DAFTAR PUSTAKA

Allung, M., Faridah, O., & Rusmiati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Global Journal Teaching Professional, 2(November), 711–727. https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gpp/article/view/867%0Ahttps://sainsglob al.com/jurnal/index.php/gpp/article/download/867/551

Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan aplikasi KAHOOT! Sebagai media pembelajaran matematika kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah Universitas Muhammadiyah Kuningan*, *6*(2) 149-150.

Ayuni, V. S., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan media poster pelestarian makhluk hidup untuk meningkatkan pengetahuan siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran ipa tema 6 subtema 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *1*(1).

Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Avivah, N. M., & Suryaningrat, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series, 2(2), 171. https://doi.org/10.20961/shes.v2i2.38613.

Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektivitas KAHOOT bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 3(2), 155– 162.

Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.

Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches (4th ed.). Sage Subhaktiyasa (2024). Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9 (4): 2721 – 2731 DOI: https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657.

Dewi, N. P. I. C., Lasmawan, I. W., & Gunamantha, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Literasi SAINS pada Siswa Kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Mengwi. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 3(2), 52–61.

Fathurrohman Muhammad, Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang menyenangkan, Jogjakarta, Ar Ruzz Media, 2015.

Faza, N. M., Dwiana, R., Ismiraj, R., & Fitriani, A. D. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(3), 513-520.

Hardani, dkk. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.

Harianja, Joko Krismanto, et al. (2022). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Yayasan Kita Menulis.

Hariyati, Hariyati, Aunurrahman Aunurrahman, and Asriah Nurdini. "PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR." *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 9.1 (2024): 56-60.

Hasanah, M., & Rahman, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dengan Metode Tutor Sebaya untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan. Momentum: Physics Education Journal, 66-82.

Hasanah, Zuriatun, and Ahmad Shofiyul Himami. "Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan* 1.1 (2021): 1-13.

Hayati, S. R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Vektor Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievment Division (STAD). 1(3), 53–54

Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implemantasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, *6*(1), 6934.

Hikamudin, E., Aryanti, A., Peniasiani, D., Muryanto, R., & Kurniansyah, B. (2023). Analisis Kompetensi Guru dalam Memahami Konsep dan Praktik Penilaian dalam Pembelajaran di Sekolah. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 9(4), 1147. https://doi.org/10.32884/ideas.v9i4.1540

Huda, Miftahul. (2013). Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Pennerapan.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

ICDAMT , 178–182 Sari, F. R. A. Y. (2017). Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform 'Kahoot!' dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak,. PEDAGOGI 3.

Indrastuti, W., Utaya, S., & Irawan, E. B. (2017). Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. Jurnal Pendidikan, 2(8), 1037–1042.

Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, *15*(2), 79-91.

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(1), 1–16. https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15963.

Khotimah, H. N. (2017). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar.

Kocakoyun, H. B. S. (2017). Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification.,. World J. Educ. Technol. Curr. Issues 9,18–23.

Kasmini, L., & Munthe, I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar Kota Banda Aceh. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *5*(1), 62-71.

Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(2), 150–165.

Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, *11*(2), 76-83.

Masyithah, M. (2014). Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Mata Pelajaran Pai Di Man 2 Kandangan. Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 4(1).

Nokham, Y. C. R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system,. Econ. Sustain. Growth,ICDAMT , 178–182.

Nugroho, W. (2021). Pengaruh Media Lingkungan Sekolah Berbasis Adiwiyata terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Honoli Journal of Primary Teacher Education, 1(2), 39–48., 1(2), 9-39–48. https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/honoli/article/view/5759.

Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. BINTANG, 3(1), 153-163.

Nurhaswinda, N., Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, *1*(2), 58.

Nurhayati, A. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Jurnal BASICEDU, Volume 6, Nomor 5, hlm 9118-9126.

Pramesty, P. E., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(1), 114-123.

Prihatini, Neng Windi, Sinta Maria Dewi, and Yulistina Nur DS. "Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar." *Journal of Education Research* 5.4 (2024): 4430.

Primayana, Kadek Hengki. "Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 2.1 (2021): 56.

Putri, F. Z. A. D., Syofyan, H., & Elsa, M. (2022). Analisis Artikel Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. Prosding Esa Unggul, 4(1), 28–41.

Ramadhan, Rossa. 8 jam Pintar membuat kuis Berbasis ICT bagi Guru. Uwais Inspirasi Indoensia.

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Wardani, S. P., Khoirunnisa, A., Syanin, K., & Rahmadika, F. S. (2023). Efektivitas Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Kelas V UPTD SDN 5 Nagri Kaler. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *5*(1), 3119.

Salsabila, Ui. H., & Aguistian, N. (2021). Peiran Teikonologi Peindidikan dalam Peimbeilajaran. Juirnal Keiislaman dan Ilmui Peindidikan , 3(1), 124-132.

Setiawan, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing Prompting

Slavin, R.E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

Sofia Urbafani, F. R. (2022). Analisis Materi Berbasis Kearifan Lokal Di Kabupaten Bangkalan. OSF Preprint.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alphabet.

Sugiyono, 2010. Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D (Bandung,Alfabeta, Cv, 2018) 2.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D (Cet. XXIII). Bandung: Alfabeta. 145.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatifdan R&D. Alfabeta, Bandung 90-91.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model).

Sutriyani, W., Novia, S., & Sabila, D. E. (2024). PERAN MODEL TEAM GAMES FOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD SISWA KELAS III SD. *Journal of Professional Elementary Education*, *3*(1), 107-111.

Syofyan, H., & Halim, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Metode Problem Solving. Forum Ilmiah, 14(1), 49–64.

Talimba, M. Widiarto, T (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Power Point Pada Siswa Kelas X Bahasa, SMA Kristen Satya Wacana Salatiga, Widyasari Press.

Taniredja, dkk. (2012). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Alfabeta.

Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V Sekolah Dasar.

Ulfah, Atiyah, Dina Hermina, and Nuril Huda. “DESAIN INSTRUMEN EVALUASI YANG VALID DAN RELIABEL DALAM PENDIDIKAN ISLAM MENGGUNAKAN SKALA LIKERT.” *Jurnal Studi Multidisipliner* 8.12 (2024). 857.

Yanawut Chaiyo & Ranchana Nokham. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student’s perception in the classrooms response system—IEEE Conference Publication. Ieeexplore. https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7904957.