

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, dkk. (2023). *Model pembelajaran kooperatif dan implementasinya dalam proses pembelajaran. Jurnal Pendidikan*, 8(2), 299–306.
- Adiputra, S., & Heryadi, Y. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anggraini, Y. (2021). *Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Depok: Rajawali Pers.
- Asrini, D. P. S., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2021). *Model Pembelajaran*. Bandung: Nilacakra.
- Az-Zahra, N., Abdullah, I., & Marini, A. (2023). Pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 987–998.
- Damayanti, H., Waskitoningtyas, R. S., & Yuniarti, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas 8 SMP Negeri 11 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 114–121.
- Fatmawati, F., Wulandari, A., Putri, S. D., Hasibuan, A. M., & Yusrizal. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Journal on Teacher Education*, 5(3), 18–28. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.24757>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. [1]
- Ginting, A. H., dkk. (2024). Bentuk dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Indonesia*, 2(01).
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). *Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hattie, J. (2023). *Visible learning: The sequel*. Routledge.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya edisi penyempurnaan 2019*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Lahagu, Y., & Telaumbanua, W. A. (2023). *Penerapan model pembelajaran active learning terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa Tahun*

- Pelajaran 2022/2023. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 618–627. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.18017>
- Lahagu, Y., & Telaumbanua, W. A. (2023). *Penerapan model pembelajaran active learning terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa Tahun Pelajaran 2022/2023. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 618–627. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.18017>
- Ma'rufah, S. A., & Nuroh, E. Z. (2023). Pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–13.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Meganingrum, A. A., & Utami, N. S. (2024). *Analisis hasil belajar pada pembelajaran matematika Kurikulum Merdeka Belajar di SMP Negeri 13 Surakarta. JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 9(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i2.393>
- Mertayasa, I. N. E. (2022). *Model-model pembelajaran inovatif dan implementasinya dalam pembelajaran*. Denpasar: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju.
- National Research Council. (1989). *Everybody Counts: A Report to the Nation on the Future of Mathematics Education*. Washington, DC: National Academy Press.
- Ningrum, D. P., Safitri, V. Y., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74.
- Noverita, N., Darliana, D., & Darsih, D. (2023). *Pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) dalam meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan tanggung jawab belajar peserta didik*. Vol. 10 No. 2 (2023): JURNAL BIONATURAL DOI: <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2>
- Nurgiansah, T. H., Sundawa, D., Suriaman, S., & Hubi, Z. B. (2023). *Pencapaian Tujuan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Indonesia: Analisis Perkembangan dan Dinamika Teori Karakter dan Budaya Bangsa Indonesia*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(6).
- Oviliani, & Susanto. (2023). *Pemanfaatan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan*, 83–89.
- Prasetya, I Wayan Swadika, dan Gusti Ngurah Sastra Agustika. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *Indonesian Journal of Instruction* 4, no. 3 (2023): 163–72. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York, NY: McGraw-Hill.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purnamasari, D., dkk. (2022). *Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 4(2), 71–72.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). *Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 77–87. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3535>
- Rahman, A., dkk. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Robert E. Slavin. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sarumaha, M. S., Laiya, R. E., Zagoto, A., Sarumaha, M., Harefa, D., Lase, I. P. S., Laia, B., Fau, Y. T. V., Telaumbanua, K., Zagoto, S. F. L., & Telaumbanua, T. (2023). *Model-model pembelajaran*. CV Jejak.
- Sayangan, Y. V., dkk. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 161-180.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunata, Fisher, D., Lestyorini, R. D., & Fikri, S. T. (2024). Pembelajaran luas trapesium berbantuan GeoGebra tentang pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(2), 172-181.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Perubahan sosial dan pendidikan: Pengantar pedagogik transformatif untuk Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP Universitas Pasundan. (2024). *Panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa FKIP Universitas Pasundan*. Bandung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan.
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulfah, M., Arifudin, O., & Kartika, D. (2021). Pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 1-9.
- Usman. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yoseptry, R., Nurihayati, E., Setiani, E. E., Silviana, K., & Muharisa, D. (2025). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Studi Kasus SDN Giriwinaya Kabupaten Cianjur)*. EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi, 12(2), 998–1008. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i2.1669>

- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). *Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik*. ILJ: Islamic Learning Journal, 1(3), 915–931.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). *Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik*. ILJ: Islamic Learning Journal, 1(3), 915–931.