

DAFTAR PUSTAKA

- Annuar, H, Bilad, M. R, dkk. 2025. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. Gresik: Penerbit Insan Cendekia Mandiri.
- Arifin, Z. 2021. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artama, S., Karyani, D., & Djamahar, R. 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Cristiani, N., Sulistyowati, E., & Sari, D. K. 2019. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Protista di SMA Negeri 2 Magelang*. *BIOMA: Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(2), 1-13.
- Dewi, N. R., & Ardiansyah, A. S. 2022. *Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Klaten: Lakeisha.
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Implementasi*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Fitriani, N., & Hidayat, A. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(2), 110-116.
- Fitriani, Y. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Skripsi, Universitas Siliwangi]*. Repositori Universitas Siliwangi.
- Hapudin, M. S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Karanganyar: Pena Persada.
- Harlina, H., & Ahmad, D. 2019. *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pokok Ikatan Kimia Kelas X MIPA 1 SMAN 10 Banjarmasin*. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 2(2), 120-125.
- Hasan, M. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Isrok'atun, S., Rahmawati, D., & Santoso, B. 2020. *Dasar dan proses pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Izzatun, L. 2018. *Pecahan Dasar*. Jakarta: Penerbit Pustaka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2019. *Buku Guru Matematika untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Panduan Pemanfaatan Teknologi dan Platform Digital dalam Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, A. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Paham, Y., & Syah, R. 2023. *Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301.
- Sari, D. P. 2023. *Pengaruh faktor internal terhadap hasil belajar siswa*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.
- Sari, D. P. & Nugroho, A. 2022. *Inovasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 120-125.
- Siregar, H. T. 2024. *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 6(1), 458-464.
- Siregar, H. T. 2024. *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa: Pendekatan internal dan eksternal*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-60.
- Sudjana, N. 2021. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulisworo, D., dkk. 2019. *Game Based Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Syah, M. 2019. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tunjung, B., Hidayah, E., & Suryani, M. 2024. *Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bilangan Pecahan Siswa di Kelas IV SDN 01 Koto Baru*. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 12.
- Tilaar, H. A. R. 2015. *Standardisasi Pendidikan: Suatu Tinjauan Kritis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Torrente, J. 2020. *Game Based Learning: A Practical Guide*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid Press.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.

- Winatha, I. K., & Setiawan, I. G. A. N. 2020. *Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 193-201.
- Wulandari, D., & Prasetyo, B. 2023. *Pemahaman Hakikat Matematika dalam Konteks Pendidikan Abad 21. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 50-65.

