

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- 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>
- Andrea, B., Gabriella, H. C., & Tímea, J. (2016). Y and Z generations at workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Asba, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 5(1), 11–24.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Ar-Ruzz Media.
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174–187. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Nasution, H. F. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nurhalizah, N., Damayanti, A., Nasution, E. K., Siahaan, S., & Tanjung, I. F.

- (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6632–6640. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3424>
- Nurlina, N., Nurfaidah, N., & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV. Berkah Utami.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- 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), 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Prastini, M. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*. Penerbit Adab.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., & Izzati, I. N. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3), 131–139.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Pemula*. Pusaka Almaida.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KMB Indonesia.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Shofiyah, N. A., Komarudin, T. S., Muharam, A., & Juita, D. R. (2024). Characteristics of Generation Z and Its Impact on Education : Challenges and Opportunities. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5655–5668. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13298/10204>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sinar, M. (2018). *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Budi Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, CV.
- Sugrah, N. U. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.

- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143–2160. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Utami, R. P. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4308>
- Velayati, M. A., & Prastowo, A. (2022). Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Simulasi Berbasis TIK pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 181–198. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v9i2a6.2022>
- Wahyuni, S., Amelia, M., & Rahmania, M. (2024). Pengaruh Keaktifan Belajar, Disiplin Belajar, Minat Belajar, Dukungan Orang Tua, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 12 Sijunjung. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13599–13602.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 2896–2910. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- 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>
- Wulandari, O., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI F 5 di SMA Negeri 1 Pariaman. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 25–32.
- Yani, S., & Febriani, E. A. (2024). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3SMA Adabiah 2 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(1), 95–106. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i1.187>
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif*, 2(3), 161–173.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>