

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, M., Raihana, R., & Warminah, W. (2021). Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media belajar untuk meningkatkan minat siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Masyarakat Indonesia*, 1(2), 25–32.
- Amir, M. F. (2022). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Peningkatan Kualitas Peserta Didik melalui Implementasi Pembelajaran Abad 21* (hlm. 34–42).
- Andikos, A. F., & Kom, M. (2022). Perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pengenalan hewan pada TK Islam Bakti 113 Koto Salak. *Indonesia Jurnal Sakinah: Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 1(1), 34–49.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2021). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Proceedings of the IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering (SIBIRCON)*, 13(2), 728–732.
- Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). Pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar siswa kelas II pada perkalian bilangan cacah di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 210–221.
- Dewi Astiti, N., Mahadewi, L. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Dian Nur Septiyawati Putri, F., Islamiah, F., Andini, T., & M. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367–375.
- Halimah, N., Timur, K., & Adiyono, I. (2022). Unsur-unsur penting penilaian objek dalam evaluasi hasil belajar. *Educational Journal: General and Specific Research*, 2, 160–167.
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan game edukasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316.
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72.
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4603–4610.

- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2021). Student perception of *Kahoot*. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Saputra, H. (2024). Perkembangan berpikir matematis pada anak usia sekolah dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 53–64.
- 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.
- Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 11202–11209.
- Sinta, D., Pertiwi, K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 2(11).
- Smeru. (2025). Mengapa kemampuan matematika siswa Indonesia makin menurun?
- Sudjana, N. (2017). *Metoda statistika (Edisi ke-6)*. Tarsito.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, A., & Aminah, M. (2024). Analisis kemampuan literasi numerasi matematis siswa kelas IV dalam menyelesaikan soal AKM bilangan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 268–281.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using *Kahoot!* for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Woroms, P. D. L., Amtiran, P. Y., Makatita, R. F., & Foenay, C. C. (2024). Analisis perilaku keuangan dalam penggunaan dompet elektronik (e-wallet) pada mahasiswa. *GLORY: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 5(1), 195–206.
- Wulandari, T., Cahyani, A., Enivita, Y., & Marini, A. (2023). Studi literatur: Pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 919–930.
- Yohana, Niasty, & Berutu. (2025). Konsep dasar diagnostik kesulitan belajar siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1894–1905.