DAFTAR PUSTAKA

Ainurrohmah, A, U., Erhamwilda., & Suhardini, A, D. (2026). Peran Media Digital Interaktif *Smartboard* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP).* Vol 4(1).

Aldaka, N, W. (2020). *Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berorientasi PISA Konten Space and Shape Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SMP*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Anantasia, G., & Rindrayani, S, R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Ekepserimen. *Adiba: Journal Of Education*. Vol. 5(*2*).

Astuti, L, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Papinergi (Papan Pintar Perubahan Energi) Terhadap Hasil Belajar IPAS*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Magelang.

Bahri, A, F., Siregar, S, K., Nur, R., Al-Adawiyah, R., Putra, E., Yuliana., Lidan, A., Ma'ruf, R., Rahman, M, Y., Hidayat, M., Ginting, N, S, B., Nasution, S., Rahman, M, F., Robby, A, D., Lubis, A, H, A., Ulwan, M, N., Syahputra, A., Utami, S, R, R., & Panjaitan, S. (2022). *Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: UMSU Press.

Ernita, Y., Hetilaniar., & Nindiati, D, S. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 3 Rantau Bayur. *Jurnal EduTech*. Vol. 10(*2*).

Febriarti, G, N. (2021). Ekesplorasi Teknologi Digital dalam Pengembangan Media Pembelajaran SBdP Berbasis Kearifan Lokal Seni Tari Guna Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN Ngabean Ponjong. *Jurnal PGSD Indonesia (JPI).* Vol. 7(*2*).

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*. Vol. 2(*3*), 63.

Haj, H, S. (2025). *Pengaruh Media Digital Smart Board Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Zakat di MTsN 1 Pasuruan*. Tesis. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Hartini, T., Misri, M, A., & Nursuprianah, I. (2018). Pemetaan HOTS Siswa Berdasarkan Standar PISA dan TIMSS Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *EduMa*. Vol. 7(*1*).

Hernandes, R., & Ribhan. (2024). Pengaruh Pemberdayaan Psikologis dan Kepemimpinan Etis Terhadap Kinerja Tenaga Kependidikan di Universitas Lampung. *Jurnal Media Akademik (JMA).* Vol. 2(*7*).

Husamah., Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran.* Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.

Indarini, A, D., & Abidin, Z. (2022). Implementasi Media *Smartpoli* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran di Era Pandemi. *Jurnal Basicedu.* 6(*1*), 242-252.

Ischak, W, I., Badjuka, B, Y., & Zulfiayu. (2019). *Modul Riset Keperawatan*. Gorontalo: Poltekkes Kemenkes Gorontalo.

Isnaini, B, S. (2019). Penerapan *Ice Breaking* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *E-Societas*: *Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol. 2(*1*).

Jamal, A, M. (2016). *Tips Efektif Cosedoperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.

Kasim, R, R., Badu, S, Q., & Yahya, L.(2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Research in the Mathematical and Natural Sciences*. Vol. 3(*1*).

Khiyarusoleh, U., & Ardani, A. (2019). Strategi Guru Meningkatkan Kepedulian Peserta Didik Terhadap Korban Bullying. *Jurnal Selaras*, Vol. 2 (*2*)

Maghfi, U, N., & Suyadi. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar *(Smart Board). Jurnal Program Studi PGRA*. Vol. 6(*2*).

Maharani, F, I., Rahmawati, M, Z., & Attalina, A, N, C. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media *Flash Card* Materi Aksara Jawa di SDN 3 Jambu. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*. Vol. 2(*2*).

Mahardi, P, Y, S., Murda, N., & Astawan, G. (2019). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. Vol.1(*1*).

Margareta, E., & Manalu, S, I, Y. (2023) Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri Lawe Sigala-gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*. Vol. 1(*3*).

Mustofiyah, L., Markhamah., Fathoni, A., Sutama., & Hidayati, Y, M. (2025). Implementasi Kahoot dan *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa terhadap Matematika. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 10(*2*).

Mutiara, Z, M. (2025). *Implementasi Papan Bicara dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah Di MTs Negeri 1 Purbalingga*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri, Purwokerto.

Nasrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E, F., Nurdyansyah., & Untrari, R, S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data*). Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 4(*2*).

Prawiyogi, A, G., Sadiah, T, F., Purwanugraha, A., & Elisa, P, N. (2021). Penggunaan Media *Big Book* untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5(*1*).

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R, S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4(*6*), 7912.

Rachman, A, W, N, 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*. Vol. 9(*1*).

Ramadhan, M, F., Siroj, R, A., & Afgani, M, W. (2024). Validitas dan Reliabilitas. *Journal on Education*. Vol. 6(*2*).

Ramadhani, A. (2025). *Efektivitas Pemanfaatan IT Board Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Siswa MIN 2 Kota Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Rara. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Pintar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di SD N 6 Bandar Jaya Timur*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Reken, F., Junita, A., Hallatu, Y, A., Rosmita, E., Welly., Hwihanus., Sya'ban, M, F., Radianto, A, J, V., Akbar, W, K., Yusnita., Pinoa, H, K., & Sarie, F. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Padang: CV. Gita Lentera.

Rusman. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sa'bani, K., Novitasari, L., Maulidya, S, P., Wardhani, P, I., & Mayasari, I, N. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Wordwall pada Mata Pelajaran Ipas Di SD Al Islam 1 Surakarta. *Journal Genta Mulia*. Vol. 15(*2*).

Sardiman, A, M. (2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Soesana, A., Subakti, H., Karwanto., Kuswandi, A, F, S., Sastri, L., Aswan, I, F, N., Hasibuan, F, A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Solehudin, H., Budiarti, E., & Umam, K.. (2024). *Penelitian Kuantitatif Dan Statistik.* Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharjana, A. Rahardjo, M., Sutanti, T., & Sasongko, C. (2008). *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.

Suhirman, L., Marta, R, F., Wachyudi, K., Wibawa, A, P., Kafiar, E., Ismail., Adawiyah, R., Anyan., & Puteri, G, B. (2025). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Askara Sastra Media.

Sulasminah, D., Hadis, A., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media *Smartboard* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Cerebral Palsy di SLB Negeri Lutang. *Society*. Vol. 10(*2*).

Sururi, I., & Wahid, A. (2022). *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP).* Vol. 6(*2*).

Suryanti, C, M., Rahmi, P., & Fajriah, H. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 7(*2*).

Syahputri, A, Z., Fallenia, F, D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 2(*1*).

Uno, H, B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuliawati, A, A, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Education Development.* 2(2), 356-364.