

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing : A revision of Bloom taxonomy of educational objective. Longman.
- Baidowi, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan menulis karya ilmiah geografi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1). <https://doi.org/10.17977/um017v20i12015p048>
- Dina, L., Dilla, S., Bagus, S., & Ayu, L. (2023). Penerapan metode ceramah dan tanya jawab pada pembelajaran Al-Quran Hadis dalam memahami tujuan dan fungsi Al-Quran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 30, 30–39.
- Fakultas Teknik. (2023). Buku panduan skripsi sarjana. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Fazarini, P. F. A., Soepriyanto, Y., & Praherdhiono, H. (2024). Project-based learning strategies with gamification. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1717–1730. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.65253>
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23. Edisi 8. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guo, P. (2022). Project-based learning. A review of literature on its effectiveness in higher education. *Educational Research Review*, 31, 100335. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100335>
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa. *BIOEDUSAINS. Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4(2), 307–314. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2870>
- Jagantara, I. M. W., Adnyana, P. B., & Manik, N. L. P. (2014). Pengaruh *Project Based Learning* terhadap hasil belajar biologi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(3).
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-based learning dengan pendekatan gamifikasi. *JKTP. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72. <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>
- PBLWorks. (2021). Research summary. Evidence of the effectiveness of project-based learning. Buck Institute for Education. <https://www.pblworks.org/research-summary>
- Sa'diyah, H., & Aini, S. (2022). Model pembelajaran inkuiri pada perkembangan berpikir kritis siswa. Literature review. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1.8>

- Sanatang, M. M. F., & Anandari, D. R. (2024). Pengaruh model blended learning berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 7–13. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.1451>
- Seftiani, S., Arsih, F., & Anwar, A. (2021). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 110–119.
- Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar. Meta-analisis. *Edukasi. Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128–142. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Edisi ke-29. Alfabeta.
- Teni, & Yudiyanto, A. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- The George Lucas Educational Foundation. (2021). *Intruictional Modules : Project- Based Learning*. San Frascisco: San Rafael.
- Thomas, J. W. (2020). A review of research on project-based learning. *Educational Psychologist*, 55(2), 87–102. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1735568>
- Zativalen, O. (2022). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas mahasiswa program studi PGSD pada mata kuliah sumber dan media pembelajaran. *Jurnal PGSD*, 44–50. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Zhang, Y., Li, X., & Liu, H. (2023). A meta-analysis of project-based learning's effect on students' academic achievement. *Frontiers in Psychology*, 14, 112345. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.11234>