DAFTAR PUSTAKA

Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Primary Education,* 5(2), 123–130. https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710

Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing, Indonesia.

Alti, R. M., Anasi P. T., Silalahi, E. D., Arifah, L. F., Hasanah, H., Akbar, M. R., & Arifianto, T. (2022). *Media Pembelajaran*. PT Global Ekslusif Teknologi, Padang.

Anane, C. (2024). Dampak alat berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa dalam kursus bahasa asing: Analisis tiga semester. *Frontiers in Education*. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1430729

Andriani, D., Suprapto, P. K., & Triyanto, S. A. (2023). Pengaruh Media Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, *16*(1), 11. https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v16i1.67434

Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 4 (1): 80

Angely, N. R., Kartika, C. K., Umi, A., Arita, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *43*(4), 342–346.

Anggriani, S. A., Ramlawati, & Yunus, S. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar (Studi Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Manusia). *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8 (1), 116-125.

Ani, D., Ismy, B. S., Ricken, W., Siti, A. S., Usep, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294.

Antonius, N., Sianturi, C. F., & Tamba, R. H. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Adobe Flash. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 1-12.

Arikunto, S. (2013). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Astupura, D. A., & Yuliani, H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Motivasi dan Keterampilan Proses Sains pada Materi Pokok Cahaya. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(1).

Astuti, E., Prayitno, T. A., & Hidayati, N. (2025). Pengembangan Game Edukasi Kahoot Berbantuan Augmented Reality (AR) Sketchfab untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *12*, 108–122.

Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226.

Baharudin, H. W. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.

Belva, S. P., Lutvia, A. H., Yusuf, T. H. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia, 3.

Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. IQ (Ilmu Al-Qur'an): *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.

Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, *3*(2), 172. https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283

Dewi Haryati, R. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smp Negeri 30 Muaro Jambi. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 3 (2).https://doi.org/10.37251/jske.v3i2.404

Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., Elvina, & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342.

Ernita, Y., & Nindiati, D. S. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 3 Rantau Bayur. *Jurnal EduTech*, *10*(2), 55–60.

Farhana (2022). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD IT Al- Qur'aniyyah. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Fathiyaturrahmani. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achiement Division). *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, *30*(2), 33–39.

Fauzet, F. D. (2016). Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*. (1) 2-9.

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemik Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, *7*(1), 121–132. https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973

Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, *2*(1), 129.

Hadijah, S., Azis, S., Afifah, A. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora dan* Pendidikan. 555–567.

Haftinia, F., & Cahya S. (2022) Analysis Of Factors That Influence Motivation In Learning Mathematics. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*. 1 (1) 1-10.

Halimah, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*, *7*(1), 20–30. https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685

Hamdanah, & Hasanudin, I. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis 4.0*. In Raja Grafindo Persada (Vol. 6, Issue August).

Hartono, Rahma. N., Nurlinda. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(3), 436–441.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.

Herliani., Boleng, Didimus., Maasawet., Elsye, T. (2021.) *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.

Heryana, N., Kom, M., Junaidin, M. P., Nugroho, I., Metha Fahriani, S. S. T., Nurlaila, M. P., Mukminin, A., Martriwati, M. P., Donasari, R., & Khasanah,

S. P. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, *3*(1), 46–50.

Imtiyas, A.D., Putri, R.T.H., Meishanti, O.P.Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Kahoot Pada Materi Plantae untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(3): 40-56.

Indriani, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 81.

Irmawati, R., & Dionisius, S. (2025). Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswakelas X Mp Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar kejuruan Smks Bina Satria Medan. *Jurnal IKRAITH-EKONOMIKA*. V. 8(2), 758–768.

Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.

Jihan, G. N, Nurlaila A. M, Uswatun, H., Mirdat, S. (2022). Pengaruh Dukungan Aspirasi Karir Sebagai Guru Dari Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Mata Kuliah Kependidikan. *Jurnal Psikologi Konseling*. 20 (1) 1344-1335

Julianti, N., & Hatiarsih, R. (2020). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Barisan dan Deret. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 139–148.

Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *In Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2, pp. 992-997. Bojonegoro: IKIP PGRI Bojonegoro.

Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(3), 539–548.

Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 4628–4636.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.

Lagili, I. L., Moonti, U., Mahmud. M. (2019). Identifikasi Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Economi Education Journal*, 15–29.

Larosa, F., & Sitepu, S. (2023). Pengenalan Aplikasi Kahoot! Bagi Guru Dan Siswa-Siswi Pada SMA GKPI Padang Bulan Medan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 19–28.

Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan,* 16(1), 73–80. https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student perception Kahoot. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, *13*(9), 1–24.

Lisdayanti, L., Bustamin, B., & Rafiqa, R. (2025). The Implementation of the STAD Cooperative Learning Model Assisted by Kahoot Media to Improve Students' Learning Outcomes. *Biological Sciences and Pedagogy Journal*, 1(1), 9–15.

Lubis, S. I., Ulfah, S. (2024). The implementation of Kahoot ! based assessment and its impact on student's motivation to learn mathematics. *Jurnal Inovasi dan Teknologi dan Pembelajaran*, *11*(2), 106–115.

Ma'iswati, H., Karlimah., Ika. F. A. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. 6(February), 4–6. *Journal Syntax Idea,* 6(3).

