

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bantani, Nawawi, *Marah labid jilid 1*, Beirut: Dar Al-Kutub Al-Imiyyah, 1996
- Al-Maraghi, Ahmad Mustafa, *Tafsir Al-Maraghi*, Semarang: PT. Karya Toha Putra Semarang, 1993
- Amami Pramuditya, Surya, dkk, *Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika*, Jurnal Nasional Pendidikan Matematika, Vol. 2 No. 2
- Ardian Asyhari and Helda Silvia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi, Vol. 5, No. 01
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Cetakan. Ke-12, Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005.
- Cahyono, Anang Sugeng. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*. Publiciana Penerbit Universitas Tulungagung, 2016.
- Dewi, Erni Ratna, “*Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional pada Sekolah Menengah Atas*”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, Vol. 2 No.1,
- Dewi, Putu Yulia Angga, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Iskandar, dkk, *Statistik Pendidikan (Teori dan Aplikasi SPSS)*, Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2022
- Kurniawati, Ai Susi, *Penerapan Strategi React (Relating, Experiencing, Appying, Cooperating, Transferring) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Cahaya di Sekolah Dasar*, Skripsi, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Mariam Mohammad, Marwah dan Prima Mutia Sari, *Jurnal ”Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”*, Majalengka : Jurnal Educatio FKIP UNMA, Vol. 7 No. 3, 2021.

- Mustikawati, Fenny Eka, *Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa 2019
- Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019.
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Prenada Media, 2010.
- Permana, Natalis Sukma, *Gamed Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native*, Jurnal Pendidikan Agama Katolik, Vol. 2 No. 2
- Pramuditya, Surya Amami dkk, *Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika*, Jurnal Nasional Pendidikan Matematika, Vol. 2 No. 2
- Puja Ningrum, Nurani, Skripsi “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Kahoot Pada Masa Pandemi Covid-19*”, Bandung: Universitas Pasundan, 2021.
- Putra Perkasa, Tangguh, Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*”, Bandung: Universitas Pasundan, 2021.
- Ramadhani, Muhammad Ali, *Prosedur Operasional Standar Penyelenggara Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia (AKMI) Tahun 2021*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2021
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yunita Sari, *TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform Kahoot Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 No. 3b
- Rohmah, Nafilatur *Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya*, Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 4 No. 2
- Santoso, Singgih, *Statistik Nonparametrik (Konsep dan Aplikasi dengan SPSS)*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010
- Suardi, Moh., *Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sugiarti, dkk, *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*, Malang: UMM Press, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2017.

- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi, *Evaluasi Pendidikan (prinsip & operasionalnya)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Kasara, 2011.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya, edisi revisi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Suryadi, Ahmad., *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CVJejak, 2020.
- Syafril, *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2019
- Syafruddin, “*Penilaian Hasil Belajar*”, Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri, 2004
- Tanjung, Samsidar, *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Sejarah*, *Paramita*, n.d., Vol. 25, No. 02
- Wedyawati, Nelly dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019.
- Wulandari, Tri dan Adam Mudinillah, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2 No. 1
- Yamin, M, *Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar*, *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 1, No. 5
- Yuni Purwanti, Kartika, *Game Based Learning dengan Perfect Number untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*, Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022
- Yunus, Mursid, dkk, *Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar*, *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol.10 No.2
- Yusrianum dan Nurmawati, *Analisis Penilaian Karakter Berbasis Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia (AKMI)*, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 4