

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- Afdel, B. A., Nabilah, N. N., & Dewi, R. P. (2025). Peningkatkan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran STAD di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2307–2312. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.673>
- Aida, N., & Santiani. (2024). Analisis Bibliometrik Penggunaan Model Game Based Learning ( GBL ) Pada Pembelajaran PAI Tahun 2022-2024 Menggunakan VOSViewer Bibliometric. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3014–3024.
- Alfatolah, I. N. A., Kisda, Y. V., & Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- 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>
- Aldona, R., Widyaningrum, H. K., & Khuzaimah, S. (2024). Penggunaan Media Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 02 Josenan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(1), 1474–1480. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5652>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning ( GBL ) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTS Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap

Hasil Belajar ( Classroom Management as a Determinant Of Student Achievment ). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 9–17.

Aulia, W., Wicaksono, V. D., & Selviari. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Game Based Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 658–670. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16516>

Ayu, W. S. M., & Sholikhah, O. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Sifat Cahaya Kelas V SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(9), 1–15.

Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing Learning Motivation Through Kahoot as a Media Game Based Learning. *Journal of Education Technology*, 8(3), 403–410. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.6>

Barella, Y., Naro, W., & Yuspiani. (2024). Model-Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 142–146. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.452>

Burutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109–115. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>

Cahyani, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 2 Talesan Dengan Penerapan Model Pembelajaran PJBL Melalui Media Diorama. *JARLITBANG: Jurnal Inovasi Penelitian dalam Pendidikan*, 9(2), 137–144. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v9i2.151>

Cahyaningtyas, R., & Putri, N. A. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sukorejo Kendal. *Jurnal Pendidikan IPS*, 16(2), 127–134. <https://doi.org/10.37630/jpi.v16i2.4244>

Cahyaningtyas, T. I., Yudhaningtyas, S. P., & Amelia, R. (2021). Kegiatan Lesson Study Dalam Model Pembelajaran Heuristik Vee Sebagai Jawaban Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(2), 87–96. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i2.69>

Cholis, M. R. N., & Yulianti, D. (2021). Pembelajaran Fisika Berbasis Science Technology Engineering And Mathematics (Stem) Untuk Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi. *Unnes Physics Education Journal*, 9(3), 249–255.

Ervina, E., Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15851–15856.

- Faqihuddin, A. (2024). Media Pembelajaran PAI : Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>
- Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Hasibuan, N. S. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan *Game Base Learning* (GBL) Dalam Pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- 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.
- Hukamak, M. T., & Muslim, M. (2025). Analisis Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama ' Ttarate Putri Gresik. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 11(1), 370–383.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Modesta., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Iffah, F., Agustina, M., Syachruroji, A. (2024). Analisis Motivasi Peserta Didik Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV. *Pendidagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3), 108–117. <https://doi.org/10.66653/pendagogia.v4i3.192>
- Ilmaknun, L., & Ulfah, M. (2023). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar (Survei di SMA Pelita Tiga Jakarta). *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(1), 416–423. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1401>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Islamiah, N., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas V B di SDN Rawu. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(5), 4508–4517.
- Islami, B. F., Mariska, T. S., Mariska, F., Istitoah., Kartika, A. Y., & Pratikno, A. S. (2025). Analisis Metode *Game-Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika

Kelas IV di SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 4(3), 86–94. <https://doi.org/10.30651/jses.v4i3.27547>

Jannah, M., & Anggraeni, R. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN-6 Menteng Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah (EduMedia)*, 3(1), 13–28. <https://doi.org/10.69743/edumedia.v3i1.43>

Juhaeni., Safaruddin., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020) Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.

Kulsum, U. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Semangat Kebangkitan Nasional Melalui Model Game Based Learning Berbantuan Kahoot Pada Peserta Didik Kelas VIII F SMP Negeri 2 Mertoyudan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 106–115. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.22>

Mahaningtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV Tahun 2017*, 192–200.

Mala, N. V., Kusumaningtyas, V., & Lesmana, S. (2024). Pemanfaatan Kahoot Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(6), 942–947.

