

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quiziz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01), 92-102.
- Adam, F., Budhiarti, Y., & Bahri, S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kartu Soal dengan Pendekatan Konstrutivistik pada Mahasiswa PGSD STKIP Melawi. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 5(1).
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*, 3(1), 1-9.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Armania, Marzan, Siti Eftafiyana, and Asep Ikin Sugandi. 2018. "Analisis Hubungan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Siswa Smp Dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematic Education." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1(6):1087. doi: 10.22460/jpmi.v1i6.p1087-1094.
- Astuti, H., Martini, K. S., & Yamtinah, S. Efektivitas Penggunaan Media TTS dan Kartu Soal di Dalam Metode Diskusi pada Materi Koloid Kelas XI Semester Genap SMAN Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(1), 85-91.
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas sebagai Determinan terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 149-157.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran . *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Chang, Raymond. (2004). *Kimia Dasar*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Christianto, H., Parera, L. A., & Alunat, D. (2023). The Effect of Using the *Teams Games Tournament* (TGT) Model Assisted by TTS on the Students Interests and Learning Outcomes in Colloid Material. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal of Innovation in Chemistry Education)*, 5(1), 1-10.
- Desriyanti, R. D., & Lazulva, L. (2016). Penerapan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Konsep Hidrolisi Garam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 1(2), 70-78.

- Fadhilla, H., Bachri, S., & Djono, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) dengan Media Permainan Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. *Candi*, 15(1), 91.
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
- Gandana, G. (2019). Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Haryono, H. E. (2019). Kimia Dasar. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.
- Hayu, L. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Siswa Kelas X IPA-2 MAN 2 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4119-4125.
- Hudah, M. (2014). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113.
- Khairina, R. M., & Syafrina, A. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Konengian, N. Y., & Marhadi, M. A. (2023). Penerapan Media Kahoot Pada Materi Stoikiometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 8(3), 242-255.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur : Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The influence of using Kahoot learning media on primary school students' learning interest in social Studies. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2696-2704.
- Maghfiroh, E., & Arifin, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 213-231.

- Muhidin, A. (2017). *Statistika Pendidikan : Pendekatan Berbasis Kinerja*. Banten : UNPAM PRESS.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center Sidoarjo.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal pendidikan menejemen perkantoran*, 128-135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 171-187.
- Palloan, P., & Azis, A. (2021). Kajian Teoritik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Tipe Tgt Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 17(1), 20-30.
- Permana, I. (2009). *Memahami Kimia*. Jakarta : Pusat Perbukuan.
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI MIPA 4. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 424-429.
- Putri, D. F. E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android*. Jawah Tengah : Penerbit CV. Pena Persada Resaksi.
- Rahayu, S., Ritonga, P. S., & Yenti, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Termokimia. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(2), 128-138.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, R., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament*. *Sosio DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(1), 15-23.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rohmah, O. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa (Eksperimen Pada Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Tangerang). *Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Roni, K. A., & Herawati, M. (2020). *Kimia Fisika I*. Palembang : Rafah Press UIN Raden Fatah Palembang.
- Rozanah, N. P. A., Rahmawati, R. D., & Khamidah, U. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Kahoot! dalam Pembelajaran Kimia Materi Atom. *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)*, 3(2), 17-23.
- Rumape, O., Christopel, N., La Kilo, J., & La Kilo, A. (2020). Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi Kartu Nama

- dari Tata Nama Senyawa Kimia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 40-46.
- Safitri, R., & Sari, M. (2022). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis SETS (Science, Environment, Technology, and Society) untuk Siswa SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 9-15.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Sari, S. W., & Labetubun, S. R. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Kuis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Kartika XX-1 Makassar. *EDUCANDUM*, 8(1), 29-38.
- Sastrohamidjono. (2008). *Kimia Dasar*. Yogyakarta : UGM.
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2019). Pengaruh Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273–278.
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Silaban, S. (2017). *Statistik teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Medan: FMIPA Unimed.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Rineka Cipta.
- Slitonga, P. M. (2014). *Statistik dan Aplikasi dalam Penelitian*. Medan : FMIPA Unimed.
- Sukmawati., Kadarohman, A., Sumarna, O., & Sopandi, W. (2022). *Kimia Dasar untuk Farmasi*. Yogyakarta : CV. Bintang Semesta Media.
- Sulastifah, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Laju Reaksi dan Kreativitas Siswa Kelas XI IPA 6 SMA Negeri 3 Lamongan. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 5(1), 36-42.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). Jawah Tengah : Eureka Media Aksara.
- Sulorante, L. T. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Bagi KELAS XI IPA DI SMA YPPKK Moria Kota Sorong Tahun 2020. *Sosced*, 6(1), 171-181.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H.(2017). *Media Pembelajaran : Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawah Tengah: Pustaka Abad.

- Susanna, S. (2018). Penerapan *Teams Games Tournament* (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-105.
- Sutardi. (2016). *Solusi Mahir Kimia*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syahri, W., Muhaimin, M., & Ardi, A. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Representasi Kimia pada Materi Laju Reaksi untuk Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry (On Progress)*, 9(1), 26-34.
- Utami, B., Nugroho, A., Mahardiani, L., Yamtinah, S., & Mulyani, B. (2009). *Kimia*. Jakarta : Pusat Perbukuan.
- Wahyuningsih, E. T., Purwanto, A., & Medriati, R. (2021). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Project Based Learning Di Kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 77-84.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464.
- Yakina, Y., Kurniati, T., & Fadhilah, R. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Di SMA Negeri 1 Sungai Ambawang. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*, 5(2).
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Zulfan, R. (2009). Penerapan Media Kartu dalam Model “Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Proses Belajar Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas XI IPS-4 SMA Cendana Pekanbaru”. *Jurnal Cendikia*, 2, 23-30.