

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A. , Harlina, Nor. Z. M (2017) Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>.
- Ahmad Dendi Ardaya (2016) Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1.
- Andi Asari (2023) *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV.Istana Agency.
- Andriani Rike (2019) ‘Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa ( Learning Motivation as Determinant Student Learning Outcomes )’, 4.1 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>>.
- Anton Suryantoro, Yunita Ulfah (2021) Evaluasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Nilai Pretest Dan Posttest IPA Kelas IX.A SMP Negeri Purworejo Lampung Tengah’, *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* Vol.2 No.1.
- Arifin Zainal (2012) *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto Suharsimi (2002) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi (2013) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Al-Fatah Yasin, (2008) *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, Malang: UIN Malang Press.
- Arsyad Azhar (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta PT.Raja Grafindo Persada
- Arsyad Azhar (2019) *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali press.
- Ayu Indah Ainina, 2014. Pemanfaatan Media Audiovisual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah, *Jurnal Indonesia Journal of History Education*, Vol.3, No.1.
- Baba Ambo Mastang (2017) *Analisis Data Penelitian Kuantitatif* , jakarta : Penerbit Erlangga.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik

- Indonesia. (2022) *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*.
- Bahri Syaiful Djamarah dan Aswan Zain (2013) *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Asdi Mahasat)
- Bahar Herwina, Efektivitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*.
- Basyiruddin Usman, Asnawir (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Cinta Aisah Putri Wibawa, dkk (2021) “Game Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal”, *INTEGRATED (Information Tecghnology And Vocational Education)*, vol.3, No.1.
- Chriestie Yohanes (2018) Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru Dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sampel T-Test), Manado : *Jurnal Matematika Dan Aplikasi De Cartesianan*, Vol.7, No.1.
- D, Sundawa (2006) *Pembelajaran dan evaluasi hasil belajar IPS*. Bandung : UPI press.
- Darmawan Deni (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fauzan Rizka (2019) ”pemanfaatan gaification kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme indonesia” *proseding seminar nasional pendidikan FKIP*, Vol.2, No.1.
- Firdianti, A. Penerapan Media Game Kahoot Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, Vol.2 No.20 2015. Hal 25.
- Firmansyah Dani, (2015) ‘Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika’, *Jurnal Pendidikan Unsika*, vol.6 No.2.
- Friantary, H, Noermanzah (2019) Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, vol 8 No 4.
- Gunawan Akto (2017) Pengembangan Model Belajar *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.4, No.1.
- Gunawan Azhar (2023) Peningkatan Pendidikan Ipa Dan Ips Terpadu IPAS di Madrasah Ibtidaiyah: Penerapan Hypnoteaching Sebagai Alternatf Inovatif Metode Pembelajaran. *Annual International Conference On Islamic Education And Language (AICIEL)*.
- Herwina Bahar (2020) ‘Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 03.
- Hery Kresnadi , Yahyo Kasyadi, Sugiyono (2018) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengtahuan Alam

- Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol.7 No.8.
- I Kadek Surya Atmaja, I Komang Sukendra (2020) Instrumen Penelitian, *Journal Academia*.
- Ibrahim Andi Baharuddin, Asrul Haq Alang, Madi (2018) *Metodologi Penelitian*, Gunadarma ilmu : Gowa.
- Ilyasa Rizqi Aghni, (2018) Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1.
- Lestari Indah (2015) 'Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, vol 3.No 2.
- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.19>
- Mustikawati Eka Fenny (2019) , *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>.
- Muhammad Kaulan Karima dan Ramadhani (2018) *Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya*, *Ittihad* 2(1).
- Nabillah Tasya, Agung Prasetyo Abadi (2019) *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika, Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Nasrum Akbar, (2018). "*uji normalitas data untuk penelitian*". copyright 2018 by jayapangus press : Bali.
- Nasution, (2000) *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara Press.
- Nindian Puspa Dewi, Indah Listiowarni. (2021) Implementasi game based learning pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal RESTI(rekayasa sistem dan teknologi informasi)* Vol.5 No.3.
- Noka Ekalias Sitepu, 2021. Media Pembelajaran Berbasis Digital, *Journal Mahacenter Pascasarjana Universitas Negeri Medan* Vol.1, No.1.
- Norfai (2021) *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariial, Bivariial, Dan Multivariial)*. Pasuruan: Qiara Media.
- Nur Azizah Aini, Skripsi.2023. *Pengaruh Metode Game Based Learning Dengan Media Aplikasi "Kahoot" Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 5 SDS Al Gontory Tulungagung Di Masa Pandemi Covid-19*, Tulungagung: UINSATU.
- Nur Aliyah Rahmi, skripsi. 2023. *pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK PGRI Pekanbaru*. Pekanbaru : UIN SUSKA RIAU.
- QS. Al-Ashr (30) : 1-3.
- QS. Al-Insyirah (30) : 6-8

