

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, H. D., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya terhadap Manusia dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Kelas III SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2980-2984. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5671>
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Asyafah, A. (2019), Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Budiningsih, S. E. (2023). Penerapan Project Based Learning Berorientasi Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Membuat Laporan Keuangan pada Siswa Vokasi. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 131-137. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i1.48889>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Darmawan, A. (2020) Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Dianawati, E, P. (2022). Project Based Learning (PjBL) Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini. Praya: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah- Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44-62.
- Edtami, T. N., Putra, R. A., & Ruhyanto, A. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran

- Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kawali. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 56-61. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i1.8888>
- Erlinasari, E., (2020). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makasar Pada Materi Virus (Skripsi)*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahrurrozi, Sari, Y., Hasanah, U., & Utami, A. D. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Ikat Celup Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3). 870-879. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8928>
- Huang, W., Li, X., & Shang, J. (2023). Gamified Project- Based Learning: A Systematic Review of the Research Landscape. *Sustainability*, 15(2), 1-21. <https://doi.org/10.3390/su15020940>
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustakan Pelajar.
- Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2021). The Effectiveness Of PBL and PjBL Assisted Kahoot Learning Models On Student Learning Outcomes. *International Journal of Research in Education*, 1(2), 129-137. <https://doi.org/10.26877/ijre.v1i2.8630>
- Jainuddin, Salim, S., & Sirajuddin. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Independen terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 120-131. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2283>
- Jufri, Wahab. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Reka Cipta
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1), 91-96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model- Model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

- Khoiria, C., (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Koloid di SMA Negeri 11 Banjarmasin (Skripsi)*. Universitas Lambung Mangkurat
- Kudri, A., & Maisharoh. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerja Sama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii-I Smp Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 (Skripsi)*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Lubis, A. R. (2010) *Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Siswa Pada Pelajaran Biologi di SMP Swasta Muhammadiyah Serbelawan*. Masters Thesis, Universitas Negeri Medan.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan*, 2(1), 48-55. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Muhammad, P., Muslim, K., Sidauruk, D. V., & Limbong, S. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Media Interaktif Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Di SMKN 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 10(3), 148-153. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i3.21061>
- Mulyono, H., & Agustin, E. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 20-24. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1518>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses, (2022).
- Putra, E., Indrawan, E., Yufrizal, & Purwantono. (2023) Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Siswa SMK Negeri 1 Sumatera Barat Pada Hasil Belajar Teknik Pemesinan Bubut. *Journal homepage:*

<http://vomek.ppj.unp.ac.id>, 5(1), 38-43.
<https://doi.org/10.24036/vomek.v5i1.485>

- Rafik, M., Nurhasanah, A., Febrianti, V. P., & Muhajir, S. N. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80-85. <https://doi.org/10.21009/JPI.051.10>
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14514-14520. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4726>
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara
- Saputra, A. P., Sudarman, Y., & Marzam. (2019). Penggunaan Metode Konvensional Oleh Guru Pada Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMP Negeri 2 Painan. *E-Jurnal Sendratasik*, 7(4), 68-75.
- Slameto. (2010) *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sogianor, & Syahrani. (2022). Model Pembelajaran PAI di Sekolah Sebelum, Saat, dan Sesudah Pandemi. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 2(1), 113-124.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdikarya
- Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMK di Buleleng. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, 10(2). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>
- Sunita, N. W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Widyadari*, 20(1), 127-145.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111-120. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>

- Syafitri, W., Putri, H. P., & Reflinda. (2020). Kahoot: Engage Students Into English Economic Fun Learning. *Journal of Physics: Conference Series 1471 012006*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012006>
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 35-44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Takaendengan, P. (2023). Deskripsi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Fase F. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1124>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Yazidi, A. (2014) Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (The Understanding Of Model Of Teaching In Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 4(1), 89-95. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(3), 448-453.