Maulana, A. A., Muslimin, M. I., Kurniyawan, M. F., & Saputra, P. E. C. (2024). Penggunaan Game Based Learning Untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1), 492–500. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>

Maulana, J. M., & Madan, Z. R. H. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma 'arif Al Mushlihuun. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 81–89.

Maulinisa, R., & Anrada, A. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Pada Kelas 4 Tema 8 Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di MIN 2 Kebonagung Imogiri Bantul. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 185–203. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v1i1.331>

Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah: Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.

Muhsin., Helna, H., EI Eisy, M. R., Haliza, N., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). Efektifitas Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Kajian literatur. *Pendas:*

*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 352–366.

- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156.
- Muqoddaroh, F., Misriah, Z., Pangura, A. A., & Fakhriyana, D. (2024). Game Edukasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 20–32. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2024.9.1.20-32>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Nasidah, E., & Santiani. (2025). Analisis Literatur Media Quiz Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(3), 211–214.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., Luthfiyah, F., & Hartini, S. (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 11250–11256.
- Niawati, K., Reffiane, F., & Munfaricha, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V Melalui Metode Problem Based Learning ( Pbl ) Berbantu Media Konkret. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(2), 215–224. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i2.235>
- Nissa, M., & Triyanto, S. A. (2024). Analisis Tingkat Antusiasme Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Biologi Dengan Metode Ceramah. *BIOSINTESA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2), 48–52.
- Nur Sukarno, D., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 92–99. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p92-99>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.790>
- Permana, N. S. (2018). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal*

*Teknodik*, 22(2), 128–135.

- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *TEKINFO: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 23(2), 66–75. <https://doi.org/10.37817/tekinfo.v23i2.2597>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 1–6. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan Terhadap Hasil Belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119–125. <https://doi.org/10.29210/3003907000>
- Rahmania, A., Suwangsih, E., & Rosmana, P. S. (2024). Pengaruh Games Based Learning Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas Vi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 25–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761232>
- Rahmawati, R. (2024). Analisis Mata Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Al Mumtaz: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 3(1), 36–45.
- Rahmawati, U., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot Dalam Mengukur Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PAI di SD. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assessment*, 2(2), 250–263.
- Ramadhani, A., Suparni, Putranto, S., & Harsih Setyowati, N. (2026). Implementasi Discovery Learning Berbantuan Kahoot ! Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 5(1), 42–48.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

- Rispawati., Yuliatin., Haslan, M. M., & Kurniawansyah, E. (2024). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PPKN Berbasis Teknologi: Pendampingan Pada Guru PPKN di SMPN 16 Mataram. Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 115–122. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v3i2.5808>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1–4.
- Sari, D. N., Asiah, N., & Afriyadi, M. M. (2026). Eksplorasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar : Systematic Literatur Review. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(1), 209–224. <https://doi.org/10.29407/jsp.v9i1.1513>
- Sari, D. R. (2026). Analisis Motivasi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 8(1), 57–70. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v8i1.66199>
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175–185. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>
- Septianing, I., Melati, L., Deo Cantika, N., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Setyawan, R. I., Purwanto, A., & Sari, N. K. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(2), 81–93. <https://doi.org/10.32585/jdb.v2i2.372>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Situngkir, F. L., Manurung, C. L., Sihalolo, M. S., Siburian, Y., & Harianja, A. A. (2025). Penerapan Model Kooperatif STAD Pada Pembelajaran Matematika Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 060901 Polonia. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(3), 66–77.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186–196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>

- Syarfrenghi, M., & Mahluddin. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Game-Based Learning Berdiferensiasi Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(2), 102–112. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i2.2225>
- Trisnawati, A., & Suryaman, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Liveworksheet Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI (enam) SDN Sirnabaya I. *Jurnal Tahsinia*, 6(10), 1506–1521.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ): Panduan Praktis Untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahidah, N., & Chotibuddin, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi ( Kahoot ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 112–139. <https://doi.org/10.37286/ojs.v10i1.210>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi ( Mixed Method ). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning* Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri., A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik ( Literature Review ). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 41–51. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>
- Zanah, T. R., & Setiawan, D. L., & Kom, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>