

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Times Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Andari, S. (2020). *Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa*.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Anita Alfiani, D., Saniah Risalah, S., & Saniah, S. (2023). Penerapan Reinforcement Positif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Broken Home. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(3), 1–12. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i3.774.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Chandra, M. F., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Christiani, Natalia, D. M. P. A., & Hebert., S. S. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*.
- Denis, S. (2023). Discovery Learning Model Based on Cooperative Learning to Improving Learning Participation. *Journal Civic and Social Studies*.

<https://doi.org/10.31980/civicos.v6i1.1573.g1113>

- Elita, N., & Asrori, R. (2019). *Keunggulan Kahoot! dalam meningkatkan daya berpikir siswa*.
- Evi, T., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 385–395. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.314>
- Haribowo, R., Bilgies, A. F., Verawaty, V., & ... (2022). Analisis Pengaruh Brand Image Dan Celebrity Endoser Terhadap Purchase Decision Produk Bakery Bittersweet By Najla. *Management ...*, 3(October), 3220–3230. <https://journal.yrpiiku.com/index.php/msej/article/view/1170%0Ahttps://journal.yrpiiku.com/index.php/msej/article/download/1170/784>
- Khabidin. (2019). *Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*.
- Laksana, D. N. L. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis Budaya*.
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muhtadi. (2019). *Dampak motivasi belajar terhadap hasil akademik siswa*.
- Muslim. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- Mustofiyah, L., Fathoni, A., & Hidayati, Y. M. (2025). *Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa terhadap Matematika*. 10(2), 972–981.
- Nisa Uswatun, Dwi Anita Alfiani, N. A. (2023). *Ijee 5 (2) 20 23*. 5(2), 164–178.
- Noviyanti, A. (2023). *PENGARUH METODE STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK (SAS) BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH*

DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 2016, 22–33.

- Oktaviyanti, R. M., Masnun, M., & Jaelani, A. (2022). Konsep Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak Lamban Belajar Pada Usia SD/MI. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 3(1), 105. <https://doi.org/10.24235/ijee.202231.6891>
- Pebrilia, W., & Rina, C. (2024). *Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV*. 7(2).
- Purnomo, A. (2018). *Pengantar Model Pembelajaran*.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Ramadhana, M. F. (2020). Effectiveness Of Use Of Kahoot As A Media In Learning In The Scope Of Biological Scope. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology*.
- Sarah Kayaningtias, P., & Pandu Adikara, P. (2022). *Analisis Sentimen Angket Kepuasan Pasien Puskesmas menggunakan Metode Improved K-Nearest Neighbor*. 6(3), 1138–1148. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Visipena Journal*.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420.

<https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>

Susilawati, R., Rachmawati, & N. (2021). *Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran daring*.

Syamsi, A., Andriani, V., & Masnun, M. (2021). Identifikasi Penyebab Rendahnya Dan Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar Daring Selama Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di Mi Al-Wahdah Kab. Cirebon Tahun 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 2(1), 274–291. <https://doi.org/10.1234/uniedu.v2i1.58>

Wibisono, D., Ulum, F., & Megawaty, D. A. (2022). Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Kasir Terhadap Layanan Konsumen Menggunakan Metode Crisp-Dm Variabel Servqual (Studi Kasus: Studio Foto Archa). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(4), page-page. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

Widiasworo, E. (2018). *MAHIR PENELITIAN PENDIDIKAN MODERN (Metode Praktis Penelitian Guru, Dosen dan Mahasiswa Keguruan)* (E. Widiasworo (ed.)). Cet. 1.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Yuliatwati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>

Andari, S. (2020). *Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa*.

Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Anita Alfiani, D., Saniah Risalah, S., & Saniah, S. (2023). Penerapan Reinforcement Positif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Broken Home. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(3), 1–12. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i3.774.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Chandra, M. F., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Christiani, Natalia, D. M. P. A., & Hebert., S. S. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*.
- Denis, S. (2023). Discovery Learning Model Based on Cooperative Learning to Improving Learning Participation. *Journal Civic and Social Studies*. <https://doi.org/10.31980/civicos.v6i1.1573.g1113>
- Elita, N., & Asrori, R. (2019). *Keunggulan Kahoot! dalam meningkatkan daya berpikir siswa*.
- Evi, T., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 385–395. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.314>
- Haribowo, R., Bilgies, A. F., Verawaty, V., & ... (2022). Analisis Pengaruh Brand Image Dan Celebrity Endoser Terhadap Purchase Decision Produk Bakery Bittersweet By Najla. *Management ...*, 3(October), 3220–3230.

- <https://journal.yrpiiku.com/index.php/msej/article/view/1170>
<https://journal.yrpiiku.com/index.php/msej/article/download/1170/784>
- Khabidin. (2019). *Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*.
- Laksana, D. N. L. (2021). *Desain Pembelajaran Berbasis Budaya*.
- Manasikana, O. A., Afida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muhtadi. (2019). *Dampak motivasi belajar terhadap hasil akademik siswa*.
- Muslim. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- Mustofiyah, L., Fathoni, A., & Hidayati, Y. M. (2025). *Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa terhadap Matematika*. 10(2), 972–981.
- Nisa Uswatun, Dwi Anita Alfiani, N. A. (2023). *Ijee 5 (2) 20 23*. 5(2), 164–178.
- Noviyanti, A. (2023). *PENGARUH METODE STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK (SAS) BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 2016, 22–33.
- Oktaviyanti, R. M., Masnun, M., & Jaelani, A. (2022). Konsep Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak Lamban Belajar Pada Usia SD/MI. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 3(1), 105.
<https://doi.org/10.24235/ijee.202231.6891>
- Pebrilia, W., & Rina, C. (2024). *Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV*. 7(2).
- Purnomo, A. (2018). *Pengantar Model Pembelajaran*.

- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Ramadhana, M. F. (2020). Effectiveness Of Use Of Kahoot As A Media In Learning In The Scope Of Biological Scope. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology*.
- Sarah Kayaningtias, P., & Pandu Adikara, P. (2022). Analisis Sentimen Angket Kepuasan Pasien Puskesmas menggunakan Metode Improved K-Nearest Neighbor. 6(3), 1138–1148. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Visipena Journal*.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Susilawati, R., Rachmawati, & N. (2021). Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran daring.
- Syamsi, A., Andriani, V., & Masnun, M. (2021). Identifikasi Penyebab Rendahnya Dan Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar Daring Selama Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di Mi Al-Wahdah Kab. Cirebon Tahun 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 2(1), 274–291. <https://doi.org/10.1234/uniedu.v2i1.58>
- Wibisono, D., Ulum, F., & Megawaty, D. A. (2022). Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Kasir Terhadap Layanan Konsumen Menggunakan Metode Crisp-

- Dm Variabel Servqual (Studi Kasus: Studio Foto Archa). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSl)*, 3(4), page-page.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>
- Widiasworo, E. (2018). *MAHIR PENELITIAN PENDIDIKAN MODERN (Metode Praktis Penelitian Guru, Dosen dan Mahasiswa Keguruan)* (E. Widiasworo (ed.)). Cet. 1.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>

