–730. <https://doi.org/10.30605/jsgp.9.2.2026.8547>
- Machali, I. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Panduan Praktik Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib, Ed.; 1st ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kalijaga. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/1/Metode%20Penelitian%20Kuantitatif%20%28Panduan%20Praktis%20Merencanakan%2C%20Melaksa.pdf>
- Marlin, D., & Kartika, I. (2025). OPTIMALISASI STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Tahsinia*, 6(8), 1217–1230.

- Monalisa, A., Rohmah, A. N., & Christiani, G. A. (2025). Tantangan Pendekatan Deep Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 5 Surakarta. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 18(2).
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows Edisi ke 2*.
- Mulyanti. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Diskusi dan Metode Presentasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Perilaku Jujur Kelas IX-4 Semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 110–123. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.310>
- Namusoke, E., & Rukundo, A. (2022). Group work: effect of cooperative learning method on academic performance in English language among pupils in Universal Primary Education schools in Kashari, Uganda. *Cogent Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2147774>
- Nasir, I. S., & Amaliyah, N. (2024). The Effect Of TGT (Team Games Tournament) Learning Model Assisted By Crossword Puzzle Media For Learning Outcomes In Mathematics. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 4(11). <http://eduvest.greenvest.co.id>
- Nida, N., Wasliman, I., & Dianawati, E. (2023). Implementasi Praktik Kerja Industri dalam Meningkatkan Kompetensi Lulusan Pada Smk. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 247–257. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11173>
- Noe, W., & Nggilu, A. (2025). Edukasi Investasi Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Menuju Smart and Good Citizen. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Terintegrasi*, 3(1), 160–170.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center. <http://eprints.umsida.ac.id/296/1/Buku%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>
- Nurfitriani, K. N., & Hakim, L. (2025). Efektivitas Penggunaan Praktik Baik Gamification dalam Proses Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. *Liabilities: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 8(1), 21–31. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v%vi%i.24294>
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1195>

- Nurhikmawati, S., & Utami, R. D. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ainara Journal*, 5(3), 222. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Nurmaizura, D., Sumardi, L., & Kurniawansyah, E. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Keruak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 10(2), 179–187. <https://doi.org/10.24269/jpk.v10.n2.2025.pp179187>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media. www.sibuku.com
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 Results Factsheets Indonesia PUBE*. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Palangda, L., Manongko, A. A. C., & Manasal, G. Q. (2025). Analisis Model Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Pelajaran. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 5148–5159.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (H. Rahmadhani & I. Fatria, Eds.; 1st ed.). Deepublish. <https://www.scribd.com/document/577625552/Full-Book>
- Pebriansyah, R., & Hamzah, I. (2026). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Think Pair Share : Studi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 7(1), 235–244. <https://doi.org/10.52060/jipti.v7i1.4054>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (2005).
- Portal Data Pendidikan. (2025). *Data Rapor Pendidikan Indonesia 2024 Indonesia*. <https://data.kemendikdasmen.go.id/dataset/p/rapor-pendidikan-indonesia-mhldx/data-rapor-pendidikan-indonesia-2025-indonesia>
- Praditya, D. A., Roganda, M., Lestari, M., Sari, D. E., & Ristiyani, I. (2025). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SMK batik 1 Surakarta melalui Pembelajaran Berbasis Game dengan Menggunakan Bamboozle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Purba, R. H., Fatchan, A., & Susilo, S. (2024). Pengaruh Kombinasi Model *Problem Based Learning* Dengan *Teams Games Tournament* terhadap hasil dan Minat Belajar Geograafi Siswa MAN Rejotangan Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 21(1), 44–52. <https://doi.org/10.17977/um017v21i12016p044>
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Galih, Widi, Bulkani, & Fatchurahman, Eds.). Uwais Inspirasi Indonesia.

https://www.google.co.id/books/edition/MODEL_MODEL_PEMBELAJARAN_I_NOVATIF/ec_5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Sintaks+Teams+Games+Tournament&pg=PA21&printsec=frontcover

- Rahmawati, A., Priarni, R., & Adibah, I. Z. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Deep Learning pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Perhotelan B di SMK Negeri 1 Bawen. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 324–336. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3539>
- Rahmiyati, N. (2025). *Siklus Akuntansi: Menyusun Neraca Saldo dan Laporan Keuangan dengan Akurat*. PT Nawala Gama Education.
- Ramadhan, M. A., Anisah, Amin, B., & Wahyuni, E. S. (2022). Pembelajaran Tutor Sebaya Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jptb.v2i1.45975>
- Rangkuti, S. A., Thahara, M., Tobing, T. E. W., & Maharani, I. (2025). Efektivitas TGT dan TSTS dalam Meningkatkan Komunikasi dan Problem Solving Matematis Siswa. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27–32.
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek* (Epullah & A. Latifa, Eds.; 1st ed.). Nadi Pustaka Offset.
- Rilastiyo Budi, D., Qohhar, W., Pazriansyah, D., Syafei, M., Kurnandar, K., Joko Nurcahyo, P., Deri Listiandi, A., Ashraf Khan, M., & Oliver Estrella, E. (2025). The effect of *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model toward the improvement of football learning outcome. *Retos*, 67, 235–243. <https://doi.org/10.47197/retos.v67.108>
- Robbaniyah, Q. (2023). *Strategi & Metode Pembelajaran PAI* (Arypena, Ed.; 1st ed.). Zahir Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Metode_Pembelajaran_PAI/Q-LWEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Rojaki, M., Fitria, H., & Martha, A. (2021). Manajemen Kerja Sama Sekolah Menengah Kejuruan dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.1949>
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati, P. kreatif, & A. Rochmah, Eds.). Penerbit KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com
- Sahla Adhitia, M., Fathinah, N. A., Sari, N. N., Khoirunisa, N., Rangkuti, N., & Iskandar, S. (2025). CLASS MANAGEMENT MODEL TO SUPPORT EFFECTIVE 21ST