- Ramli.M,(2015) hakikat pendidikan peserta didik, *jurnal tarbiyah islamiyah*, Vol.5 No.1.
- Riduwan (2013) *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung : Alfabet.
- Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020) Digital Flipbook Imunopedia (Dfi): A Development In Immune System E-Learning Media. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*, 14(19).
- Rukminingsih (2020) *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Erhaka Utama.
- Rumengan Jemmy (2012) *Metodologi Penelitian dengan SPSS*,Batam: Uniba press.
- Salo Ayuningsih Yulia (2017) Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh), *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.16 No.3.
- Sudirman Arif dan R.Rhardjo, (1993) *Media Pendidikan*, Jakarta : Grafindo.
- Sukardi (2003) *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Santrianawati (2018) *Media dan Sumber Belajar*, CV.Sleman : Budi Utama.
- Sanjaya Wina (2012) *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar Sofiyan (2014) *Statistic Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif “Dlengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17”* .Jakarta: Aksara.
- Siti Maya Sakdah dkk. 2022. Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.4 No.1.
- Soekarno Karti (2003) *Media Pembelajaran*, Surabaya: SIC.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Suhelayanti dkk, (2023) *ilmu pengetahuan alam dan sosial (ipas)* copyright yayasan kita menuis.
- Sumarso, (2019) *pembimbingan guru membuat kuis online kahoot! Dengan combo*.Yogyakarta: deepublish.
- Suparman Rina puspita sari, fahrunnisa (2022) Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis *Game Based Learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik, Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 4 No. 6.
- Suprianto, *Teknologi Pendidikan* (Http:Www.Wordpres.Com, Diakses 2 Oktober 2006

- Suriyani (2021) 'Keefektifan Strategi Pembelajaran Mind Mapping Dalam Belajar Mandiri Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Tala Borong Kabupaten Gowa.
- Suryani Nunuk dan Leo Agung, (2012) *Startegi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak.
- Suryabrata Sumadi (1987) *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali.
- Susanto, dkk. (2022) *Model Permainan Berbasis Olahraga Tradisional Dalam Meningkatkan Karakter Dan Berpikir Kritis (Untuk Siswa MI/SD Kelas Bawah)*. PT Dewangga energi internasional dan penulis: Yogyakarta.
- Susanto, dkk. "Pendampingan dan pelatihan pengembangan buku ajar digital berbasis bookcreator bagi guru madrasah ibtidaiyah". *Caradde : Jurnal pengabdian kepada masyarakat*, vol.1, No.3 (April 2024)
- Tafsir Ahamad, (1998) *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Tahar Rachman (2018) Pengaruh Produk,Harga,Tempat Dan Promosi Terhadap Peningkatan Jumlah Nasabah Karyawan BMT Agritama Blitar, *Angewandte Chemie International Edition*, Vol.6 No.11.
- Trianto, (2014) *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1.
- W, Djojosoediro. (2010) *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Bandung : UPI press.
- Widi Astuti Ariani. Skripsi. 2023. *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta.
- Winarsunu Tulus (2015) *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*, Malang: UMM Press.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. . (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol.1 No.1.
- Yusufhadi Miarso, (2011) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.