

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (n.d.). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- AK MUSLIMAH. (2023). *Bab Ii Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran*.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Desvi Uri Novita Sari. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Aplikasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*.
- Gulo, F., Harefa, A. O., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom pada Peserta Didik di SMK Negeri 1 Mandrehe. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 625–636. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1365>
- Istiqlal, A., Sekolah, D., Keguruan, T., Ilmu, D., & Ahlussunnah, P. (n.d.). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI*. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Julaeha, S., Erihardiana, M., Miftahul Khoer El-Istohari, Y., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (n.d.). *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional*. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i1.449>
- Khoirun Nisa. (2021). *Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif* (A. K. Putra (ed.)). CV.Kekata Group. https://www.google.co.id/books/edition/BUKAN_KELAS_BIASA/JKJoDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+strategi+pembelajaran+teori+dan+aplikasi&printsec=frontcover
- Mirawati, L. B. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Kreativitas Mahasiswa Semester I PGSD UM Surabaya pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen Pendidikan. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 84–97. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.598>

- Mochamad Arsad Ibrahim¹, M. lufti Y. F. , P. R. , S. N. N. , U. S. , Y. N. D. (n.d.). *Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran.*
- NOVIA ANGGRAINI. (2019). *Pengaruh Penerapan Blended Learning Pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.*
- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2020). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Metode Blended Learning pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *BIODIK*, 7(2), 55–62. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813>
- Puji Lestari, Y., Hosein Radia Pendidikan Guru Sekolah Dasar, E., & Kristen Satya Wacana, U. (n.d.). *Penerapan Pbl (Problem Based Learning) Berbantuan Media Papan Catur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sd.*
- Pujiwati SMAN, H. (2020). *Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah.* <https://doi.org/10.17509/e.v1i1.20867>
- Rahmawati, N., Makkasau, A., & Raihan, S. (n.d.). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar The Effect Of Implementing Problem Based Learning Model On Student Learning Of Class III Elementary School Students.*
- Rangga Sa'Adillah S.A.P. (2020). *Pendekatan Sainifik untuk Pendidikan Agama Islam.*
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.* www.kahoot.com.
- Syamsidah, S., & Hamidah, H. (2018). Buku Model Problem Based Learning. *Deepublish*, 1(1), 1–102. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Ybgyaugaaaaj&pagesize=100&citation_for_view=Ybgyaugaaaaj:hfor9npywt4c
- Sylvia, D. M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bahasa Indonesia Di Kelas V Sdn Haurpugur 02 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.*
- Wardana, S. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Implementation Of Gamification With Kahoot To Improve Learning Activity, Learning Motivation, And Learning Outcomes Of Adjusting Journal Entry At Class X Accounting 3 Students Of Smk Koperasi Yogyakarta In The Academic Year Of 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII(2), 46–57.

- Wicaksono, D., Teknologi Pendidikan, M., Muhammadiyah Jakarta, U., & Ahmad, J. K. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten.*
- Yuni, E., Dwi, W. ;, Sudjimat, A., & Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global* (Vol. 1).
- Alfrid Sentosa et al. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Dirgantama, C. H. A., Santoso Th, D., & Ninghardjanti, P. et al. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Mengimplementasikan Program Microsoft Exel Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1), 36–53.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Imam Gunawan, A. R. P. et al. (2016). *TAKSONOMI BLOOM ± REVISI RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN PENILAIAN. 1*, 98–117.
- Istianti, T., Hanudin, M. M., Wahyuningsih, Y., Tin Rustini, & Muh. Husein Arifin. (2022). Penggunaan Model Resolusi Konflik Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Ips Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1655–1667. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3378>
- Kemdikbudristek. (2024). *Standar Isi Pada PAUD, Jenjang pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah*. 2.
- Sastrawan, K. B., dan Suardipa, I. P. 2021. Pembelajaran Berkualitas Berbasis Nine Instructional Events Teori Belajar Gagne: *Haridracarya* Vol 1(2), 161-172.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa Teori dan Praktik berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif* (A. K. Putra (ed.)). CV. Kekata Group.
- Munthe, Y. U., & Lubis, F. A. (2022). Pengaruh dan Efektivitas Media Sosial pada Proses Pengumpulan Zakat, Infaq, dan Sedekah: Studi Kasus di Lembaga Amil Zakat Al-Washliyah Beramal (LAZ WASHAL)) Sumatera Utara Yusnita. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(1), 2240–2241.
- Nahar, N. I. (2019). PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *An Inquiry into the Foundations of Psychology*, 89–99. <https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>

- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. 2*, 77–95.
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307.
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 6–11.
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>