DAFTAR PUSTAKA

Adelia, A., & Widiyono, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Adikasari, A. E. (2025). *Pengaruh penggunaan media Wayground terhadap keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik*. Deepublish.

Alfatonah, dkk. (2023). Problematika pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Andrijanto. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar, 8*(2), 112–121.

Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2020). *Evaluasi program pendidikan*. Bumi Aksara.

Abraham, & Supriyati. (2022). *Metode penelitian eksperimen dalam pendidikan*. Alfabeta.

Achadah. (2025). *Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar peserta didik*. CV Literasi Nusantara.

Fazriyah, dkk. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Hasanah, dkk. (2020). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 105.

Hera Sukmawati, dkk. (2025). Pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Idika, S., & Saihi, S. (2025). Enhancing student engagement through AI-driven adaptive learning and gamification. *British Journal of Education, 13*(12), 57–103. https://doi.org/10.37745/bje.2013/vol13n1257103

Iwan. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Pendidikan*.

Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12*. http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index

Karimuddin. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Deepublish.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 008/H/KR/2022*. Kemendikbudristek.

Lin, I. W., Wei, S. Y., Lu, K. L., Wang, S., & Yan, T. G. (2025). The influence of interactive learning, learning motivation, immersion learning and cognitive learning on learning performance. *Humanities and Social Sciences Communications*. https://doi.org/10.1057/s41599-025-05303-y

Magdalena, I., dkk. (2021). *Evaluasi pembelajaran di sekolah dasar*. Edu Publisher.

Mann, H. B., & Whitney, D. R. (1974). On a test of whether one of two random variables is stochastically larger than the other. *The Annals of Mathematical Statistics, 18*(1), 50–60.

Mirdad, J., & Fadhli, M. (2021). *Model pembelajaran: Teori dan praktik untuk tendik dan catendik*. UHAMKA Press.

Mulianti, & Susanta. (2023). *Evaluasi hasil belajar*. Refika Aditama.

Nasrudin. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Pustaka Setia.

Noor. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan perhatian peserta didik. *Jurnal Pendidikan*.

Nugraha. (2022). *Statistika penelitian pendidikan*. Kencana.

Nurholifah, L., Zakia, N., Normuzayanah, & Syarifuddin. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan digital. *An-Nashr*, 1(2), 51–61. https://doi.org/10.65317/an-nashr.v1i2.1

Pratama, & Retnawati. (2021). Analisis tingkat kesukaran butir soal dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan, 12*(2), 45–53.

Priansa, D. J. (2024). *Pengembangan strategi dan model pembelajaran*. CV Pustaka Setia.

Rahayu, S. (2024). *Media pembelajaran: Konsep dasar, teknologi, dan implementasi pembelajaran*. UMSU Press.

Riadnya, dkk. (2021). Motivasi belajar sebagai faktor yang memengaruhi keberhasilan peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 6.

Ritonga, dkk. (2023). Hakikat pendidikan dan faktor-faktor yang memengaruhi mutu pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 12.

Rohimah. (2024). *Statistika pendidikan menggunakan SPSS*. Alfabeta.

Rotty, V. N. J., Palangda, L., & Welong, K. D. (2023). Motivasi belajar peserta didik ditinjau dari perspektif teori Uno. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10*(1), 45–53.

Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). Penerapan model TGT dalam meningkatkan kerja sama dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Tata Boga, 10*(2), 238.

Siregar, Aisyah, dkk. (2023). *Evaluasi hasil belajar peserta didik*. Umsu Press.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.

Supardan, D. (2023). *Pembelajaran dan media pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.

Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Tantu, R. P., Rewini, W., Kunusa, M., Sulaeman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.

Tasrif, Intan, & Annisa. (2023). Analisis effect size dalam penelitian eksperimen pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Statistik, 5*(1), 15–22.

Tirtadewi, dkk. (2022). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Tsaniya, & Nurharini. (2025). Pengaruh TGT berbantuan Wordwall terhadap minat belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Usman, dkk. (2024). Pengaruh model TGT terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(1), 66–75.

Utomo. (2022). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Deepublish.

Widiyono, A., & Adelia, A. (2024). Pengaruh TGT berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar, 9*(1), 85–96.

Widodo, & Kartikasari. (2020). Analisis daya pembeda butir soal. *Jurnal Pendidikan Dasar, 8*(1), 40–49.