

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari I Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 209.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian*, 1653-1660.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 208–216.
- Aliyyah, R. R., Rahayu, Y., & Ramdhani, M. R. (2022). Pengaruh Interaksi Edukatif terhadap Minat Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 185-198.
- Ananda, D., Afiati, E., & Nurmala, M. (2022). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 42-43.
- Anastasha, D. A., Movitaria, M. A., & Safrizal. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 2626–2634.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 26320-26332.
- Barimbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis faktor rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1065.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 43-50.
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 42-46.

- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Bogor: Guepedia.
- Dewi, S. L., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Metode Mengajar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 755-764.
- Fitri, A., & Sugiarto, R. (2020). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 77-92.
- Fitri, A., Suparman, T., Asmara, A. S., & Fajar, M. J. (2024). Berkreasi Bersama Pembuatan Media Kantong Berhitung Berbasis Teori Bruner Bagi Guru Sekolah Dasar. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8–13.
- Haq, V. A. (2022). Menguji Validitas Dan Reliabilitas Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Menggunakan Korelasi Produk Momenspearman Brown. *An-Nawa: Jurnal Studi Islam*, 11-24.
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1934 - 1942.
- Khatimah, A., Pagarra, H., & Khaerunnis. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. *Pinisi Journal Of Education*, 1-12.
- Layyinnati, I., & Fikriansyah., M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1-32.
- Lisaniyah, F. H., & Salamah, U. (2020). Media pembelajaran bahasa Arab berbasis digital 4.0 (Kahoot dan Socrative) pada sekolah dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 13-29.
- Listi, I., Lestari, S., & Tryanasari, D. (2022). Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas V SD. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 672-678.

- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 179.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 1194 - 1198.
- Munjiat, S. M., & Syaefunisa, A. (2020). Menumbuhkan Minat Siswa SD Terhadap Mata Pelajaran Matematika Di SDN 01 Ciduwet Kabupaten Brebes. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 139-150.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pascu, M. (2024). The contribution of students' learning styles to competences development through the use of Kahoot learning platform. *Cogent Education*, 1-14.
- Pd, A. M., Wibowo, D. C., & Agia, Y. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 25 Rajang Begatung II. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 231-241.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- 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*, 424-429.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi, d. M. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 1-5.
- Raharjo, T. (2020). Efektivitas pendampingan implementasi kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran. *Indonesian Journal of Educational Development*, 93-103.
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1-11.

- Rahmadani, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Disekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 412-419.
- Rukminingsih, A., G., Latief, & A., M. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindak Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Safrizal, S., Sastri, W., Anastasha, D. A., & Syarif, M. I. (2022). Realistic Mathematic Education untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4805–4812.
- 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*, 487-497.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Vassya, F. N., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 6 Boja. *Indonesian Journal of Elementary School*, 10-19.
- Widana, I. W., Suarta, I. M., & Citrawan, I. W. (2019). Penerapan Metode Simpang Tegar untuk meningkatkan Kemampuan Guru dalam penulisa PTK dan Artikel Ilmiah. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 365-375.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 915 - 921.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi belajar Quizizz pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 573-584.