

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2025). Cooperative learning: Implementasi model-model pembelajaran. Nafal Publishing.
- 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), 131–138.
- Afianti, N. (2025). Pengaruh model cooperative learning tipe team games tournament berbantuan QuizWhizzer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Afiana. (2024). Inovasi pendidikan dan pembelajaran. CV Gita Lentera.
- Agustian, R., Lapisa, R., & Fernandez, D. (2024). Penerapan cooperative learning type Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem bahan bakar pada kelas XI di SMK Negeri 1 Sumbar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–10.
- Agustiningsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi aplikasi QuizWhizzer pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6), 222–231.
- Ahdar, & Djamaluddin. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis. CV Kaffah Learning Center.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2020). Belajar dan pembelajaran: Teori, desain, model pembelajaran dan prestasi belajar. CV Kaffah Learning Center.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2019). Belajar dan pembelajaran. CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akhiruddin. (2020). Belajar dalam perspektif pendidikan. Pustaka Edukasi.
- Akollo, J. G., & Toisuta, M. E. (2020). Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak usia dini selama belajar dari rumah di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 6(2), 63–74.
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Fitri, K. F., & Apriyadi, W. D. (2022). Implementasi QuizWhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 698–706.
- Andi Setiawan, M. M., & Setiawan, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Anggita, S., & Apri, U. P. S. (2022). Pengaruh aplikasi QuizWhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ 2022*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 25–37.
- Anggraini, I. A. (2020). Analisis minat dan bakat peserta didik terhadap pembelajaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 20–29.
- Anisa, R. N., & Damaiyanti, I. I. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V melalui model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di SDN Srijaya 02. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 92–97.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyi, M. (2018). Motivasi berprestasi dan disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar. Yudha English Gallery.
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas dan peran guru dalam kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1–10.
- Asahan. (2025). *Pembelajaran matematika SD*. Lingkar Edukasi Indonesia.
- Asrini. (2021). Strategi peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model problembased instruction. *Jurnal Inovasi Cendekia*, 2(2), 142–148.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis gaya belajar ditinjau dari hasil belajar siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183–187.
- Assa, R., Kawung, J. R. E., & Lumintang, J. (2022). Faktor penyebab anak putus sekolah di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 103–108.
- Astaman. (2020). Hakikat belajar dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Edukatif*, 6(1), 35–39.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran: Kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.

- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, A. R. (2022). Pengembangan media QuizWhizzer pada subtema usaha pelestarian lingkungan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996–2006.
- Ayu, S., Aridianti, D. S., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.
- Azizah, M. (2019). Karakteristik dan kedudukan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9–19.
- Bayhon, C. L. R., & Orongan, M. J. Q. (2025). *Enhancing Students' Cognitive Learning Outcomes and Motivation Through Quizizz-Based Teams-Games-Tournament. Ignatian International Journal for Multidisciplinary Research*, 3(4), 408–423.
- Bella, K. T. (2024). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa SDS Amkur Bengkayang. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 588–592.
- Damayanti, R., & Nurfaizah, N. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 199–204.
- Darfin, A. S., Jannah, M., Nurfadillah, Nurhuda, Sarif, A., & Wahyuni, N. (2025). Konsep dasar belajar dan hasil belajar. *Jurnal Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(1), 244–250.
- Darsyah, S. (2023). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 857–861.
- Deviyanti, N. (2024). Metode perumusan tujuan pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(5).
- Dewayanti, N. P., Sugiharti, R. E., & Rikmasari, R. (2024). Pemilihan model pembelajaran yang inovatif dalam implementasi pembelajaran Kurikulum Merdeka di Desa Sukabungah. *Jurnal An-Nizām: Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, 3(1), 232–239.
- Dewi, K. F., Makmun, Z. N. M., & Laili, N. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD NU Metro. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, 2(1), 55–67.
- Dewi, S. (2019). Pembelajaran. *Jurnal Institut Teknologi dan Bisnis Nusantara Bogor*, 2(1), 15–20.

