

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuningsih, D. Q., Suardana, I. N., & Suwenten, I. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn Prambangan-Gresik. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 1(2), 37–47.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ahyar, H. dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Aisyah, S., & Sari, D. I. (2021). Efektivitas Penggunaan Platform Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa. 4(1), 45–49.
- Amany, D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1 (1), 48–55.
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 3(2), 144–149.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiasuti, Dyah dan Agustinus Bandur. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis dengan NVIVO, SPSS dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Cahyadi, E., Dwikurnaningsih, Y., & Hidayati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 205–218.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 235–244.

- Darmawan, D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaffah Learning Centre.
- Ekus, E., Warneri, & Okianna. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran PQ4R Terhadap Hasil Belajar Matapelajaran Ekonomi SMA Panca Bhakti Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9).
- Fadhilah, N., Nurdiyanti, N., Anisa, A., & Wajdi, M. (2022). Integrasi STEM-Problem Based Learning melalui Daring Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(1), 1–10.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Feriyadi, A., Sulistyarini, & Astuti, I. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk hasil belajar konsep hak asasi manusia. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(8), 1–11.
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440–447.
- Handayani, M. W., Swistoro, E., & Risdianto, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Fisika terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X MIPA SMAN 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*. 1(3), 36-44.
- Hasibuan, Ahmad Tarmizi, dan Andi Prastowo. (2019). “Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI.” *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*. 10(1). 26-50.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Herayanti, L., & Safitri, B. R. A. (2019). PEMBELAJARAN MENDESAIN RUMAH MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN MEMANFAATKAN BANDICAM. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(2), 305–309.

- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim. (2017). Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Kooperatif (Make-a Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 199–212.
- Ihsan, H. (2016). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 173–179.
- Jumiarti, R., Marmawi, & Astuti, I. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGUASAAN KETERAMPILAN PRAKTEK PEMERIKSAAN KEHAMILAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(7), 1–9.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kasmawati. (2018). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 11(1), 1–12.
- Kurniawan, Asep. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lazim, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Divisions (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 546–554.
- Lestari, P., & Hudaya, A. (2018). Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Pgri 3 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 45–60.
- Machmud, M. (2016). *Tuntutan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah*. Malang: Penerbit Selaras.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.
- Majid, Abdul. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, H. T., & Huda, S. N. (2020). Literature Review : Gamifikasi dan Pembelajaran Huruf Hijaiyah. *Prosiding Sentia*, 12(1), 11–14.

- Makki, Ismail dan Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Manullang, M., & Silaban, P. J. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas Iv Sd Negeri 060914 Kec.Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(1), 110–129.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurchayati, Z. (2018). Komunikasi Keluarga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 143–160.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.
- Pahrudin, A., & Pratiwi, I. D. D. (2019). *Pendekatan Sainifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Dan Dampaknya Terhadap Kualitas Proses Dan Hasil*. Bandar Lampung: Pustaka Ali Imron.
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. 6(1), 252–266.
- Pujiriyanto. (2019). *Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 67–79.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Jurnal MANAJERIAL*, 5(1), 15–23.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 13(1), 2239–2253.
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 3(2), 84–98.
- Renaningtiyas, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Kooperatif Model Jigsaw Siswa Kelas IX.A SMP

- Negeri 1 Dagangan Kabupaten Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang*, 4(1), 25–31.
- Rosana, R., & Iswara, W. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dalam Pelatihan Untuk Peningkatan Building Learning Commitment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 1–8.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Satriani, Pratiwi dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Arias dengan Selingan Ice Breaker terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 312-320.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120.
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slamet, T. I. (2014). Guru dan Digital Superhero: Gamifikasi untuk Peningkatan Kompetensi TPACK Calon Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan – Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Sinergitas Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Penguatan Pendidikan Karakter*, 435–445.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 64–73.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutrisno, Leo, Hery Kresnadi, dan Kartono. (2007). *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: PJJ S1 PGSD.

- Suyanto, & Gio, P. U. (2017). *Statistika Nonparametrik dengan SPSS, Minitab, dan R Dilengkapi dengan Penyelesaian Perhitungan secara Manual*. Medan: USU Press.
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(1), 1–6.
- Tambak, S. (2017). *Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 14(1), 1–17.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Ubra, F. W. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (Teams Games Tournament) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 15 AMBON. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 1(1), 26–36.
- Wangi, N. B. S. (2019). Strategi Gamifikasi Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi PGMI Unisda. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 9–20.
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*. Lumajang: Klik Media.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.
- Wijayanti, W. (2011). Student Centered; Paradigma Baru Inovasi Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 64–75.
- Winarni, Endang Widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.
- Yuni, R. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Kota Solok. *Jurnal Sain Ekonomi Dan Edukasi (JSEE)*, 1(2), 178–188.