

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agung, A. A. G. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). Statistika Dasar untuk Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://www.researchgate.net/publication/381959389>
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan *Kolmogorov-Smirnov*, *Anderson-Darling* dan *Shapiro-Wilk*. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Ahmad, T. P. (2024). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- 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>
- Allutfia, F. T., & Setyaningsih, M. (2023). Analisis Kesiapan Guru dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Academy of Education Journal*, 14(2), 326–338. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Muatan IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 214. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715>

- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik dalam Penelitian. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 3(1), 105–115. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alitihadu>
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Experimental Research* dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Armanda, R., Rahmat, T., Isnaniah, I., & Imamuddin, M. (2024). Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 8358–8369.
- Arsa, I. P. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pemasangan Panel Hubung Bagi Tiga Fase di Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro Undiksha. *11*(1), 13–23.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Ayu, I. G., Trisna, S., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). *Team Game Tournament Cooperative Learning Model Based on Problem Solving Impact on Collaboration Ability and Learning Outcomes*. 8(2), 254–265.
- Ayu Novianti, L., Anjarini, T., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Purworejo, U. (2022). Penerapan Model STAD Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Subtema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia di Kelas III SD Negeri Korowelang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 76–84. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Cahyono, T. (2015). Statistik Uji Normalitas. Yayasan Sanitariani Banyumas.
- Devi, L. P. S. A., Sedana, I. M., & Suparya, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan *Ci Gaprak* Untuk Meningkatkan

Motivasi Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS. 3(1), 88–96. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyajaya/article/view/2969/2152>

Didik, M. P., & Rahayu, A. (2022). *Pegguruang: Conference Series*. 4.

Dwi Isjayanti, M., Aditia Ismaya, E., & Khamdun. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar pada Siswa Kelas IV SDN Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>

Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319–325. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>

Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>

Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era *Society 5.0* pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>

Ibnu, M. (2022). Evaluasi Dampak Program Intervensi di Sektor Pertanian. *Agrimor*, 7(3), 102–113. <https://doi.org/10.32938/ag.v7i3.1775>

Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.

Juli, V. N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI-XII di SMA Negeri 8 Pekanbaru. 4(2). <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i2.856>

Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>

Komalasari, I., Sumayana, Y., & Sutisna, R. H. (2022). Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS di Kelas IV SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Sebelas April Elementary Education*, 1(2), 32–40.

- Laksmi, N. L. P. L. M., Agung, A. A. G., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 93–104. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.56008>
- Lely, P., Prabawati, S., Jampel, I. N., & Suma, I. K. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar. *10(2)*, 1228–1237.
- Made, N., Diah Darmiati, A., Bagus, I., Astawa, M., & Treman, W. (2021). Pengaplikasian Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 2 Gerokgak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(2), 99–108. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpg.v9i2.35017>
- Made, N., Tarini, W. S., Ketut, I., Putra, A., Tirtayani, L. A., Pendidikan, J., Anak, P., Dini, U., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Cerita Rakyat Terhadap Perilaku Empati Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 1–10.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). *The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Maulida, S. I., Nurasih, I., & Amalia, A. R. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media *Gimkit* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *11(April)*, 482–494.
- Najwa, W. A., & Najwa, N. A. (2023). Pengembangan Instrumen Numerasi pada Konteks Pertanian dan Pariwisata untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *15(02)*, 213–224.
- Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/614>
- 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. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>

- Pattiruhu, D. P., Laurens, T., & Mananggal, M. B. (2025). Analisis Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) pada Materi Perpangkatan dan Bentuk Akar. 6(April), 1–8.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Putra, I. M. J. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Materi Sumber Energi pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32356>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpsgd.v13i1.41424>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas dan Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rasya, G., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar di Kelas III SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2230–2234. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2692>
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu *Quizizz* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. 3, 318–327.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Rosyidah, A., Mustafida, F., & Cahyanto, B. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah. 5, 231–241. <http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Rudyanto, H. E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV

