

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, S. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Batangkaluku: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Ahmad, M., & Tambak, S. (2018). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Fiqh. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(1), 64–84. [https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15\(1\).1585](https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15(1).1585)
- Aldian, D., Palloan, P., & Kohar, N. M. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 7 Makassar Menggunakan Metode Game Based Learning. ©JP-3 *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1096–1101.
- Anang, F. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Anggraeni, D., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2024). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 1–7.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Aprianti, Fadillah, M. A., & Wibowo, T. U. S. H. (2024). *Pengaruh Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran*. 153–162.
- Arafah, A. A., Sukriadi, & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Astuti, I. A., Suyanto, M., & Sukoco. (2017). Penerapan Metode User Centered

- Design pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Informasi Interaktif*, 2(1), 10–20.
- Astutik, S. M., & Kusmiyati. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas I Dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Materi Membandingkan Bilangan di UPTD SD Negeri Gili Barat Kamal. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1), 214–224.
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Baharuddin, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Effectiveness Tutorial Video Media Use As a Learning Support of Interest and Math Students Learning Outc. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2, 90–97.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas Iv. *Basic Education*, 8(5), 465–476. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14939/14491>
- Cahyaningrum, Y., Cuhazriansyah, M. R., Hendrawan, A., & Nafi'ah, N. (2023). Implementasi Game Based Learning (GBL) Monopoli Digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 70. <https://doi.org/10.29210/30032935000>
- Dhuha, S. H., Kurniati, N., Lu, U., Soepriyanto, H., Matematika, P., & Mataram, U. (2024). *Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika*. 6, 775–784.
- Dina Hakiky, L. B. (2020). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak

- Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 72–82.
<https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24555>
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Ekawati, M. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 07, 1–12. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Fatimah, L. U. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., Irawati, I., & Belajar, M. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021 : Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 307–312.
- Gunawan, Y. I. P. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, 02(01), 74–84.
- Hadi, D., Sari, D. M., Priyantoro, D. E., Latifah, N., & Ilham. (2023). Meningkatkan Religiusitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Innovative Education Journal*, 4(1), 1–10.
<http://dx.doi.org/10.51278/aj.v5i2.751>

- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Hidayah, N. (2020). Penerapan Keterampilan Manajemen Kelas Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mi Masyarikul Anwar 4 Bandar Lampung. In *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah* (Vol. 4, Issue 1, pp. 32–39). <https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v4i1.44>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Juwita, I. S. M., Adnin, & Ismi. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *10(2018)*, 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 65–75. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1656>
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>
- Khiyarusoleh, U. (2016). *Kata kunci : konsep dasar, perkembangan kognitif, Jean Piaget*. 5(1), 1–10.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99–118. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan

- Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina*, 4(1), 65–71.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 06(03), 16677–16684. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5403>
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi aan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Ningsih, Y., Resnika, I., Farhan, N. I., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2025). *Optimalisasi Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Game dan Literasi di Sekolah Dasar Negeri 08 Salimpaung*. 3, 8–11.
- Noviyanti, G. V. (2018). *Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA*. 6(2), 110–115.
- Nurhayati, N., Alsagaf, S. L. H., & Wahyudi, W. (2019). Pengembangan Tes Diagnostik Three-Tier Multiple Choice Untuk Mengukur Konsepsi Fisika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 47–54.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa

- Indonesia. *Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31348–31354.
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Prananda, G., Judijanto, L., Stavinibelia, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putri, N. M. R. P., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2023). Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Mipa Di Sma Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 13(2), 88–96. <https://doi.org/10.36733/jsp.v13i2.7004>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah

- Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Rahmadita, A. P., Mataburu, I. B., & A'Rachman, F. R. (2024). *Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam (Studi Kasus SMAN 1 Jakarta)*. 10(November), 127–134.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Ramlah, Aunurrahman, & Halidjah, S. (2021). Pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis kahoot terhadap minat dan hasil belajar tematik siswa di sekolah dasar Al Mumtaz Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(10), 1–9.
- Rigusti, W., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.31000/prima.v4i1.2079>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7(September), 1–11. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., Mariati, P., & Rihlah, J. (2022). Kahoot Game based Learning: Pemberdayaan KKG SD di Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 417–424. <https://doi.org/10.47679/ib.2022237>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Salim, M. (2024). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring Pada Proses Pembelajaran (Studi Literature Review)*. 9, 2342–2347.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*

Agama Kristen, 1(1), 181–204.

Septiani, T. B. (2025). *Relevansi Metode Game Based Learning*. 07(01), 175–185.

Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>

Simanjuntak, M. M., Tarigan, J. R., Simanjuntak, S. T., Malau, Y. I., Damanik, N. E., Simbolon, E. T. Y., & Nainggolan, J. (2017). Efektivitas Metode Pembelajaran SCL. *Surabaya:Persona,Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 66–74.

Sinaga, I. T. D., Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>

Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 457–474. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>

Sugrah, N. (2019). *Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains*. September, 121–138.

Suhaimi, & Khadijah. (2024). *Artikel_Khadijah2010125320013*. 02(01), 142–150.

Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.

Sumiati, S., & Sumartono, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matriks (Studi Kasus pada Siswa Kelas X-G Program Keahlian RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo). *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.25139/sm.v5i1.452>

Susianita, R. A., & Riani, L. P. (2024). Pendidikan Sebagai Kunci Utama Dalam Mempersiapkan Generasi Muda Ke Dunia Kerja Di Era Globalisasi. *Prosiding Pendidikan Ekonomi*, 1–12.

- Syarfrenghi, M., & Mahluddin. (2025). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Game-Based Learning Berdiferensiasi Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin , Indonesia meningkatkan keaktifan siswa dalam. April.*
- Triyanti, M., Harmoko, H., & Lestari, N. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Course Review Horay Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Motivasi Siswa Kelas X Sma Negeri Jayaloka. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(2), 99. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i2.1605>
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22. http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/3076/1643
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Quantum teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.52593>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wiseza, F. C., Ibermarza, & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran

Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138.
<https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>

Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2023). At-Tadris : Journal of Islamic Education At-Tadris : Journal of Islamic Education. *Jurnal of Islamic Education*, 2(2), h. 75. <https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.452>

