

Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Anitah,S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Ayunda, Z. Z. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(4).
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3)
- Gloria, dkk. (2019). “Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi Intitut Pertanian Bogor”. Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot! Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *Loex Quarterly*
- Hamalik. 2008. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).
- Idha, I. H., & Suciani, B. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 761-766.
- Indriani, E. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934-1942.
- Kustandi & Bambang . 2016. *Media Pembelajaran* . Bogor: Ghalia Indonesia
- Mahfud, S. 2006. *Media Pendidikan Agama*. Bandung : Bina Islam.
- Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Ayu, W. P. A., & Maesyaroh, Z. (2025). Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).

- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2,
- Otari, S. B., & Hadiyanti, P. O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 510-517.
- Pinem, I., Dongoran, J., Simarmata, E. J., HS, D. W. S., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh Media Teknologi Kahot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V DI SD NEGERI 091374 NAGA SARIBU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 510-524.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252-261.
- Ramadani, S., & Hadiyanti, P. O. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sketchfab 3D Dan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar IPAS Kelas V UPT SDN 019 Pandau Jaya. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 205-2017.
- Ramadhana, M.F., Ahdhiantob, E., Perdanac, R., dan Baehak, F. (2020). Effectiveness Of Use Of Kahoot As A Media In Learning In The Scope Of Biological Scope. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology.*, 12(7), 587–594.
- Rofiyarti, dkk. (2019). “TIK Untuk AUD : Penggunaan Platform “Kahoot!” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak”. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No.3b, Desember 2017
- Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputra, D., & Prasetyo, K. B. (2025). Strategi guru dalam mengevaluasi pembelajaran dengan aplikasi Kahoot di UPT SD Negeri Sinar Mulyo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 341-351.
- Setyowati, L., Soeryanto, S., Anifah, L., & Asto, I. G. P. (2025). Literatur Review: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Assesmen Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 475-484..

- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif,kualitatif,R&D)*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810-817.
- Winarsih, Varia. (2009). Psikologi Pendidikan,5(2), 93-196.
- Yusuf, K., PanaI, A. H., Saleh, M., Kudus, K., & Nurfadliah, N. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya di kelas VI SDN 8 Kabila. *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 13(2).
- Zulham, A. W. (2021). Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1(4), 1-8.