

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- 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. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Adelina, M., Wijanarko, T., Erita, Y., & Desyandri. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model cooperative learning tipe team games tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 20 Kurao Pagang. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 1469–1478. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.673>
- Agung, A. A. G. (2018). *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., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Amallia, I., Anwar, Y., & Sari, I. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran audio visual pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD negeri 244 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 296–309. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4306>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://ojs3.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *Sicedu : Science and Education Journal*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Anzelina, D., Eliyawati, Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). Implementation of the picture and picture learning model to improve pancasila and citizenship education learning outcomes for elementary school students. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 113–125. <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>

- Anzelina, D., Partawan, K. S. & Agetama, N. L. P. (2023). Pendampingan program calistung pada siswa sekolah dasar di Desa Sigaol Marbun. *International Journal for Education and Community Service*, 2(2), 1-5 <https://amwinstitute.id/index.php/ijecs/article/view/2>
- Anzelina, D., Sutyaningsih, A. A. A. D., & Chindyia. (2024). Efektivitas penggunaan buku saku PPKN dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. *DE_Journal (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 336–343. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.211>
- Aprilianingsih, N. K. A. S., & Asril, N. M. (2022). Video learning oriented to the value of caring for the environment. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 386–394. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48832>
- Ariani, N. M. D. (2023). *Pengaruh media pembelajaran kartu kata bergambar terhadap penguasaan kosakata umum muatan bahasa indonesia siswa kelas II SD Gugus 4 Abiansemal tahun ajaran 2022/2023* (Skripsi). Tersedia dari Undiksha Repository.
- 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://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8468>
- Armanda, R., Rahmat, T., Isnaniah, & Imamuddin, M. (2024). Motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). *Journal Of Social Science Research*, 4(3), 8358–8369. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11385>
- Arnir K, A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada pendidikan pancasila siswa kelas III SD inpres paccinongang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 469–478. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3>
- Asiati, S., & Hasanah, U. (2022). Implementasi proyek penguatan profil pelajar pancasila di sekolah penggerak. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 61–72. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.78>
- Asril, Jaenam, Syahrizal, Armalena, & Yuherman. (2023). Peningkatan nilai-nilai demokrasi dan nasionalisme pada mahasiswa melalui pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 1300–1309. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.25109>
- Astuti, K. M., Suarjana, I. M., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Perisa audio visual media on learning social diversity for class V elementary school students. *Journal of Education Technology*, 7(3), 449–461. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3>
- Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan model pembelajran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar

- pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(1), 57–67. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i1.4560>
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme david p. ausubel dan robert m. gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Cahyani, E. R., & Fadlillah, M. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa di UPT SD negeri 174 Gresik. *Journal of Education for All*, 2(3), 134–143. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i3.157>
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers. Diakses dari: <https://books.google.co.id/books?id=m2zdEAAAQBAJ&lpg=PP1&dq=validitas%20eksternal%20eksperimen&lr&pg=PR4#v=onepage&q=validitas%20eksternal%20eksperimen&f=false>
- Devi, K. D. A. S. (2024). *Pengaruh penerapan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media pembelajaran interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas V pada Gugus Dewa Agung Jambe Klungkung* (Skripsi). Tersedia dari Undiksha Repository.
- Dewanti, I. A. T. K., & Asril, N. M. (2023). Problem-based learning-oriented learning video media uses the filmora application for science content. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(2), 288–297. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.61886>
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Team game tournament cooperative learning model based on problem solving impact on collaboration ability and learning outcomes. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 254–265. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.74368>
- Dewi, K. R. (2024). *Pengaruh model pembelajaran team games tournament (TGT) berbantuan gobak sodor terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila SD negeri 1 Cempaga* (Skripsi). Tersedia dari Undiksha Repository.
- 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/https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Fachrul F, M., & Nurlizawati, N. (2023). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share (TPS) dengan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(3), 235–243. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i3.139>