- Dian, A. H., & Eva, R. S. (2023). Implementasi media pembelajaran berupa QuizWhizzer untuk meningkatkan kemampuan siswa di SMA Negeri 2 Tanjungbalai. *Jurnal Tebusai*, 1(1), 746–749.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 31–52.
- Dudung, A. (2018). Kompetensi profesional guru. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 5(1), 9–19.
- Ekaputra, F. (2024). Pelatihan peningkatan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media evaluasi interaktif. *Kreativasi: Journal of Community Empowerment*, 3(1), 110–116.
- Fadlillah, M. (2020). *Buku ajar konsep dasar PAUD* (1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Faizah, N. S. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
- 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.
- Fauziah, N., Nulinnaja, N., & Aziizah, A. (2020). Model Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(2), 144–154.
- Fawaidi, B. (2023). Model dan strategi pembelajaran kooperatif: Pengembangan SDM guru SMP Negeri 01 Terbuka Gumukmas TKB Darussalam Desa Pakis Kecamatan Panti Kabupaten Jember. *Ibadatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 260–270.
- Fawwazi, A., Wibowo, S., & Yuliana, M. E. (2024). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran mahasiswa. *Journal of Informatics and Business*, 2(3), 374–378.

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Fitriani, I. N., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPAS di kelas V SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(4), 583–591.
- Fitriyani, F., Alfiah, F., & Zila, R. (2024). Implementasi QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran informatika di sekolah menengah pertama kelas VII. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10953–10960.
- Gulo, F. (2020). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament). *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 2(2), 32–50.
- Gusmalinda. (2022). Model pembelajaran IPA (STAD, TGT, Jigsaw). *Educational Evaluation Journal*, 2(2).
- Hanafy, S. M. (2018). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Handayani, D. F., Idris, M., & Irawan, D. B. (2025). Minat belajar IPAS siswa dengan model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan QuizWhizzer di SDN 02 Negeri Bumi Putera. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 287–301.
- Hanita, I. R., & Lathifah, I. (2021). Inovasi model pembelajaran PAUD di masa pandemi COVID-19 di TK Aisyiyah 1 Kesugihan. *Jurnal Warna*, 5(1).
- Harahap, H. M. (2022). Belajar dalam perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Hadis*, 2(1), 70–81.
- Hardani. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Pustaka Ilmu Group.
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam melatih berpikir kritis peserta didik. *IJIIR: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56.
- Harun, F., Hairun, Y., Machmud, T., & Alhaddad, I. (2021). Improving students' mathematical communication skills through interactive online learning media design. *Journal of Technology and Humanities*, 2(2), 17–23.

- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan permainan ludo terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–110.
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan aplikasi QuizWhizzer untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada model pembelajaran berbasis permainan. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(2), 140–149.
- Hutahaean, E. S. H., & Perdini, T. A. (2023). *Metode penelitian kuantitatif: Untuk mahasiswa psikologi*. PT Pena Persada Kerta Utama.
- Ilhami, U. R., & Dimyathi, M. A. (2024). Penggunaan QuizWhizzer sebagai media belajar interaktif pembelajaran bahasa Arab kelas X MAN Sidoarjo. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 104–112.
- Isjayanti, M. D., Ismaya, E. A., & Khamdun. (2023). Hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar pada siswa kelas IV SD N Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1612–1620.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3239–3245.
- Isnaini, L., Winata, N. T., Kohar, D., & Komaria. (2025). Penggunaan game edukasi QuizWhizzer dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, 5(1), 52–60.
- Iwanda, C. N. S., Malika, H. N., & Aqshadigrama, M. (2022). RADEC sebagai inovasi model pembelajaran pendidikan agama Islam pasca pandemi COVID-19 di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 430–440.
- Joyoleksono, K. S., Raharjo, J. T., & Suratinah. (2022). Pengaruh model problem based learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran matematika. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 85–96.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.

- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III siswa madrasah ibtidaiah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Julhadi, M. A. (2021). *Hasil belajar peserta didik: Ditinjau dari media komputer dan motivasi*. Edu Publisher.
- Juniarti, D. N., & Renda, T. N. (2018). Penerapan model problem solving untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2).
- Khairani, M. (2017). *Psikologi belajar*. Aswaja Pressindo.
- Khasanah, U., & Nugraheni, E. A. (2022). Analisis minat belajar matematika siswa kelas VII pada materi segiempat berbantuan aplikasi Geogebra di SMP Negeri 239 Jakarta. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 181–190.
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2).
- Lastia, N. I. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 74–79.
- Lestari, A., & Sulistyowati, I. (2025). Pengaruh game interaktif QuizWhizzer terhadap hasil belajar materi keragaman budaya Indonesia siswa kelas V SD Raden Fatah Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 86–104.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2019). *Penelitian pendidikan matematika*. Refika Aditama.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyah, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis instrumen tes sebagai alat evaluasi pada pembelajaran SBdP siswa kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi Nusantara. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(1), 276–287.
- Maharani, E. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Bumi Nabung Udik* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro). Repositori Digital IAIN Metro.
- Maharani, I. A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 1410–1417.