Martinez, L. M., & Johnson, R. D. (2023). Enhancing Student Engagement in Biology Through Interactive Digital Learning Tools. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 1–18.

Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. In *Cv. Rizquna* (Vol. 14, Issue 5).

Menrisal. (2022). Digital Learning Media: Review. Journal of Digital Learning and Distance Education, 1(4), 131– 139. https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.32

Muhammad, P., Muslim, K., Sidauruk, D. V., & Limbong, S. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Media Interaktif Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Di Smkn 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal PenSil*, *10*(3), 148–153.

Mukaromah, H. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*. Vol. 1, Issue 2.

Nasution, A., Hasairin, A., & Arwita, W. (2020). Biology Students Perception of Learning Ethnobotany based on Electronic Learning (E-Learning). *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1).

Negari, B. D. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Sumber Energi Listrik Kelas V Di Min 2 Mojokerto. Αγαη, 15(1), 37–48.

Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan*, 11250–11256.

Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pebelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(3), 317–326.

Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *6*(1), 1297–1310.

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *2*(3), 442.

Nurprilinda, M., Maliza, R., Dhuha, A., Susanti, M., Murti, N. N., Azwan, R. J., Insani, A. A., Fitri, I., Rita, R. S., Septiasari, N. P. S., & Hadi, T. P. (2024). *Biologi Dasar Manusia*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara. ISBN 978-623-120-742-5.

Özdemir, O. (2025). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, *41*(1), 1–24. https://doi.org/10.1111/jcal.13084

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di

era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28

Purnomo, N. H. (2024). Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii-D Smp Negeri 56 Surabaya. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 09, 741–741. https://doi.org/10.1007/978- 3-031-23161-2_300477

Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(6), 8211–8220. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382

Putri, K. A., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kinanti Amira Putri Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas. *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. 2*(3), 252–261.

Putri, K. A., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023*).* Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.2*(3), 252–261.

Rahmasari. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Ipa Di Smpn 4 Parepare. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*. https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125

Rahmawanto, I., & Henry, A. R. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Menghadapi Asesmen Standarisasi Pendidikan Daerah (Aspd). *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(3), 1620–1631.

Ramadhani, R., & Nuraini, S. B., (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Rawamangun: Kencana.

Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, *8*(3), 1145.

Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 2791–2805.

Roberts, J. K., & Wilson, B. (2022). The Role of Interactive Media in Improving Biology Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Educational Technology Research and Development*, 70(2), 789– 809.

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, *1*(1), 1–12.

Rosalinda., Neviyarni., Nirwana, H. (2025). Motivasi sebagai Kunci Keberhasilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, *2*(4), 1258–1261.

Sadikin, I. S. ., Nurchaerani, M. ., & Lutfiyah, L. (2023). Pelatihan Integrasi Teknologi Bermakna Dalamproses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Community Services and Social Work Bulletin*, 2(2), 76–81.

Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *2*(2), 212–219.

Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 40. https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791

Saputra, L. A., & Ramadani, A. H. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning untuk meningkatkan Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMKN 2 Surabaya. *JPTM:Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1–8.

Setyowati, L., Anifah, L., & Gusti, P. A. I., (2025). Literatur Review: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Assesmen Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*. *4*(3), 475–484. https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1285

Siagian, N. A., Sianturi, C. F., & Tamba, R. L. H. (2023). Utilization of Adobe Flash Interactive Learning Media. *Pejuang:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *01*, 1–9.

Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., & Riadi, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2920-2928.

Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. Idaarotul Ulum. *Jurnal Prodi MPI*, 4(02 (Desember)), 162–175.

Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., Nazwa, Z. (2023). Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. *Jurnal Pendidikan Dasar*. p-ISSN. In Desember 5(2).

Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (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

Subakti, H., Handayani, E. S., Widya, U., & Mahakam, G. (2020). Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. 2(1), 10-30.

Sugiyono. (2012). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.

Suhendar, M. A. (2020). Pengaruh Komunikasi Instruksional Guru Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalammata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 1(1), 330– 343

Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah*, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, 1(1), 1-10.

Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1294–1303.

Syarifuddin, S., Aisyah, S., & Triana, Y. (2021). Meningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tatap Muka Usai Belajar Online Akibat Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 278–288.

Taber, K. S. (2023). Educational Psychology. *Contemporary Trends and Issues in Science Education* (Vol. 56).

Tanjung, S. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sibabangun (Vol. 4, Issue 2). Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.

Tarigan, W. P. L., Sipahutar, H., & Harahap, F. (2021). The Effect of Interactive Digital Learning Module on Student's Learning Activity and Autonomy. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, *14*(2), 196.

Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivası & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Deepublish.

Wayan, P. N., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, *13*(1), 643–650.

Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.

Widiantara, N., Halidu, S. (2024). Pengaruh Media Powtoon Interaktif terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN No. 81 Sipatana. *Jurnal IDEAS Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(2).

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 8, No. 3, 2019, 457-464.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.

Yandi A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24.

Yogi, F., Popi, A., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Zuanda, S. (2022). Motivasi Aktualisasi Kemampuan Dalam Menggambar Pada Siswa Kelas XI Di Smas Persiapan Stabat. *Seni Rupa*, 11(2), 1–7.

Zulham, A. W. (2021). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, *1*, 1–8.