

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Apriyanto, Patahuddin, A., Janah, R., Dia, E. E., Retnoningsih, Wiradika, I. N. I., & Setyaningrum, V. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. http://mayasariyazid.blogspot.com/2018/04/evaluasi-pembelajaran_27.html
- Anjarwati, E. (2019). *Efeektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SM* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <https://core.ac.uk/download/pdf/295428926.pdf>
- Arifin, J. (2017). *SPSS 2024 untuk Penelitian dan Skripsi*. PT Elex Media Komputindo.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Awalluddin, A. N. (2018). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Plus Al-Kautsar Malang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 12(1), 1–7. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Bili, M. E. Y., Nggilu, D. D., & Manan, A. (2024). Penerapan Model TGT Berbantuan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains dan Inovasi*, 9(1), 45–52.
- Bilqist, M. N., Pramasdyahsari, A. S., Mawadati, E., & Prasetyawati, D. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran TGT pada Materi Vektor terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMAN 10 Semarang. *Journal on Education*, 07(01), 753–762. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6521>
- Bustami, Y., Mirnawati, M., & Utami, Y. E. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains. *Biosfer : Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 7(1), 30–40. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i1.5454>
- Cohen, E. G., & Lotan, R. A. (1997). *Working for Equity in Heterogeneous Classrooms: Sociological Theory in Practice*. Teachers Collage Press.
- Fadhilla, H., Bachri, S., & Djono. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal CANDI*, 3(1), 1–6.
- Faturrahman, A. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Physics Ludo terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Hukum Gravitasi Newton. In *Yogyakarta : Deepublish*.
- Hibatulloh, E. R., & Anggaryani, M. (2021). Analisis Trend Pengembangan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Fisika. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 10(1), 119–124. <https://doi.org/10.26740/ipf.v10n1.p119-124>
- Isbandiyah, I., Sarkowi, S., & Rohana, R. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 3(1), 11–17.

<https://doi.org/10.31539/kaganga.v3i1.1078>

- Jannah, N. R., Soewardini, H. M. D., & Aini, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 46–53. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i2.4>
- Khoerun, S. R., Mulyati, N., Baida, N., Hayati, N., & Kawali. (2024). Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di Sekolah Dasar. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1308–1313. file:///C:/Users/NB/ACER/2/Downloads/Analysis_of_Student_Learning_Outcomes_Using_Team_G.pdf
- Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17760>
- Maizari, M., Sumarni, S., & Novita, D. (2024). Exploring the Relationship Between Reward Systems and English Learning Motivation: A Mixed-Methods Approach in an Indonesian Islamic High School. *Jelita*, 5(2), 547–559. <https://doi.org/https://doi.org/10.56185/jelita.v5i2.654>
- Mardia, A. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurusan Pendidikan Fisika pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*, 141. <https://doi.org/https://core.ac.uk/download/pdf/198219689.pdf>
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>
- Matondang, N. S. B., Nurmasiyah, & Hasniyati³. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD Negeri 29 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 24783, 9, 24783–24790. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/30682>
- Muchlizani, N., Mania, S., & Rasyid, M. N. A. (2023). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas V MI Radhiatul Adawiyah Makassar. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 224–240. <https://doi.org/https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/33>
- Murniati, M., & Fahmi, R. (2020). Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 123–131.
- Noviani, D. A., Farida, I., & Sukmawardani, Y. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Monopoli Kimia Mengenai Alat-Alat Laboratorium. *Gunung Djati Conference Series*, 2.
- Nurisnaini, F., Amrulloh, M. A., & Nurwahidin, D. (2025). Enhancing Arabic Learning Outcomes Through the Course Review Horay Cooperative Learning Model. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 12(1), 67–80. <https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/article/view/3178>

- Nurmadanti, T. (2021). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Fisika di SMA Negeri 1 Bungo. *Schrödinger: Journal of Physics Education*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.37251/sjpe.v2i1.452>
- Pratama, R. A., Ananta, R., & Yuniarti, S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14–28. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/histogram/index>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Puspitasari, T., & Martono, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Monopoli pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 2(1), 927–940. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Putri, A. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Monopoli terhadap Minat Belajar Tematik pada Siswa Kelas IV di MI Ar-Raudhah Samarinda. *Aleph*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEI%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces>
- Rahmawati, D., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri 2 Gombang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 15–22.
- Rahma, A. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 50.
- Rifaaldi, F., & Hadijah, H. S. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Rochmawati, W., Sunarno, W., & Suparmi, S. (2013). Pembelajaran Fisika Menggunakan Teams Games Tournament melalui Teka Teki Silang dan Kartu ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar Siswa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(01). <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v2i01.9774>
- Sa'id, M., & Aini, N. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Miftahul Huda. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1785–1793. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3314>
- Salina, A., Ahmal, A., & Al Fiqri, Y. (2024). Pengaruh Model TGT (Teams Game Tournament) terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran*

Konseling, 2(2), 574–579. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.2953>

Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.

Sari, S. R., & Supardi, Z. A. I. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Menggunakan Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa MAN pada Materi Pemuaian. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 05(03), 11–14. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/histogram/article/download/291/pdf/1042>

Sihite, M. S. R., & Sitomorang, S. M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>

Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.

Suminar, D. Y., Aunurrahman, & Umar, S. (2015). Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament melalui Media untuk Membangun Konsep pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v4i5.10021>

Suparman, U. (2020). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryadinata, Y. R. (2017). Peningkatan Keaktifan Belajar dalam Pembelajaran Sejarah melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Monopoli pada Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Godean. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/istoria.v13i2.17653>

Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>

Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>

Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>

Zhulfikri, Z. (2009). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Rvletode TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Fisika pada Konsep Kalor* [UIN Jakarta]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/10778/1/ZAENAL_ZHULFIKRI-FITK.pdf

