

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Pemanfaatan platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmu Teknologi Pendidikan*, 1(2), h.1-10.
- Bahar. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot pada pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4(2), 110–122.
- Dimiyati, M. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta. *Jurnal Profit*, 6(1), 1–16.
- El khuluqo, I. (2017). Pembelajaran Inquiry Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Case Study of Class X of SMK Negeri 9 Padang). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 56–63. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot. IT Sebagai Enrichment Kemampuan Berpikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 254–262.
- Fiteriani, I., & Baharuddin. (2017). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN 2 Bandar Lampung”. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(1), 124–142. <http://kemenpora.go.id/ebook>.
- Hamka. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Hartata. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Huda, M. (2014). Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran. *Jurnal Eureka Media Aksara*, 2(1), 21–27.
- Isjoni. (2017). Perbandingan Model Kooperatif Learning Tipe Student Team Achievement Division Dengan Model Kooperatif Learning Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Multimedia Di SMK Taruna Bhakti. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 1(1), 5–13.
- Ismail. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 20. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Kiryakova. (2018). Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 16–21.
- Komarudin, & Sarkadi. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Publishing & Printing.
- Laa. (2019). Meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 437–443.
- Lie, A. (2016). Hubungan model pembelajaran cooperative SCRIPT dengan model pembelajaran cooperative SQ3R terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–

20.

- Licorish. (2018). *Persepsi siswa tentang pengaruh kahoot! Terhadap pengajaran dan pembelajaran. Penelitian dan praktik dalam pembelajaran yang ditingkatkan dengan teknologi* (Skripsi). Universitas Palangka Raya.
- Lubis, N. Y. (2020). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement divisions dengan menggunakan aplikasi smartphone game kahoot terhadap hasil belajar siswa* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Mahmudah, Z. (2018). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ipa kelas V sdn 08 kota Bengkulu* (Skripsi). In institut agama islam negeri bengkulu.
- Martikasari. (2018). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147.
- Merlinda. (2022). *Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas V Sd Negeri 24 Manggar Belitung* (Skripsi). Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta.
- Mustikawati. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 230.
- Muzakkin, putri dan. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan NKPI Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1). 108-121
- Rangkuti, ahmad nizar. (2016). *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Retnawati, H. (2017). Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1), 129541.
- Sahir, syafriida hafni. (2022). *Metodologi Penelitian*. Bantul: Kbm Indonesia
- Siregar, M.W. (2022). Peran Electronic Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Sekolah* 7(1), 141–145.
- Slavin. (2022). *Cooperative Learning*. Bandung: Perbit Nusa Media.<https://serupa.id/modelpembelajaransta>.
- Slameto. (2015). *Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi SMK Negeri 1 Palembang Tahun Pelajaran 2018/2019*. 7(2), 2–3.
- Susanto, A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 1–11.
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitas Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. (*Journal of Education on Social Science*), 5(1), 24-314
- Sugiyono. (2019b). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 1 Gondosuli. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1109>
- Thobroni. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3).
- Trianto. (2015). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Journal Religion Education Social Laa Roiba*, 3(3), 133–144.
- Universitas Negeri Jakarta. (2018). Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta, 16–21.
- Utami, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 424.
- Wahyuningsih. (2020). Pengaruh Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15815–15823.
- Wijaya, H., & Arismunandar. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175.
- Winkel. (2018). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74.
- wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23.