- Farikhah, L., Purbasari, I., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media ludo terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- 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), 11–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fauziah, I. N. N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Dirasah*, 6(1), 125–135. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>
- Firdaus, M., Sulistri, E., & Anitra, R. (2023). Hubungan efikasi diri dengan hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas IV SD negeri 88 Singkawang. *Orbita. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 9(1), 103–111. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.14633>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori jean piaget: kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Hanan, M. J., Irawan, M. P. T., Naryatmojo, D. L., & Wagiran. (2025). Evaluasi kesesuaian penilaian sumatif akhir jenjang kelas XII dengan distribusi ranah kognitif dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 10(3), 912–922. <https://doi.org/10.36709/bastra.v10i3.1504>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, V., & Supriansyah. (2022). Pengaruh model pembelajaran auditory, intellectualy, repetition (AIR) berbantu media audio visual terhadap rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6893–6899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3411>
- Hendracipta, N. (2021). *Buku Ajar Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Hidayah, A. A., Ramadani, I., Wijaya, R. S., Safitri, S., & Syarifuddin. (2025). Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif peserta didik. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 111–122. <https://doi.org/10.17509/jpa.v9i1.85943>
- Hidayah, Z. N. S., Sutresna, Y., & Yulisma, L. (2023). Pengaruh penerapan model problem based learning terhadap hasil Belajar kognitif siswa (penelitian di SMP IT miftahul huda II). *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 4(2), 547–552. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i2.9121>

- Hidayat, Taufik. (2022). *Pengembangan video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPA topik sistem tata surya kelas IV di SD Negeri 5 Perkutatan (Skripsi)*. Tersedia dari Undiksha Repository.
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan antara teori perkembangan kognitif piaget dan teori belajar bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Iasha, V., Dewi, N., Zahra, S. N., Sari, S. B. P., Salsa, T., Permadi, L. H., Sutisna, A. A., Lestari, L., & Kencana, B. A. M. (2025). Media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 7(2), 165–181. <https://doi.org/10.61227>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian*. Purbalingga. Eureka Media Aksara. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/382060598>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media audio visual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 183–188. download. garuda.kemdikbud.go.id
- Imawan, M. R. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TPS-TGT pada pembelajaran matematika di kelas VIII SMP N 1 Semarang. *Jursih*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.3342/jursih.v1i1.14>
- Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). Filsafat pendidikan ki hajar dewantara sebagai landasan pendidikan vokasi di era kurikulum merdeka. *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 1015–1025. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4493>
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada pembelajaran IPS terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. R. I. (2023). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka (Keputusan BSKAP Nomor 33 tahun 2023)*. DKI Jakarta: Anindito Aditomo. Diakses dari https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1692927593_manage_file.pdf
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Lisnawati. (2025). Meningkatkan sikap kerjasama siswa dalam diskusi melalui model kooperatif TGT pada pembelajaran agama islam. *Analysis: Journal of Education*,

- 3(1), 157–164. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1460>
- Lestari, N., Akhbar, M. T., & Dedy, A. (2022). Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar PKN kelas III. *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 468–474. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.137>
- Mahadi, F., Husin, M. R., & Hassan, N. M. (2022). Gaya pembelajaran: visual, auditori dan kinestetik. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(1), 29–36. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0401.340>
- Maharani, I., Oktira, Y. S., Efendi, N., & Prananda, G. (2024). Pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 3(1), 67–72. <https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v3i1.4257>
- Maula, A. I., & Nuryono, W. (2025). Validitas modul pelatihan self-efficacy sebagai layanan bimbingan kelompok untuk pencegahan penyalahgunaan narkoba. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 22(1), 150–162. <https://doi.org/10.34005/guidance.v22i01>
- Meilandari, N. K. M., & Asril, N. M. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis video scribe pada penjumlahan pecahan kelas V sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 508–515. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.52484>
- Mugiyatmi. (2023). Pengaruh model pembelajaran teams games tournaments terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 799–805. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24895>
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT). *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(10), 4537–4543. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>
- Mustamiroh, Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). Pengaruh model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas VIII di SMP negeri 5 Muaro Jambi. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(2), 1470–1476. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2116>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif jean piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psycology: Humanlight*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nakhlah, R. M., & Rondli, W. S. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29333–29341. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17603>

- Nara, E. (2022). Meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menggunakan media audio visual pada pembelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 97–102. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/>
- Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Optimizing student engagement in primary science and social learning: the feasibility of contextual interactive video media. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 372–379. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91672>
- Noorhalida, Yuliani, H., & Santiani. (2023). Studi literatur: pengaruh project based learning pada pembelajaran fisika. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9(2), 200–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v9i2.15688>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Nurzanah, M. S., Hudaiah, & Saputri, H. (2025). Penerapan model pembelajaran teams games tournaments (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan pancasila materi menghargai identitas masyarakat kelas IV b di SD negeri 47 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 43–50. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.3924>
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Upaya meningkatkan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini dengan media wayang melalui video pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285–293. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>
- Pagarra, H., Sayidiman, & Cemba, N. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di UPT SD negeri 1 Tonronge, Sidrap. *Pinisi Journal of Education*, 1–6. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33745>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Lumajang: Widya Gama Press.
- Purnamasari, I., Siahaan, E. T., Chan, M. F. S., Nurhaliza, Hendratmo, J., & Situmorang, A. E. (2024). Pemahaman dan penerapan nilai-nilai pancasila sebagai sistem filsafat. *Ar-Rumman- Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 443–449. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4088>
- Ponidi, N. A. K. D., Trisnawati, D. P., Erliza Septia Nagara, M. K., Dwi Puastuti, W. A., & Leni Anggraeni, B. H. (2021). *Model pembelajaran inovatif dan efektif*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Prasetyo, F. W., Wulandari, R., & Putri, D. Y. (2023). Identifikasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) siswa kelas X IPS 2 SMAN 2 taruna bhayangkara.

