

DAFTAR RUJUKAN

- Adinti, C., Asih Saputri, D., & Yunian Putra, R. W. (2021). Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Dengan Mengaplikasikan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Berbasis Bahan Ajar Gamifikasi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 98.
- Adinurani, P. G. (2022). *Statistika Non Parametrik*. Deepublish.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing
- Agung, A. A. G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, Anak Agung Gede, dkk. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amanda, A. R., & Suryawan, A. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Agustini, N. K. A., & Agustika, G. N. S. (2020). *adminjurnal, +8+Mimbar+PGSD+Ayulina+70-79*. 8, 70–79.
- Christianti, M. R. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas Iv. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1(2), 86–93.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042.
- Fadhilah, N., Renda, N. T., & Jayanta, I. N. L. (2020). Hubungan Antara Daya

Ketahanmalangan Dan Minat Belajar Dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 37–47.

Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(1), 57–63.

Fithri'An'Aini, S., & Masfuah, S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Tgt) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd N 3 Tenggeles. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 415-423.

Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36-40.

Hari, N. P. K. (2020). Pengaruh Ketahanmalangan dan Regulasi Diri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 224.

Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607.

Muhammad Muhyi, H. S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Adi Buana University Press.

Mutiara, Aisyah, Khairani, F., Handok, & Surahman, M. (2020). Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan. *Jurnal Manajemen*, 11(2), 47–55.

Nurbaiti. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament(TGT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lamp.

Rahayuni, N. L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

Risma Handayani, N. P., & Surya Abadi, I. B. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120.