

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Uhbiyati, N. (1991). *Ilmu Pendidikan*. PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (Edisi Pertama). Graha Ilmu.
- Bella Ramadhanty Putri. (2019). Penggunaan Media Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta). *Edukasi IPS*, 3(2), 27–36. <https://doi.org/10.21009/eips.003.2.05>
- Djamarah, B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar* (Revisi). PT RINEKA CIPTA.
- Erlangga, G., Meilia, A. T., Hidayah, N., & Miharja, J. (2022). Museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah pada program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang. *Historiography*, 2(3), 453. <https://doi.org/10.17977/um081v2i32022p453-463>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (Candra Wijaya & Amiruddin (eds.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Kuntowijoyo. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah* (Edisi Baru). Penerbit Tiara Wacana.
- Kurniawan, A. S., Prastowo, P., Darussalim, & Harahap, L. P. (2017). Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa Pada Lintas Minat Biologi Di Man 2 Model Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117.
- Maunah, B. (2009). *Landasan Pendidikan.pdf* (p. 9). TERAS.

- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Rahelly, Y. (2015). Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013. *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(7), 92–98.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rifayanti, Z. E. T., & Mu'asyaroh, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Nurul Iman. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 407. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56064>
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Revisi). PT RINEKA CIPTA.
- Suparman, Atwi, W. (2012). *Desain Intruksional Modern*. Erlangga.
- Susanto, H. (2018). *Seputar Pembelajaran Sejarah* (Edisi Kedu). Aswaja Pressindo.
- Widodo, & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>