

DAFTAR PUSTAKA

- Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktadir, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.12308>
- DS, Y. N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6190–6196. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3194>
- DS, Y. N. 2016. (n.d.). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sdn Cilamaya Wetan – Karawang. 1(1).
- Ds, Y. N., Sadih, T. L., Suparman, T., & Prawiyogi, A. G. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar*. 4(4).
- Evi Hanafiah, & Amaliyah, N. (2024). Media Pembelajaran Power Point Berbasis Classpoint Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76493>
- Febriani, C., Palangka, U., Jalan, R., Sudarso, Y., Raya, J., & Raya, K. P. (2017). *Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elem*. 5(1), 11–21.
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Ni'mah, A. M., & Supriyo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Pada Materi Relasi dan Fungsi di SMPN 4 Pasuruan 1,2. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 46.
- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2020). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Biodik*, 7(2), 55–62. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813>
- Pebriyanti, et al. (2021). Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif. [Konteks teknologi pendidikan].
- Ramadhan, et al. (2017). Ranah Hasil Belajar Menurut Bloom. [Referensi tentang tiga ranah belajar].
- Slameto. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Belajar. [Kontribusi faktor internal dan eksternal terhadap belajar].

- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.
- Tomlinson, C. A. (2021). Differentiated Instruction in Classroom Practice. [Strategipembelajaran].
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Wang, et al. (2021). Integrasi *Classpoint* dalam Pembelajaran Interaktif. [Fitur dan manfaat *Classpoint*].
- Zhang, X., & Yang, Y. (2020). Interactive Learning Applications and Cognitive Outcomes. [Efektivitas aplikasi pembelajaran].

