

DAFTAR PUSTAKA

- Ahangari, S., & Samadian, Z. (2014). The effect of Cooperative Learning activities on writing skills of Iranian EFL learners. *Linguistics and Literature Studies*, 2(4), 121–130.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning teaching and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*.
- Arends, R. (2014). *Learning to teach*. McGraw-Hill.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (Ninth Edition). McGraw-Hill Companies, Inc.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asmolov, A., & Ledentsov, A. (2023). Impact on Educational Effectiveness Using Digital Gamification. *Startupreneur Bisnis Digital (SABDA)*, 2(1). <https://doi.org/10.34306/sabda.v2i1.252>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Azis, E., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Rianti, M., Hasanuddin, & Nur, A. ST. A. (2020). *ROAR : solusi peningkatan pemahaman konsep pembelajaran*. CV Jejak.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. AR-RUZZ MEDIA.
- Bloom, B. S. (1956). *TAXONOMY OF EDUCATIONAL OBJECTIVES: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green and Co.
- Bonaci, G. C., Mustata, R. V., & Ienciu, A. (2013). Revisiting Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. *The Macrotheme Review*, 2(2). <http://www.cmu.edu/teaching/design/teach/design/learningobjectives.html>,
- Castro-Meneses, L. J., Kruger, J. L., & Doherty, S. (2020). Validating theta power as an objective measure of cognitive load in educational video. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 181–202.

- Cohen, J. (1992). QUANTITATIVE METHODS IN PSYCHOLOGY A Power Primer. *Psychological Bulletin*.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education*. Routledge.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *METODE PENELITIAN PENDEKATAN KUANTITATIF* (Bandung). Media Sains Indonesia. www.penerbit.medsan.co.id
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034>
- Field, A. (2024). *DISCOVERING STATISTICS USING IBM SPSS STATISTICS* (6th Edition).
- Galura, I. A., Mujasam, & Widyaningsih, S. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA di SMA Yapis Manokwari. *Pancaran Pendidikan*, 5(2), 103–118.
- Guilford, J. P., & Frucher, B. (1973). *Fundamental statistics in psychology and education*. Mc Graw-Hill.
- Habiburrahman, Pamungkas, A. H. W., & Faelasup. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02).
- Handayani, N., Kariasih, A., Rosarini, F., Yulaeha, S., Triyati, S., Septanti, R. D., Putranto, Soesilowati, A., Sulistyono, H. A., Setiyati, T., Purwoko, Lestari, T., Latifah, N., Hastuti, B., & Susiyaningrum, W. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Pustaka Rumah C1nta.
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Kencana.
- Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S. A., Hasan, M., Ramadhani, Y. R., Sartika, S. H., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Rahmawati, I., Lestari, H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Haudi. (2021). *STRATEGI PEMBELAJARAN. INSAN CENDEKIA MANDIRI*.
- Hermawan, A., & Sri Rahayu, T. (2020). *PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK DAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI*

BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR (Vol. 4, Number 2).
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers and Education*, 212. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 940–947. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>
- Ibrahim, A., Palongo, L., Sumba, R., Maele, H., Kuga, M., Djeijun, W., & Didipu, H. (2025). Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran. *MATANO: JURNAL PENGABDIAN DAN PERBEDAYAAN MASYARAKAT*, 1(2). <https://doi.org/10.51574/matano>
- Isnawan, M. G. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Allyn and Bacon.
- Juliani, R. P., & Erita, S. (2023). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Konteks Sekolah Menengah. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(3), 2023.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Kemendikbud. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khasanah, E. R., Khumairoh, F. N., Faqih, F. N., Azizah, D. N., Ratnasari, D. A., Dewi, E. K. A., Hanafi, Y., & Kustia, C. P. (2025). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN GAMIFIKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA KELAS IX. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajara*, 5(2). <https://jurnalp4i.com/index.php/learning>
- Khoiriyatin, Z. V., Juhaeni, Muhayaratun, S., Chasanah, U., & Safaruddin. (2025). Journal of Instructional and Development Researches Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta

- Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah. *JIDeR*, 5(5). <https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.616>
- Kilpeläinen-Pettersson, J., Koskinen, P., Lehtinen, A., & Mäntylä, T. (2025). Cooperative Learning in Higher Education Physics – A Systematic Literature Review. *International Journal of Science and Mathematics Education*. <https://doi.org/10.1007/s10763-024-10538-3>
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Springer. <http://www.springer.com/series/13094>
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642.
- Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(15). <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Marczewski, A. (2015). *Even ninja monkeys like to play: Gamification, game thinking and motivational design*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Muruga, K., & Jamaludin, K. A. (2025). Challenges in the Application of Digital Gamification Approaches in Teaching and Learning at Primary Schools. *INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH AND INNOVATION IN SOCIAL SCIENCE (IJRISS)*. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Nababan, D., & Sari, P. M. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EKSPOSITORI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2(2).
- Nadia, S., Riswari, L. A., & Fakhriyah, F. (2025). PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA PADIDAS TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 295–308.