- Mailani, E., Ketaren, M. A., Hasibuan, A. M., Purba, N. H., Sinaga, N. A., & Damanik, P. A. B. (2025). Panduan belajar bangun datar: Bentuk, sifat, dan contohnya di kehidupan sehari-hari. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 2(1), 23–33.
- Malya, Y., Wahyuni, Y. S., & Rahayu, S. (2022). Pengaruh cara belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Silaut. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4122–4130.
- Manasikana, O. A., et al. (2022). *Model pembelajaran inovatif dan rancangan pembelajaran untuk guru IPA SMP*. LPPM Unhasy.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5482–5492.
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Mayangsari, C., Qohar, A., & Faridha, N. (2025). *Enhancing mathematical disposition and learning outcomes through Team Games Tournament: A two-cycle action research on probability instruction in Indonesian secondary education*. *Polyhedron International Journal in Mathematics Education*, 3(2), 110–126.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Sakinah: Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 85–89.
- Muliadi, Hafid, A., & Yusnia. (2025). Penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 6/75 TA Kabupaten Bone. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 121–127.
- Mulyati, S., & Efendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 63–73.
- Munir, A. M., & Darmanto, E. (2022). *The influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournament on mathematics learning outcomes for grade V elementary school*. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3, 85–89.

- Nabilah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika: Jurnal Unsika* 2, 2(1c), 660–662.
- Nisa, M. K., Permana, J., & Hendrayana, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 592-603.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Nurlatifah, S., & Sunarti. (2024). Penggunaan game edukasi QuizWhizzer terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 4(1), 86–104.
- Nurrisaa, F., Mizanib, H., & Ramli. (2025). Pembelajaran dalam pendidikan agama Islam: Memahami konsep, ciri, dan langkah pemilihan yang efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, 2(3), 818–823.
- Nuswantara, A. W., Rachman, A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap ketuntasan belajar shooting bola basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 193–203.
- Oemanu, M. B., & Rindrayani, S. R. (2025). Pembelajaran diferensiasi dengan menggunakan game QuizWhizzer untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(11), 21–30.
- Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan aplikasi QuizWhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106–114.
- Pay, I. (2023). Meningkatkan hasil belajar IPS tema kedudukan dan peran anggota keluarga melalui model pengajaran tak terarah pada siswa kelas II SD Negeri 65 Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).
- Permatasari, I. D., Sa'diyah, H., & Fahmi, A. S. (2025). Teknik penyusunan variabel, instrumen penelitian dan pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 2(1), 63–70.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(1).

- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Purnomo, A., et al. (2022). *Pengantar model pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian validasi isi (content validity) angket persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring mata kuliah matematika komputasi. *Focus Action of Research Mathematic*, 4(1), 77–90.
- Putri, D. T., Haq, Z., & Gusmaneli. (2025). Konsep belajar dan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 115–125.
- Rahim, S., & Atuna, H. (2019). *The effect of teams games tournament (TGT) cooperative learning models on students' learning outcomes in natural sciences learning in elementary school*. In *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)* (pp. 483-485). Atlantis Press.
- Rahma, S. N. (2018). Hakikat pendidikan matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10.
- Rahmad, A. E., Rosjda, D., & Baalwi, M. A. (2025). Peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan melalui model pembelajaran game-based learning berbantuan media QuizWhizzer pada siswa kelas IV SDN Banjarendo. *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 4(4), 281–289.
- Rahmasafitri, D., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Perbandingan efektivitas penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Direct Instruction (DI) terhadap hasil belajar siswa di kelas tinggi pada mata pelajaran matematika. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2171–2177.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–209.
- Ridha, P. M., Sulistyowati, & Rizal, U. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI. *Jurnal Media Informatika*, 6(2), 1494–1500.
- Riza, M., Agusdiantia, N., & Tarmizi, P. (2025). Pengaruh model TGT berbantuan media QuizWhizzer terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 8(2), 235–247.
- Roesi, S., & Na, S. R. M. (2025). Penerapan Team Games Tournament (TGT) dengan media aplikasi QuizWhizzer untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV di SD Negeri Dukuh 01 Salatiga. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 75–86.

