

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., et al. (2023). Pemanfaatan Linktree sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat bagi Siswa Kelas 6 SD. *Journal on Education vol. 05, No. 04*, 15249-15260.
- Afni, K., et al. (2022). *Model Pembelajaran Inovasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Afriyose, N., et al. (2022). Development of Discovery Learning based Linktree Learning Media to Improve Geography Learning Outcomes in High School. *Eas Asian Journal of Multidisciplinary Research(EAJMR) Vol 1 No.8*, 1625-1634.
- Ai'syah, A., et al. (2022). Pengembangan E-LKPD Berpendekatan STEM menggunakan Google Form dan Linktree untuk Melatih Berpikir Kritis Siswa SMP. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII"PISA melalui Sains Masa Depan Untuk Generasi Berwawasan Lingkungan"* (pp. 301-314). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Alfiyah, R., Jayusman, & Shokheh, M. (2017). Peran Guru Sejarah dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA nEGERI 1 Ambarawa. *Indonesian Journal of History Education, 5 No.2*, 44-51.
- Amalia, N., et al. (2021). Sosialisasi Pembuatan Linktree sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 pada Guru-guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar. *Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat Vol.5, No.3*, 59-62.
- Aman. (2020). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Andika, I. P., & Yudiana, K. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-macam Gaya Muatan IPA kelas IV. *Jurnal Edutech Undiksha Volume 10, No.1*, 52-60.
- Anwar, F., et al. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran " Telaah Perspektif pada Era Society 5.0"*. Makassar : Tohar Media.
- Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satunusa.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran. Edisi Revisi Cetakan 21*. Jakarta: Rajawali Press.

- Asela, S., et al. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1303.
- Asriyeni, & Tanjung, S. (2019). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. *Jas Merah: Journal of Education and Historical Studies*, 1 No.2, 39-47.
- Bariyah, E. M., et al. (2022). Efektivitas Penggunaan Model PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 284-294.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Bunjamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran. Konsep Dasar, inovasi, dan Teori*. Jakarta Selatan: UPT Uhamka Press.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahriyanti, A. J., et al. (2021). Pengembangan Media "Klik Aja" dalam pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita bagi Siswa Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 1*, No.2, 385-417.
- Fatirul, A. N. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Internet dan Gaya Kognitif terhadap Prestasi Belajar*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Firda, R. A., & Rahmadyanti, P. (2022). Analisis Pembelajaran IPS Berbasis Web dengan Linktree pada Materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas 4 Sekolah Dasar. *JPGSD Vol 10 No. 05*, 948-958.
- Fitriani, F., et al. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree dan Microsoft Kaizala untuk Menunjang Pembelajaran Daring bagi Guru. *Selaparang- Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan vol. 4 No.3*, 839-843.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtanata*, 1-3.
- Hamid, A. (2020). *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Harahap, N. A., et al. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

- Hartata, R. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning(PBL) sebagai upaya meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah(Peminatan). *Journal of History Education and Culture Vol 1, No. 2*, 26-42.
- Hartati, R. (2016). Peningkatan Aspek sikap literasi sains siswa SMP melalui Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA TERPADU. *Edusains*, 8(1), 90 - 97.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad ke 21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2 No.2, 61-67.
- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE(Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1 No.1, 28-37.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Educational Technology:A Primer for the 21st Century*. Singapore: Springer.
- Imani, M. N., & et.al. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Linktree dan Evaluasi Quizizz pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia kelas VIII SMP. *Annual Virtual Conference of Education and Science(AVES)* (pp. 222-231). Ponorogo: Proceeding of Integrative Science Education Seminar(PISCES).
- Isma, A., et al. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *JUPITER: Jurnal Pendidikan Terapan*, 11-28.
- Isti"adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kamal, I., et.al. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0*. Bandung: Yrama Widya.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge. *The annual Conference of the Society for Information Technology and Teacher Education* (pp. 60-70). Michigan: Contemporary Issues in Technology and Teacher Education.
- Maemunawati, & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM dimasa Pandemi Covid-19*. Serang: 3M Media Karya Serang.
- Martha, et al. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 14, 164-176.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip=prinsip dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nur, M., et al. (2022). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Linktree pada Materi Koloid dengan Model Contextual Teaching and Learning untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal of Chemistry and Education(JCAE) Vol.6 No.1*, 1-12.

- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall terhadap Motivasi Instrinsik Siswa kelas V sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar(JP2SD) Vol.9, No.2*, 217-225.
- Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan Keterampilan berpikir Historis. *Social Science Education Journal Vol 8 (1)*, 15-24.
- Prastiya, F., et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Linktr.Ee dalam bentuk Web Site pada materi Sumber Daya Alam siswa kelad IV SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2)*, 1079-1086.
- Prastowo, A. (2021). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Pribadi, B. A. (2020). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, A., et.al. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan Karakter Siswa di kelas X SMA Negeri 3 Banjar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan(J-KIP) Vol. 2, nO.2*, 39-46.
- Ratri, S. D., Bain, & Amin, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia E-Laerning Berbasis Quipper School terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa kelas X smk n 04 Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017. *Indonesian Journal of History Education, 5 NO.2*, 60-67.
- Ropi'i, I. (2021). *Media Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Z pada Era Digital*. Jawa Timur: Kun Fayakun.
- Rulianto, R. (2018). Pendidikan Sejarah sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial, 4(2)*, 27-134.
- Rusli, M., et.al. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif-Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Andi.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Setiawan, O. (2018). *Pedoman penulisan Skripsi Tesis disertasi*. Bandung: Yrama widya.
- Setyo, A. A., et al. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode.

- Sidiq, R., et al. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Sejarah: menjadi Guru Sukses*. Medan: Kita Menulis.
- Simbolon, N., & Nasution, P. I. (2023, June). Implementasi Pembelajaran Tematik Model Cooperative Script sebagai solusi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan(e-journal)*, 9(1), 1-9.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S. E., et al. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning-Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar edisi Kesembilan*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning - Eighth Edition*. New Jersey: Pearson.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta Tanjung.
- Suharso, & Retnoningsih, A. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Sukardi, M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparman, M. A. (2018). *Desain Instruksional Modern: Panduan para Pengajar dan Inovator Pendidikan Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.
- Supriyadi, S. (2023, Juni 10). *Mengatasi Tantangan Pendidikan abad 21 bagi generasi Z di SMK Kehutanan Negeri Kadipaten: Analisis Masalah dan Solusinya*. Retrieved from Slamet supriyadi <http://smkknkadipaten.bp2sdm.menlhk.go.id/filosofi-pendidikan-abad-21-untuk-peserta-didik-smk-kehutanan-negeri-kadipaten-akar-masalah-dan-solusinya/>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tan, O.-S. (2021). *Problem-Based Learning Innovation Using problems to power learning in the 21st century*. Singapore: Cengage Learning.
- Tanjung, S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Paramita*, 25 No. 2, 261-271.
- Tanjung, S., Baharuddin, Ampera, D., Farihah, & Jahidin, I. (2022). Problem Based Learning(PBL) Model with Technological, Pedagogical, and Content Knowledge(TPACK) Approach. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology(IJEMST)*, 10 No.3, 740-752.

- Trilling, B., & C. F. (2009). *21 St Century Skills-Learning for Life in Our Times*. USA: Jossey- Bass.
- Tung, K. Y. (2016). *Desain Instruksional: Perbandingan Model dan Implementasinya*. Jakarta: Andi Yogyakarta.
- Utami, L. P., et al. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Muatan Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 363-372.
- Wijiatun, L., & Indrajit, R. E. (2022). *Merdeka Belajar, Tantangan dan Implementasinya dalam Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: ANDI.
- Yamin, M. (2020). *Teori dan Metode Pembelajaran-Konsepsi, Strategi dan Praktik Belajar yang membangun kereta*. Malang: Madani.
- Yustina, & Putra, R. A. (2022). *Problem Based Learning berbasis HOTS melalui Blended Learning*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Zulfakar, S. H., & M.Z, M. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Model Linktree untuk membantu para Guru dalam proses pembelajaran online di MA Al-Akhyar Labuapi Lombok Barat. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 21-25.