

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, K. R., & Sulus. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(4), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5>
- Agustin, D. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9942–9950. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5875>
- Basri, M., & Sumargono. (2018). Media Pembelajaran Sejarah. In *Graha Ilmu*.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Harapan Cerdas.
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilanmembaca Bahasa Jerman Kelas Xi Sma Semester Ii Di Media Blooket. *E-Book Journal Laterne*, 12(02), 2.
- Firli, M. R., Camellia, & Maimun. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Aplikasi Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMA Negeri 1 Palembang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 941–949. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11536>
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan* (1st ed.). GUEPEDIA.
- Ikatan Dosen RI (IDRI) Banten. (2020). *Menatap Wajah Indonesia* (H. Gunawan (ed.); 1st ed., p. 328). Desanta Multiavisitama.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah* (1st ed.). Tiara Wacana.
- 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.
- Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- Nugroho, H. F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Nur, N., Hanan, E., & Hasanudin, I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- P, S., Burhanuddin, B., & Fitriani, F. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple intelligence”* (Kahar, R. Nurhayati, & Muyassarrah (eds.); Vol. 17). Pena Persada Kerta Utama.
- Pardede, L., & Pardede, D. L. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Purba, P. B., Mawati, A. T., Kuswandi, J. S., Hulu, I. L., Sitopu, J. W., Pasaribu, A. N., Yuniwati, I., & Masrul. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian: Vol. VI* (Issue 1).
- Rahmita, Akhir, M., & Agus, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah Bulukumba. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 270–280. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18107/9126>
- Rosnaeni. (2020). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rusli. (2023). *Metode Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa* (K. Azan (ed.); 1st ed.). CV. DOTPLUS Publisher.

https://books.google.co.id/books?id=fVWtEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- Rustirani, A., Mustika, L., Anli, M. N., & Pandiangan, P. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Blooket Berbasis Web pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(02).
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa* (1st ed., Issue February). Global RCI. <https://www.researchgate.net/publication/358888621>
- Suhirman. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis). In M. H. Efendi (Ed.), *Sanabil* (1st ed.). Sanabil.
- Sudjana, Nana. (2017). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Thu, T. T. M., & Dan, T. C. (2023). Students' Perceptions on English Vocabulary Teaching and Learning By Using Blooket: a Case Study / Nhận Thức Của Sinh Viên Về Việc Dạy Và Học Từ Vựng Tiếng Anh Bằng Blooket: Một Nghiên Cứu Tình Huống. *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 6(1), 45–98. <https://doi.org/10.46827/ejals.v6i1.321>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2016). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (H. A. Zanki (ed.); 1st ed.). Adanu Abimata.
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Zahrah, A., Syalwa, A. T., Rahmawati, A., Wasessa, C., & Maulana, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Langsung Interaktif Melalui Media Digital Dan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Blooket Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pai. *Qolamuna : Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora*, 2(1), 25–36.