- SDN Banjarsari Wetan 01 Dagangan Madiun Mata Pelajaran IPAS. 4(6), 1019–1028.
- Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. 2.
- Santoso, L. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Al Firdaus pada Materi Makanan, Zat Aditif, dan Sistem Pencernaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13 (2), 145–154.
- Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>
- Saputri, Y., & Ain, S. Q. (2024). Pengaruh Media *Powerpoint* Interaktif Berbantuan Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 182 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 2548–6950.
- Sari, K. D. (2023). *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Sari, P. F., Pardede, A. M. H., & Maulita, Y. (2021). Pengelompokan Populasi Hewan Ternak Menggunakan Metode *Clustering*. *Prosiding SENATIKA*, 2(1), 37–46.
- Shaquille, TB. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media *Adobe Animate* Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Simbolon, E., Br Ginting, J. A., & Tibo, P. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Kelas IX SMP Budi Murni 2 Medan. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(1), 429. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v24i1.4398>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 9, 2721–2731.

- Sudarma, I. K., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). *Improving Children's Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. International Journal of Elementary Education*, 6(1), 118–126. <https://dx.doi.org/10.23887/ijee.v6i1>
- Sudarma, I. K., Sujana, I. W., Dewantara, K. A. K., Ardiyasa, I. N. S., & Sudiartini, N. P. K. D. (2024). *Breaking Barriers: Empowering Visual Impaired Students with Audio-Assisted Balinese Script Relief Media for Enhanced Literacy at A Special Public School. International Journal of Language Education*, 8(2), 307–321. <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i2.64092>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., Tegeh, I. M., Parmiti, D. P., & Kusumawardani, D. A. N. (2025). Meningkatkan Keterampilan Guru SD dalam Merancang Media Berdiferensiasi *Multiple Intelligences* Untuk Pendidikan Inklusi. *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(1).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sukmawati, H., Rohana, S., Intiana, H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. 7(1).
- Sumarno, S., & Nuroso, H. (2024). Analisis Keaktifan Siswa dalam Penerapan Model *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran Matematika. 4, 12944–12954.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Susanti, P. I., Gede Agung, A. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2020). Pengaruh Model *Inside Outside Circle* Berbantuan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 22–34. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.26975>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Ulfah, A., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Desain Instrumen Evaluasi yang Valid dan Reliabel dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala *Likert*. 8(12), 855–861.
- Usman, Harpina, Syamsuardi, Amri, N. A., & Sadaruddin. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran *Talking Stick* Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, dan Sastra*, 1(2), 68–77. <https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/isolek/article/view/113/version/113>

- Verina, H. T., Mustikarani, N., Maghfiroh, S. M. N., Segara, N. B., & Wuliono. (2024). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT Bantuan Media *Bamboozle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(0), 1–23.
- Wahdana, A. S., Hidayati, S., & Rizal, S. U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Berbantuan Media *Card Sort* Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIS Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Media Informatika*. 6(2), 1534–1539.
- Wardani, E. F., & Miftakhi, D. R. (2021). Bioedusains. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(2), 372–385.
- Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 26139677. <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/view/4928%0Ahttps://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/download/4928/2804>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 08(3), 2548–6950. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>
- Yuin, K., Anak Agung Gede Agung, & Kadek Rihendra Dantes. (2024). Dampak Dukungan Sosial, Optimisme, Religius, dan Harga Diri Terhadap Kesejahteraan Subyektif Guru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 95–109. <https://doi.org/10.23887/jjppg.v7i1.73524>
- Zaitia, A. (2021). Pembelajaran Berbasis Proyek Bersama Pt. Pesona Khatulistiwa Nusantara dengan Metode *Blended Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dimasa *Covid-19*. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 117–126. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.443>
- Zanah, T. R., Setiawan, D. L., & Kom, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>