

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. 2020. "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3(2):155–62. doi: 10.28989/kacaneegara.v3i2.677.
- Budiwati, Rini, Ani Budiarti, Ali Muckromin, Yulia Maftuhah Hidayati, and Anatri Dessty. 2023. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7(1):523–34. doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4566.
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah. 2020. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* 3(1):43–50. doi: 10.17509/ghm.v3i1.28388.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Dewi, R., Gustiawati, R., & Afrinaldi, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 332256.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2):367.
- Efrem Jelahun, Felisianus. 2022. "Aneka Teori & Jenis Penelitian Kualitatif (Sebuah Review Pada Buku Second Edition-Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approachers, London: Sage Publication, 2007, Jhon W. Creswell)." *Akademia Pustaka* 24.
- Erina Hannawita Br Sembiring, and Tanti Listiani. 2023. "Game Based Learning

- Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika.” *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1):26–40. doi: 10.30656/gauss.v6i1.5708.
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah. *SEMNASFIP*.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139-147.
- Firdaus, Iqlima, Rahmadisha Hidayati, Rida Siti Hamidah, Rina Rianti, Ritha Cahyuni, and Khusnul Khotimah. 2023. “Model-Model Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas.” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* Vol.1 No.2(2):107.
- Firmadani, Fifit. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1):93–97.
- Fitri, Amalia, Anggayudha A. Rasa, Aldilla Kusumawardhani, Kinkin K. Nursya'bani, Kristianti Fatimah, and Nur Ilmi Setianingsih. 2023. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*.
- Haryadi, Rudi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7(1):2548–4419.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Hutasoit, E. S. (2022). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Bupena Pada Tema Bagtian Tumbuh-Tumbuhan Dan Fungsinya Di Sd Negeri 060938 Medan Johor Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Irawati, Ilfa, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Nasruddin Nasruddin. 2021. “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Pijar Mipa* 16(1):44–48. doi: 10.29303/jpm.v16i1.2202.
- Janattaka, Nugrananda, and Fauzia Arfamevia Devi Tiyan. 2022. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah.” *Arus Jurnal Pendidikan* 2(2):116–23. doi: 10.57250/ajup.v2i2.78.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kemendikbud. 2022. “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA.” *Merdeka Mengajar*.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.

- Kulsum, U. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Semangat Kebangkitan Nasional Melalui Model Game Based Learning Berbantuan Kahoot Pada Peserta Didik Kelas VIII F SMP Negeri 2 Mertoyudan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 106-115.
- Laumbo, N., Saiya, A., & Kumajas, J. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *General Chemistry Journal*, 2(1), 15-20.
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121-1126.
- Mathematics, Applied. 2016. "Tinjauan Teoretis Game Based Learning." 1–23.
- Musfirah, Muslimin, &. Jumaini. 2022. "Penerapan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Hasil." *Ttps://Ojs.Nubinsmart.Id/Index.Php/Nsj* 1(4):78–85.
- Muslimin, M., B. Hirza, R. Nery, R. E. Yuliani, H. Heru, A. Supriadi, and N. Khairani. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar." *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA* 8(2):22–32.
- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. 2020. "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(3):265–76. doi: 10.47492/jip.v1i3.74.
- Nurfaizah, Siti, and Putri Oktavia. 2020. "Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Di MI Nurul Hikmah." *As-Sabiqun* 2(1):43–48. doi: 10.36088/assabiqun.v2i1.621.
- Oktavia, R. (2022) 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', pp. 1–7. Available at: <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. 2022. Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Pandawangi.S. 2021. "Metodologi Penelitian." *Journal Information* 4:1–5.
- Permana, Natalis Sukma. 2021. "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 21(2):128–35. doi: 10.34150/jpak.v21i2.334.
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643-650.
- Prasetya, D. D., G.I, W. S. and Syaad, P. (2013) 'Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini', Tekno, 20, pp. 45–50. Available at: <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>.
- Pudensia ratnasari, Elizabeth Prima, and Christiani Endah Poerwati. 2022. "Upaya

- Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Bakiak Untuk Anak Kelompok B1 Paud Pelita Kasih.” *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2):106–15. doi: 10.25078/pw.v7i2.1864.
- Purwanto, Eko Sigit. 2021. “Penelitian Tindakan Kelas.” *Eureka Media Aksara* 17.
- Ramadhan, Ali, and Ahmad Nadhira. 2022. “Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan.” *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(1):121–28. doi: 10.37755/sjip.v8i1.632.
- Ramadhan, Rafi, Bagus Rezki, and Teguh Prasetyo. 2024. “Pembelajaran Ips Pada Proses Belajar Sekolah.” 3:7457–64.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077-2086.
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57-61.
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi Safira Hutagaol, Kesy Ariani Haloho, Nurul Aini, and Tangson R. Pangaribuan. 2021. “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV* (1):1–6.
- Samsul Wadi, Mijahamuddin Alwi, Arif Rahman Hakim, and M. Reza Azwardi Zhanni. 2023. “Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Penyehatan.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 13(3):870–77. doi: 10.37630/jpm.v13i3.1201.
- Simamora, Tohol, Edi Harapan, and Nila Kesumawati. 2020. “Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa.” *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)* 5(2):191. doi: 10.31851/jmksp.v5i2.3770.
- Sogianor, Surryani. 2022. “Model Pembelajaran Pai Di Sekolah Sebelum , Saat ,.” *Education Jurnal : General and Specific Research* 2(1):113–24.
- Sulistiawati Sulistiawati, Tita Mulyati, and Yayang Furi Furnamasari. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1(4):144–56. doi: 10.55606/jubpi.v1i4.2018.
- Wahyuning, Sri. 2022. “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning.” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4(2):1.
- Windy Aida Adam, Titin Nurhayatin, and Lili Sadeli. 2024. “Penerapan Game-

Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung.” *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 4(2):286–96. doi: 10.37304/enggang.v4i2.14519.

Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124-138.

Zahidah, Umami, Fika Rizki Afifa, Liana Apriyanti, and Retno Wulandari. 2022. “Pengelolaan Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan Berdasarkan Undang – Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dinyatakan Bahwa Pendidikan Anak Usia Dini Adalah Suatu Upaya Pembinaan Yang Ditujukan Kepada Anak Sejak Lahir Hingga Usia Dengan Enam Tahun Yang.” *Jurnal Multidisipliner Bharasumba* 1(02):309–19.