- Rohma, N. A. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Cendekia*, 9(2), 193–210.
- Rohmah, S. (2021). *Strategi pembelajaran matematika*. UAD Press.
- Rohimah, S., M. (2024). Statistik Penelitian Pendidikan Analisis Manual dan IBM SPSS. Depok: Rajawali Press.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. RajaGrafindo Persada.
- Safira, R., & Shanti, M. R. S. N. A. (2025). Penerapan Team Games Tournament (TGT) dengan media QuizWhizzer untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh 01 Salatiga. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2).
- Samala, D. A., Ambiyar, Jalinus, N., Dewi, P. I., & Indarta, Y. (2022). Studi teoretis model pembelajaran: 21st century learning dan TVET. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 279–2808.
- Samsinar, S. (2020). Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194–205.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Saraswati, O., Suryawan, A., & Hajron, K. H. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media Papaku berkartu terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Borobudur Educational Review*, 4(1), 15–26.
- Sari, A. R. (2020). *Meta analisis pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar* (Disertasi doctoral).
- Sari, S. P., Putra, R. E., & Mufti, D. (2025). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika kelas V SDN 60/II Muara Bungo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–11.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah teoretis: Apa itu belajar? *Helper: Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–45.
- Setiyawan, R. A., & Wijayanti, P. S. (2020). Analisis kualitas instrumen untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 130–139.

- Shoimin, A. (2016). *Model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245.
- Sinar. (2018). *Metode active learning*. Deepublish.
- Siregar, A. N., Harahap, R. N., & Harahap, S. H. (2023). Hubungan antara *pretest* dan *posttest* dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTs Alwashliyah Pantai Cermin. *Jurnal Edunomika*, 7(1), 1–10.
- Solichin, M. (2017). Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53.
- Suardi. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Suari, N. W. M. I., & Wiarta, I. W. (2025). *Teams Games Tournament Learning Model with Napier Rods on Mathematics Learning Outcomes for Grade V*. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 79–85.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Team Games Tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(2).
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–105.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi QuizWhizzer pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.
- Taliak, J. (2021). *Teori dan model pembelajaran*. Adab.
- Tanjung, E. R., & Albina, M. (2025). Tujuan pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran. *Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(3), 99–102.

- Tyasmaning, E. (2022). *Model dan metode pembelajaran*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Edukatif*, 5(1).
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner pada konsep bangun datar sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349.
- Untari, V., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2025). Analisis model pembelajaran cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan Estafet Quiz pada kelas V SD Negeri Cengklik Surakarta tahun ajar 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 328–338.
- Uriliaty, M. G. (2016). Pengaruh pengambilan hasil tes sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Ambon. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(2), 86–92.
- Uyun, M., & Warsah, I. (2021). *Psikologi pendidikan*. Deepublish.
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Metode belajar berbasis game sebagai upaya memecahkan problematika dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165–179.
- Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran berbasis web dalam kegiatan belajar online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243–252.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning: Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.
- Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). Utilization of QuizWhizzer educational game applications as learning evaluation media. Dalam *Proceedings of the International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 148–152). Atlantis Press.
- Widya, A., Nur, I., Siregar, L., & Anandia, S. (2023). Analisis keterampilan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 291–295.
- Wulandari, C., Rohimah, S. M., & Nurhadi, M. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 20307–20314.
- Wulandari, M. (2021). *Hubungan keterampilan mengajar guru dengan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 02 Ogan Lima Kecamatan Abung Barat Kabupaten Lampung Utara* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri

Metro).

- Yanto, D. A., & Rahaju, B. E. (2024). Literasi matematika peserta didik SMP berdasarkan mathematics efficacy pada masalah statistika adaptasi PISA. *MATHEdunesa*, 13(2), 660–673.
- Yanuarto, W. N., & Susanti, L. M. (2023). Utilizing QuizWhizzer apps to enhance students' mathematical ability in game-based learning model. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 199–212.
- Yulianti, A., Ahmad, S. R., & Torro, S. (2024). Pengaruh *pretest* dan *posttest* terhadap motivasi belajar sosiologi pada siswa kelas XI IPS di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 1–10.
- Zahro, L. (2022). Model pembelajaran inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 10(1), 54–63.
- Zulkifli. (2016). *Peningkatan hasil belajar IPA melalui model karya wisata pada murid kelas V SD Negeri 1 Watampone* (Skripsi, Universitas Negeri Makassar).