CENTURY LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS. *SIBATIK JOURNAL* | VOLUME, 5(1). <https://doi.org/10.54443/sibatik.v5i1.4071>

- Salomo Leuwol, F., Prima Yanuaria Buka, S., & Alauddin Makassar, U. (2023). ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING WITH THE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MODEL ON STUDENTS LEARNING OUTCOMES. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, (2), 425–430. <https://doi.org/10.55352/mudir>
- Salsabila, S. S., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 3 Tugu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4521–4532. <https://share.google/oK6ryegIFIOdqoTwA>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezanisa, V., & Rochmah, L. I. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (W. W. Wijayanti, Ed.). UMSIDA Press.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Puji, A. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Septi, F., Agusdianita, N., Yusnia, & Heryanto, D. (2025). Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika. *SHEs: Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(8), 668–674. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107303>
- Septia, T., Rizki, U., Pertiwi, E. K. C. A., & Kiromi, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 469–478. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i3.1509>
- Setyosari, punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Rendy, Ed.; 4th ed.). Prenamedia Group. <https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. DEEP PUBLISH. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Active_Learning_Upaya_Peningkatan/0lZpEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Keaktifan+adalah&pg=PA9&printsec=frontcover
- Sitanggang, C. S., Heliani, R., Zainal, A., Ramdhansyah, & Sibarani, C. G. G. T. S. (2026). Penerapan Model Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 11(1), 173–180. <https://doi.org/10.52060/mp.v11i1.4029>

- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (D. D. Pratama, Ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4881/1/Anisa%20Buku%20Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf>
- Subiyantoro, S. (2025). *Problem & Project-Based Learning* (Andriyanto & Y. D. Kristanto, Eds.). Lakeisha.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suhartini, S., & Hasibullah, M. U. (2025). TRANSFORMASI PENDIDIKAN SEBAGAI FONDASI PEMBANGUNAN NASIONAL DI ERA GLOBALISASI. *ICHES: International Conference on Humanity Education and Social*.
- Sulaiman, Yendri, O., Suhirman, L., Rachmadani, S., Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, R., Nurhayati, A., hustina, L., Ristiani, R., Kurniati, Y., Nursyam, Tanjung, D. S., Yuliana, C., Lembang, S. T., & Napitupulu, B. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi, dan Perkembangannya)* (E. Rianty, Efitra, & I. K. Sari, Eds.; 1st ed.). PT Green Pustaka Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Model_Pembelajaran_Abad_21_Teori/qo0HEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Model+Pembelajaran+TGT&pg=PA115&printsec=frontcover
- Suyatno, Juharni, I., & Susilowati, W. W. (2023). *Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. K-Media.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL)* (H. Rahmadhani & N. F. Subekti, Eds.). Deep Publish.
- Syawang, S. D. A. (2024). Inovasi Pendidikan Indonesia yang Efektif dan Efisien di Era Revolusi Industri 4.0. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 2451–2462. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.1008>
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Wahyudin, Rismaningsih, F., Harnaeny, U., Anggraeni, E. F., Astuti, F., Saka, B. G. M., Hendrayani, E., Oktavia, Y., Indrayani, I. P. T., Nusantara, D. O., Sudirman, Aziza, N., Setiawan, J., & Supriyanto. (2022). *Pengantar Statistika 2* (S. Haryanti, Ed.). Media Sains Indonesia.
- Wahyuni, H., Sapri, S., & Rambe, R. N. (2023). The Effect of The Icebreaking Assisted Teams Games Tournament Model on The Student Learning Outcomes Mathematics in Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 369. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i2.9211>

- Walyafi, D., Padang, U. N., Jurnal, B., & Biologi, P. (2024). Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Perubahan Lingkungan Di Kelas X MAN 3 Kota Padang. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*. <https://e-journal.my.id/biogenerasi>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Devrianya, A., Wijayanti, D. R., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *BUKU AJAR METODE PENELITIAN* (Seto, Ed.). CV Science Techno Direct. https://repository.binawan.ac.id/3303/1/Buku%20Ajar%20Metode%20Penelitian%20Full_compressed%20Highlighted.pdf
- Wijaya, H., Beethoven Vanchance, C., & Cong, H. (2025). PENGABDIAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN DAGANG KEPADA SMA NEGERI 2 JAKARTA. *Jurnal Abdi Mandala*, 4(2), 90–96. <https://doi.org/10.52859/jam.v4i2.830>
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiouter, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yang, Y., Guo, Z., Guo, X., & Zhao, Y. (2025). Enhancing postpartum hemorrhage training by integrating case-*Problem Based Learning* with simulation: a quasi experimental study. *Journal of Obstetrics and Gynaecology*, 45(1). <https://doi.org/10.1080/01443615.2024.2443617>
- Yonanda, D. A., Listiani, T., Rachmadtullah, R., Islahuddin, Saputra, D. S., & Pratama, Y. A. (2025). Improving Science Learning Outcomes Through Innovation in Cooperative Learning Models: The Effectiveness of Team Games Tournament Strategy. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(3), 501–509. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i3.99487>