

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, K., & Hamami, T. (2021). Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad Ke 21 Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 4(1). <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v4i1.895>
- Agraini, R., Ummah, A. A., & Zaus, M. A. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Akuntansi SMK Negeri 1 Singingi Hilir. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.
- Anisa, C. M., Salsabila, N. F., Riasmoro, A. N., & Yeni, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Arifin, Z. (2016). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Ayuningtiyas, V., & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Al-Mau'izhoh*, 6(1), 829–838. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9587>
- Badan Standar dan Kurikulum. (2019). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Bury, B. (2017). Testing Goes Mobile-Web 2.0 Formative Assessment Tools, 87.
- Dewi, L. (2020). *Pengaruh Kahoot Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur* (Skripsi). Universitas Islam Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Dimyati, & Mudjiono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Eliza, R., Khadijah, K., & Wulandari, U. (2019). Motivasi dan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Disertai Reward Pada Materi Fungsi. *Math Educa Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.15548/mej.v2i2.183>
- Emilio, A., & Safitri, D. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif, (3).
- Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 510. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>
- Fatoni, A. (2016). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Husni, R. (2024). Respon Siswa Terhadap Pelaksanaan Dimensi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 1 Tilatang Kamang. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 8 Nomor 1*, 2380.
- Icha Timart Diany Sinaga, 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>
- Kurniawan, A. (2020). Panduan Penggunaan Kahoot. *Perpustakaan Unika Soegijapranata*.
- Munadi. (2016). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada.
- Musbihin, M., & Marom, S. (2022). Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz Dan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 3(2), 61–67. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v3i2.54>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 659.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.
- Putri, A. H., Suastika, I. K., & Wahyuningtyas, D. T. (2023). Analisis Asesmen Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN Sukun 3 Malang Kelas I & Kelas IV Tahun Pelajaran 2022-2023.
- Rahmawati, Malalina, M., & Firma Yenni, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Peserta Didik Dengan Pembelajaran Circ Berbantuan Kahoot. *Nabla Dewantara : j.pendidik.matematika*, 7(2), 49–55. <https://doi.org/10.51517/nabla.v7i2.160>
- Ramadhani, E. F., Susilo, S. V., & Kurino, Y. D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Kahoot Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Bilangan Bulat Di Kelas V Sdn Kumbung II.
- Sanaky, H. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almujab, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar.
- Saputra, A. A., Setiawan, A., Pd, S., & Pd, M. (2024). Kajian Review Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka dalam Implikasinya Terhadap Pembelajaran di Masa Mendatang, 5.
- Setiawan, M. F. (2020). The Effectiveness of Using Kahoot! As a Media to Improve Students' Reading Comprehension in Narrative Text, 08.

- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Widayanti, & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

