

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad azhar. (2013). Raja Grafindo Persada jakarta. *Media Pembelajaran Edisi Revisi. 2013.*
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D.,Nurmalia, L., & Astriani, L.(2020). Efektifitas Kahoot bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2). 155-162, Juli 2020
- Bundu, P. (2006). Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD.Jakarta: Depdiknas.
- Bunga., Desyandri. (2022). *Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Dengan Media Kahoot dalam Pembelajaran Tematik Terpadu.* Journal of Practice Learning and educational Development Vol. 2, No. 1 (2022). Hal 8-16.
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi.* 3(3), 951–962.
- Dewi, C, K.(2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi.Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/4286/> (diakses pada 3 Mei 2024)
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Fadilah, I., & Kartini , S.T. (2019). Identifikasi Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa terhadap Pembelajaran Fisika di MAN 1 Batanghari. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 217-231.
- Hernawan, dkk (2007). *Media Pembelajaran SD.* Bandung: UPI Press.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Mikminan, (2008) *Pengembangan Media Pembelajaran.* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kashdan, T.B., Rose, P., Fincham, F.D. (2004) *Curiosity and Exploration: Facilitating.*

- Positive Subjective Experiences and Personal Growth Opportunities. *Journal of Personality Assessment*, 82(3),291-305.
- Lime.(2018). Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017-2018. Skripsi. Yogyakarta: Sanata Dharma University. <http://repository.usd.ac.id/31078> (diakses pada 3 Mei 2024)
- Listyarti. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Masyrufin, A. (2022). *Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa*. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2(1), 63-73.
- Muryaningsih, S., Ariyti, T. (2018). Nurturing Student's Curiosity through Contextual learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 5,267,233-236.
- Muslimah, A.K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem- Based Learning (PBL) Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Regulatid Learning Siswa SMP (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS)
- Nabilla Fuji Astuti., Agus Suryana., E. Hamzah Suaidi. (2022). *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. *Journal of Islamic Education Studies*. Volume 2 Nomor 2 (2022).
- Nenden Novia Pitriani., Pupung Rahayu Novianti., Rifahana Yoga Juanda. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teas Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika* Sebulan April. Volume 1, No.1, 30 July 2022.
- Notoatmojo, R. (2018). BAB III Diare. *Metodologi Peneltian*.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).

- Pujiwati, H. (2020). Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. *EduTech (Jurnal Teknologi Pendidikan)*. <https://doi.org/10.1759/e.v1i1.20867> (diakses pada 3 Mei 2024)
- Rina Yulitri., Wela Okta Putri., Ridwan Trisono., Emeliya Hardi. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama*. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)* Vol 5, No. 1,2020. Hal.33- 40.
- Sari, A.A.I. (2017, November). Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dalam Pembelajaran Matematika melalui Penemuan Terbimbing Setting TPS. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Safaat Zuhri. (2023). *Peningkatan Prestasi Belajar PPKn Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol.6.No:2, Februari 2023. Hal.18-26.
- Samani, Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media group.
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018a). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6 (1), 1–9. <https://doi.org/10.24114/Inpafi.V6i1.9489>
- Slavin. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. (2011). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2 (2): 103-114.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). *Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

