

DAFTAR PUSTAKA

- Anviani, R., & Pujiriyanto. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Epistema*, 3(1), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746>
- Ayuningtiyas, V., & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. In *Jurnal Al-Mau'izhoh E-ISSN* (Vol. 6, Issue 1).
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Burhayani, Nuridah, S., Saputra Akbar Muh Andi, Suyuti, Sarumaha Anggreini Yennny, & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 166–172.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Eka Mustikawati, F. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Fadilah Aisya, Nurzakiyah Rizki Kiki, Kanya Atha Nasywa, Hidayat, P. S., & Setiawan Usep. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 06(02), 2023.
- Hendiyani, S. F., Juli, J., & Nugraha, G. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V. *Journal on Education*, 06(01), 5505–5521.
- Sinaga, D. T., Rahan, S. W. N., & Azahari, R. A. (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>
- Ismatul Aliah, I., & Amar Muzaki, I. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 6(1), 18–31. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>

- Isran Rasyid Karo-Karo S, & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi "Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Marlinda, A., & Hanim, N. (2023). *Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Atlas Jamur Makroskopis Pada Materi Kingdom Fungi* (Vol. 11, Issue 1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>
- Melati, E., Fayola, A., Dharma Hita, I., Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Nurbentina, & Roviati, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X. *Jurnal Bio Educatio*, 6(1), 38–43.
- Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007. *Mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Halimah, N. F., Salsabila, R. A., & Rohimah, R. (2023). Pengenalan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal on Education*, 05(02).
- Sulistiawati, Mulyati, T., & Furnamasari, F. Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Sulistiawati, W., Sholikhin, R., Septi Nur Afifah, D., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*, 15(1).
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005. *Tentang Guru dan Dosen*
- Warinta, Y., Kinanti Oktria, Zarah, A. J., R, A., Rahmayuni, & Wismanto. (2024). Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 32–40. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064>