- Nasution, W. N. (2017). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. PERDANA PUBLISHING.
- Nova, N. R., Fakhruddin, & Yennita. (2020). ANALYSIS UNDERSTANDING OF CONCEPT IN SOUND WAVE MATERIALS AND LIGHT WAVES IN CLASS XI SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS TAMPAN PEKANBARU. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 33–41. <https://doi.org/10.31258/jgs.8.1.33-41>
- Nurdini, S. D., Husniyah, R., Chusni, M. M., & Mulyana, E. (2022). Penggunaan Physics Education Technology (PhET) dengan Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 136–146. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.3295>
- Nursalim, M., Laksmiwati, H., Budiani, M. S., Khoirunnisa, R. N., Syafiq, M., Savira, S. I., & Satwika, Y. W. (2019). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Deepublish.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Peterson, M., Yamazaki, K., & Thomas, M. (2021). *Digital Games and Language Learning: Theory, Development, and Implementation*. Bloomsbury Academic.
- Prastini, M. (2020). *Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan variasi permainan*. Penerbit Adab.
- Priyatno, D. (2018). *SPSS: Panduan mudah olah data bagi mahasiswa dan umum*. Penerbit ANDI.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Rahman, U. M., & Agustin, I. (2025). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) BERBANTUAN MEDIA ZEP QUIZ PADA SISWA KELAS IV SDN SUKOLILO 2 TUBAN. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 10–16.

- Riinawati. (2021). *PENGANTAR EVALUASI PENDIDIKAN*. Thema Publishing.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rohayati, E., Wasilah, W., & Rahmadewi, S. (2024). Pembelajaran Shorof menggunakan Buku Al-Maqsud dengan Metode Istiqraiyyah. *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah*, 8(1), 49–57. <https://doi.org/10.32332/tapis.v8i1.8406>
- Rohmah, A. N., Nisa, R., & Mufaizin. (2024). PELATIHAN KELOMPOK GURU DALAM PENERAPAN STRATEGI JOYFUL LEARNING DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1).
- Rosna, A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajar IPA di kelas IV SD Terpencil Banaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(6).
- Sailer, M., & Homner, L. (2019). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Houghton Mifflin Company.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sianturi, R. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 11(2), 1–1384. <https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Slavin, E. R. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suryatama, K., & Damayanti, I. L. (2023). Unlocking the Potential: Exploring Factors and Challenges in Gamifying English Literacy. *Journal of English Education and Teaching (JEET)*, 7, 862–880.

- Susanto. A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Syafa'atun, & Nurlaela. (2022). Analisis Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 430–436. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7180813>
- Syahrur, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media.
- Toda, A. M., Klock, A. C. T., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., Bittencourt, I., Gasparini, I., Isotani, S., & Cristea, A. I. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>
- Triyono, A., Nuary, R. H., Permatasari, N., Yuni, Y., & Wibowo, T. (2024). The Level of Effectiveness of TPS and Conventional Methods Judging from Students' Geometry Learning Results Using the N-Gain Test. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 10(1), 125. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v10i1.21530>
- Walidain, S. N., Fitriyanto, S., Yuwita, M., Hartini, S., & Rahmad, R. (2024). Analisis Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Fisika Di Tinjau Dari Aspek Pemahaman, Metode Pembelajaran dan Sistem Penilaian. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 1163–1168. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1431>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Ying, Z. (2018). Application of Cooperative Learning Theory in Comprehensive English Course Teaching. *2018 2nd International Conference on Social Sciences, Arts and Humanities*, 480–486.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers and Education*, 145. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- Zubaidah, S. (2017). KETERAMPILAN ABAD KE-21: KETERAMPILAN YANG DIAJARKAN MELALUI PEMBELAJARAN. In *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1–17.
- Zulkiplia, Zulfachm, & Rahmad, A. (2024). Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik). <https://scholar.google.com/>