

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. U. (2024). Optimalisasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam Kurikulum Merdeka: Strategi dan Konsep Penyusunan Soal Bahasa Arab di MTs Pembangunan Jakarta. *Mauriduna, Vol 5*, 330-342.
- Andriani, A. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education, 5(3)*, 215–222.
- Asfiah, S. (2021). Implementasi Penilaian Berbasis High Order Thinking Skills (Hots) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Pada Mapel Pai Dan *jurnal iain kodus, -*.
- Atus, I. S. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Inovatif Pembelajaran : Vol.06/No.02/2023 | H. 39 - 44*, 41.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1*, 586-595.
- Azizah, S. &. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Based Learning pada Mata Pelajaran SKI the Effectiveness of Using the Kahoot! application as Digital Based Learning in SKI Subjects. *SKI Subjects, 2023–2142*.
- Azizah, S. &. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Based Learning pada Mata Pelajaran SKI the Effectiveness of Using the Kahoot! application as Digital Based in SKI Subject . *Medan: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 142-155.
- Daniyati, A. S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research, 282-294*.
- Eni, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Fenny, E. M. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>*, 100.
- Ilmiyah, N. H. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology, 46-50*.
- Juhaeni, S. R. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education at Elementary School, 34-43*.
- Mertayasa, I. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 9(2)*, 355–365.
- Mujahir, H. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Tingkat Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Inpres Bontoala 1 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan , 1923-1928*.

- Nur, I. I. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: STUDI LITERATUR. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 311- 323.
- Permatasari, I. S. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Prosiding Semnaskan - Unram*, 282-288.
- Piskawati, D. Y. (2024). Analisis Kebutuhan Peserta Didik : Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Bangunsari 02 Pada Materi Pecahan. . *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5.
- Pitriani, N. &. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *In Jurnal Kependidikan*, 643-650.
- Prasetio, F. &. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mesis Madu Berbasis Android Mata Pelajaran IPAS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, -.
- Rahman A., M. S. (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Rahman, A. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin 3 (9)*, 138-144.
- Rahman, A. M. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Sakinah, N. R. (2022). Urgensi Penerapan Pembelajaran Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9350-9356.
- Salfadilah, F. P. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 36-45.
- Steffi, A. d. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Peserta didik Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal, Volume 3 Nomor 2 ISSN 2337 – 8794*, 79.
- Suarim, B. &. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 75-83.
- Surendran, R. T. (2020). A TAN Based Hybrid Model for Android Malware Detection. *Journal of Information Security and Applications*, 54.
- Tasrif, T. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi Dan Aplikasi*, 50-61.
- Ulum, M. H. (2020). Improvement of student critical thinking ability with kahoot application in transformation. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematis)*, 13-24.