- Bikangwangi: Bimbingan Dan Konseling Banyuwangi*, 2(1), 15–18. <https://doi.org/10.36526/>
- Pratiwi, N. S., Tegeh, I. M., & Asril, N. M. (2025). Cartoon puppet video media in supporting online learning in group b2. *Journal of Education Technology*, 9(1), 190–196. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i1.949>
- Pulungan, N. (2025). Efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran konseptual tentang puasa di sekolah. *Khidmat: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 155–161. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/view/1494>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran pendidikan pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/5576/3276>
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi literatur: media augmented reality (AR) terhadap hasil belajar kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Raditya, K. A. (2023). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media powerpoint terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD* (Skripsi). Tersedia dari Undiksha Repository.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi literatur dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak usia sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>
- Rahmadhani, S. P., Maharani, S., Ardiansyah, L., & Ferryka, P. Z. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif learning untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(1), 39–42. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/220>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2671>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Rifa'i, M. H., Jalal, N. M., Sudarmaji, I., Lubis, N. F., Hudiah, A., Fachrurrozy, A., ... & Mangsi, R. (2022). *Model pembelajaran kreatif, inspiratif, dan motivatif*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Samsuddin, Anzelina, D., Lubis, M. A., Azizan, N., & Siregar, H. K. (2024). Implementation of the make a match learning model in pancasila and citizenship education in elementary schools. *JEER: Journal of Elementary Educational Research*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.30984/jeer.v4i2.1078>

- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran open ended terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sari, A. S. P., & Anzelina, D. (2024). Enhancing students' mastery on phrasal verbs by applying make a match technique. *EDuJ: English Education Journal*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.59966/eduj.v2i1.983>
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., ... & Mardhiyana, D. (2022). *Model-model pembelajaran*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Suandita, I. M. Y., & Rati, N. W. (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>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: sebuah studi pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujono AR, H. (2022). Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ta'dib : Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryana, A., Noviansyah, I., & Tamara, F. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di madrasah ibtidaiyah nurul ilmi Citeureup Bogor. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2(2), 112–132. <https://doi.org/47467/eduinovasi.v2.i2.975>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & nuraeni. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Susianti, O. M., & Srifariyati. (2024). Perumusan variabel dan indikator dalam penelitian kuantitatif kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9(1), 18–30. <https://doi.org/10.37728/jpr.v9i1.1066>

- Sutono, & Pamungkas, A. P. (2021). Penerapan metode eksperimen semu pada sistem informasi persediaan dan penjualan obat di apotek berbasis web-base. *Media Jurnal Informatika*, 12(2), 44–50. <https://doi.org/10.35194/mji.v12i2.1225>
- 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>
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa*, 2(3), 43–56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). STAD type cooperative learning model assisted by dakota media affects the ability to solve mathematics story problems. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 719–725. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90119>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V dengan menggunakan model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204. <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14383>
- Ulfa, M., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan mutu pembelajaran di SDN ganting Sidoarjo. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 161–169. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1year2025>
- Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. D. (2021). Validitas dan kepraktisan media pembelajaran e-learning berbasis edmodo untuk materi sistem sirkulasi kelas XI SMA. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250>
- Wahyuningtyas, D., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2022). Analisis tingkat kognitif kompetensi dasar kurikulum 2013 mata pelajaran matematika wajib kelas X SMA/MA berdasarkan taksonomi bloom revisi anderson. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 204–214. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1104>
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan media audiovisual berbantu power point untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>
- Wulandari, C., & Efendi, D. (2022). Pengaruh profitabilitas terhadap nilai perusahaan dengan corporate social responsibility sebagai variabel moderasi. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, 11(6), 1–15. <https://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jira/article/download/4649/4647>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Palu: Penerbit Adab. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=o1YsEAAQBAJ&lpq=PR1&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>