

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Priyanto, Nadhatul Hazmi, & Destel Meri. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta didik. *Jurnal Edukasi*, 2(1).
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Alamsyah, A., Dewi, Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canvaterhadap Minat Belajar Peserta didik Di Mata Pelajaran Informatika. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Anggraini, D., & Nasution, S. H. (2013). Peranan Kredit Usaha Rakyat (KUR) Bagi Pengembangan UMKM di kota medan (Studi kasus di Bank BRI). *Jurnal Ekonomi Dan Keuangan*, 1(3), 105–116.
- Aniqotunnisa, S. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, B. (2008). *Metodologi Penelitian kuantitatif: Komunikasi Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu sosial Lainnya*. Kencana.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Matematika Kelas X [UIN Raden Intan Lampung]. In *UIN Raden Intan*.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.

- Dr. H. Dadan Nurulhaq, M.Ag., Titin Supriastuti, M. P. (2020). *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Konsep dan Strategi dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik*. Cendikia Press.
- Ernawati, J. (2013). Faktor-faktor Pembentuk Identitas Suatu Tempat. *Journal of Local Wisdom*, 3(2), 1–9.
- Fransiska, Y., Muri, M., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Tuna Grahita Ringan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.*, 4(2), 1847–1852.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot!* Berbasis Hypermedia. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0.ional*, 1(1), 78–85.
- Ikhwan, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rinerka Cipta.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media *Kahoot!* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.
- Iwamoto, D.H., Hargis J., B. R. dan C. P. (2017). Self Regulated Learning as a Critical Arttribute for Succesfull Teaching and Learning. *National Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 2(11), 82.
- Miarso, Y. (2011a). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Miarso, Y. (2011b). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Muhtarom, H. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1–8.
- Musfiqon, M. (2012). *Metodologi Penelitian dan Pendidikan*. Prestasi Pustaka.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Neilson, J., Pritchard, B., & Yeung, H. W. chung. (2014). Global value chains and global production networks in the changing international political economy: An introduction. *Review of International Political Economy*, 21(1), 1–8.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sd Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Pahlevi, K. J. dan T. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran*. Universitas Negeri Surabaya.
- Rasyad, A., Badarudin, Murdi, L., & Ferdianto, J. (2021). Nasionalisme Kebangsaan Sebagai Spirit Perjuangan Tokoh Pejuang di Lombok Timur 1945-1949. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 35–56.
- Rieska, A., & Pujiriyanto. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Singer, K. (1987). *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Remaja Karya.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480.
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Press.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka Jarak Jauh*, 8(1), 83–98.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>

*Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Depdiknas.*

Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10.



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*