

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, F., & Kurniady, D. A. (2017). Strategi Manajerial dan Capaian Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 5(1), 3–5. <http://ejournal.upi.edu/index.php/JAPSPs>
- Afriansyah, M. F. (2021). Tingkat kepuasan members fitness terhadap pelayanan di tempat kebugaran balai kesehatan olahraga dan pusat informasi pencegahan penyakit metabolik (Bkor-Pippm) Kabupaten Lumajang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 6(2), 370–377. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalkesehatanolahraga/article/view/17793>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Alamsah, G., Sadih, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams 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>
- Alfaiz, A., Andre, J., Fahriza, I., Rachmaniar, A., Dartina, V., & Kadafi, A. (2023). Pembelajaran Yang Menyenangkan: Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Terapan Abdimas*, 8(1), 96. <https://doi.org/10.25273/jta.v8i1.13990>
- Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tennis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Anindyana, K., Daryanto, J., & Kurniawan, S. B. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi perkalian siswa kelas III sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74728>

- Apriliyani, A. T., Novandari, W., & Kholifaturohmah, R. (2023). *The Effect of Self-Confidence, Adversity Quotient, and Self-Regulated Learning on Learning Motivation. Economic Education Analysis Journal*, 12(1), 18–32. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v12i1.65798>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Word Wall Game* Quis Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi, *Indonesian Journal of Educational Development* (2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingsy, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media *Genially* Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cynthia, A. D. D., Basri, M., & Imanita, M. (2019). Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, 01. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/19823>
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Education and development*, Vol 8 No 2. <https://doi.org/https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/issue/view/81>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar & Pembelajaran* (Cetakan 5). Jakarta: Rineka Cipta.
- Dzakiyyah, A., Alfiah, Y. N., & ... (2023). Meningkatkan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) Peserta Didik Melalui *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Ekonomi. : *Journal Of Social Science*, 3, 4754–4766. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4677%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/4677/3821>
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test* Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88. jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT Vol
- Elvira, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- Fathurrohman. (2015). Model-Model Pembelajaran yang Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY. *Model-Model Pembelajaran*, 1–6.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Al-Manar*, 8(2), 37–64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Ghozali, I. H. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi 8). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). *The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/51691%0Ahttp://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw*. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 65. <https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.65-76>
- Hutagalung, T. B., & Andriany, L. (2024). Filosofi Pendidikan Yang diusung Oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 91–99. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.615>
- Jen. (2024). *SMA Terbaik di Banyumas Versi Nilai UTBK, Info Daftar PPDB*. *Tribun Jateng*, diakses 13 September 2024, <https://jateng.tribunnews.com/2024/06/19/12-sma-terbaik-di-banyumas-versi-nilai-utbk-info-daftar-ppdb-2024>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Lesmana, H. (2021). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Di Kelurahan Pasarbatang. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA)*, 1(1), 29–37. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika>

- Lumbanraja, L. H., & Daulay, S. (2018). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas XII Sma Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.24114/kjb.v6i1.10814>
- 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), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Magdalena, I., Anggraini, I. A., & Khoiriah, S. (2021). Analisis Daya Pembeda, dan Taraf Kesukaran pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 SDN Tobat 1 Balaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 151–158. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 257–267. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *Penerapan Metode Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat & Hasil Belajar*. 6. . <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.507-522.2021>
- Mega, D., Saputri, A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). *the Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation*. 8(2), 12320–12326. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.4120>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Muharromah, S., & Sartika, S. (2024). *Effectiveness of the Genially Website as a Science Learning Media on Earth and Solar System Material: Efektivitas Website Genially Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Bumi dan Tata Surya*. *Jurnal Pena Sains*, 12(1) 1–9. doi: 10.21070/ups.6114
- Munthe, A. P. (2015). Pentingnya Evaluasi Program Di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p1-14>
- Mustofiyah, L., & Su'udiah, F. (2020). *The Impact of the “Teams Games Tournament” Cooperative Model on the Learning Motivation of Grade 2 Elementary School Students. Indonesian Journal of Education Methods Development*, 9, 1–9. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v9i1.547>
- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. (2021). *The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>

- Najmi, N., Rofiq, M. H., Anas, M., & Arif, M. (2021). *the Effect of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament (TGT) on Student'S Learning Achievement. Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>
- Nande, M., Banda, Y. M., & Mbaru, Y. (2021). Penerapan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dengan Model Pembelajaran *Cooperative Script. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 396–403. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.319>
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Role Card* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Parni. (2017). Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran. *Tarbiya Islamica*, 5(1), 17–30. <https://doi.org/10.37567/ti.v5i1.1507>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(80), 109–118. <https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/8645>
- Purwaningsih. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Putra, D. L., Sintawati, M., & Siswantari, H. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar *Digital Game - Based Learning. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/senimas/article/view/11349/pdf>
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. Jurnal Manajerial*, 17(2), 239. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>

- Resecya, Tandililing, E., & Mahmuda, D. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar GLBB Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v6i6.20358>
- Rika, W.D. (2023). Pengaruh Pembelajaran TGT Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan *Genially* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta Didik. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Salsabila, S, Nugraha, A.B, & Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen. Volume I | Nomor 1 | Maret*, 1(1), 181–204. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Saputri, B. A., Rais, R., & Setianingsih, E. S. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Melalui Variasi Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Karangmoncol 05 Pemalang. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah.*, Vol. 2(2), hal. 168-173. . <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwjaloka/index>
- Sentosa, A., & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Sholihah, H. (2022). Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma'arif Balong Ponorogo. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097_Hidayatus Sholihah PAI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097_Hidayatus%20Sholihah%20PAI.pdf)
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Silfiya, A., & Churiyah, M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi *Problem Based Learning* Berbantuan *Genially*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)*, 9(1), 37–54. . <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>

- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara *Pretest* dan *Posttest* dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3. <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>
- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media *Genially* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Slavin, R. (2015). *Cooperative Learning*, Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP Vol. 1 No. 1 Agustus 2016*, Vol. 1, 45–53. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010/942>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (Edisi ke 3). Bandung: Alfabeta.
- Sukendro, N. D. W., Arintoko, & Krisnaresanti, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Cilacap. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1258–1269. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1445>
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2021). Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>
- Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sya'bani Asa, Y., Sukidin, & Tiara. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Education Research and Development, February*, 63–74. <https://doi.org/10.31537/ej.v8i1.1409>
- Nurhayati, S., Halini., Indriani, T. (2024). Analisis Daya Pembeda Butir Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak dengan Metode Teori Tes Klasik. 7(1). *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Tobroni, M. (2017). Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar - Ruzz Media.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Cetakan ke 17). Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Utami, A. R., Suhendri, & Dian, P. (2019). Hubungan Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar Siswa. *Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 04(2), 56–62. .
https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/view/3050
- Wening, P. R., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan *Website Genially* Pada Guru-Guru SMK Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277.
<https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- World Population Review. (2021). *Education Rankings by Country 2024*. diakses 12 Januari 2025, dari: <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/education-rankings-by-country>
- Wulandari, N., Siswati, E., & Afriantoni. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen pada Rumah Makan Putra Bungsu di Teratai. *Jurnal Mahasiswa*, 1(1), 107–116.
<https://ejournal.ugkmb.ac.id/index.php/jm/article/view/104/97>
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9137>
- Yulawati, 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.525686>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22.
<https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>