

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyono, A., Umami, F., & Rahayu, A. P. (2023). The Application of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model in Increasing Student Interest in Learning. In *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity* , 1 (1), 791-799.
- Afdhal, M., Pandri, D. P., Tuasikal, J. M. S., Mahaly, S., Ellis, R., Abidin, Z., Sampe, P. D., Putri, D. S., Huilelselan, N., & Septriani, S. (2025). *Psikologi Konseling*. Gita Lentera.
- Agung, A. A.G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A.G. 2021. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Infrensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Amalia, M. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 1 Ringinpitu (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <https://doi.org/10.1234/uisu.v1i1.2024>
- Asjudirja, D. H., & Ulia, N. (2025) Model Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Desimal Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1), 84-93. <http://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.v5i1.42263>
- Awalina Barokah, Diva Kartika Meilania, Syifani Nur Aliifah, Fuji Lestari, & Vanny Najwa Saphira. (2024). Studi Literatur : Pengaruh Penggunaan Media Vidio Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* , 10 (3), 653 - 670.

- Burhan, K., Yeyeng, A. T., Sainab, N. W. A., Amaliah, N. W., Khaidarsyah, S., Azis, P. A., Ainulia, A. D. R., Agung, E. A., Oktira, Y. S., & Hasyim, M. (2023). *Konsep dan Implementasi Pendidikan*. Cendekia Publisher.
- Capinding, AT (2021). Pengaruh Strategi Teams-Games Tournament (TGT) terhadap Prestasi Matematika dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 8. *Jurnal Internasional Pembelajaran berbantuan Permainan (IJGBL)*, 11 (3), 56-68. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021070104>
- Damayanty, E., Aryaningrum, K., & Sunedi, S. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Video Interaktif Materi IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1049-1057. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.9204>
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data* (1st ed.). PT. Raja Grafindo Persada.
- 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. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- DS, YN (2022). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 6190–6196. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3194>
- Fadil, M. I., & Ramli, M. (2025). Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran: Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa di Era Digital. *al-Mabda: Journal of Education and Culture*, 1(1), 35-48.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hamsyah, K., Nopembri, S., Hermawan, H. A., & Komari, A. (2025). The effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the futsal passing results of BIAS Yogyakarta elementary school students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 12(1), 425–430.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i1.5334>

- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Anthor: Education and Learning Journal*, 3(5), 16 – 20. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>
- Hendra & T. Rahayu. (2021). The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) and Make A Match Learning Models on Collaboration Ability in Science Learning - Meta-Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510–518. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.30205>
- Hidayat, N., Pahrudin, A., Syafril, S., Koderi, K., & Akmansyah, M. (2024). Perencanaan Implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri Gandri Dalam Meningkatkan Akhlak Beragama. *Manajemen Islam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7 (01). <https://doi.org/10.30868/im.v7i01.5877>
- Hirose, M., & Creswell, J. W. (2023). Applying Core Quality Criteria of Mixed Methods Research to an Empirical Study. *Journal of Mixed Methods Research*, 17(1), 12–28. <https://doi.org/10.1177/15586898221086346>
- Julita, J., & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Jurnal Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan (ELIa)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Kaya, E. & Bayram, H. (2021). Utilization of the Research Compliance Matrix in Educational Research Design and Evaluation: A Design Based Research, *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 6(15), 887-944. DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijetsar.325>
- Lail, T. H., Afiani, K. D. A., & Wahyuni, H. I. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Snake and Ladders Carpet dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 566–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1273>
- Mahpudin, M., Saputra, D. S., Febriyanto, B., Ikhsan, I., Purnama, D., & Rofi'i, A. (2024). The Effect Of Discovery Learning Model On Narrative Writing Skills In Grade V Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(4), 1064–1071. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i4.10448>
- Manaf, A. (2022). Modul Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis. *Kasta: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2 (3), 139-147. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.376>
- Matitaputty, JK, Susanto, N., Fadli, MR, Ramadhan, I., & Manuputty, CJ (2023). Pengaruh Team Games Tournamen (TGT) dalam pembelajaran IPS terhadap meningkatkan hasil belajar siswa. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10 (2), 374-388. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>

- Merentek, R., Perori, Y., & Monigir, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (15), 801-805. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10042348>
- Mujiburrahman, M., Suhardi, M., & Hadijah, Sn . (2023). Implementasi Model Pembelajaran Project Base Learnig di Era Kurikulum Merdeka. *Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (2), 91-99. <https://doi.org/10.51878/community.v2i2.1900>
- Mukhtar, H., Syukri, A., & Sakban. (2023). *Analisis Kebijakan Pendidikan: Standar Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah/Madrasah*. SMI Publisher.
- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Implementasi Pembelajaran Berintegrasi STEM: A Systematic Literature Review. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 64-76. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i2.3042>
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The effect of cooperative learning model type of Teams Games Tournament (TGT) on student's learning achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Nariswari, AASR, & Wiyasa, IKN (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Model Kooperatif TGT Berbantuan Crossword Puzzle. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4 (3), 480–488. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74417>
- Nengsih, S., Haryanti, YD, & Yonanda, DA (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33 (1), 49–58. <https://doi.org/10.17977/um009v33i12024p49-58>
- Noviana, M. T., Disurya, M. R., & Imansyah, M. F. (2025). The Influence Of The Wordwall-Based Teams Games Tournament (TGT) Model On Learning Outcomes In Building Material Classroom V Sd. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 485–498. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2183>
- Oktariani, R., Gading, IK., & Wibawa, IMC . (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4 (3), 470–479. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77773>
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>

- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan Stad Dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83-91. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.82>
- Putri, N., Sayekti, I., & Tasmun, T. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tounament (TGT) untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas V SDN Kleco 1 Surakarta. *FONDATIA*, 8 (2), 189-203. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4693>
- Riani, N. (2023). Efektifitas Project Based Learning (PjBL) sebagai bentuk implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran Matematika. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 24-31. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.615>
- Rohman, A. S., Wijaya, I. A. R., Asyura, I., & Mustakim, U. S. (2023). Analisis Model Pembelajaran konvensional terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah AT SAR Kuningan*, 2(2), 52-56.
- Saputro, HB (2024). Pengembangan Buku Ajar Matematika Kurikulum Merdeka Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8 (1), 64-73. <https://doi.org/10.36379/autentik.v8i1.478>
- Snell, K. I. E., Archer, L., Ensor, J., Bonnett, L. J., Debray, T. P. A., Phillips, B., Collins, G. S., & Riley, R. D. (2021). External validation of clinical prediction models: simulation-based sample size calculations were more reliable than rules-of-thumb. *Journal of Clinical Epidemiology*, 135, 79-89. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2021.02.011>
- Suandita, IMY., & Rati, NW. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan PowerPoint Interaktif Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4 (1), 28-41. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62164>
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3(4), 4437-4446. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4059>
- Susanti, A., & Darmansyah, A. (2023). Analisis strategi penguatan profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis di SD Negeri 44 Kota Bengkulu. *Edubase: Journal of Basic Education*, 4(2), 201-212. <https://doi.org/10.47453/edubase.v4i2.1027>
- Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah

Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 282-296.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338>

Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, SA (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>

Wati, HB, Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, FP (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4 (1), 105–112.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>

Widiyanti, N. M. D., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 20–25.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32806>

