

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, I., Panai, A. H., & Marshanawiah, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kahoot pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 790-803. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4309>
- Amailia, R., Hendrowati, T. Y., & Suminto, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Saintifik Dengan Media Kahoot. *JURNAL e-DuMath*, 8(2), 98-105. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1806>
- Aliman, M., Halek, D. H., Marni, S., Mike, M., & Florensia, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot dan Google Earth untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Spasial dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan pendidikan*, 11(1), 57-71. <https://doi.org/10.31764/geography.v11i1.13805>
- Ali, K. H. S. T. A. (2024). ©JP-3 *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Metode Tutor Sebaya dalam Pembelajaran*. 6(2), 1020–1028.
- Rahmawati A Y. (2020). *Konsep Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd*. July, 1–23.
- Anggriani, S. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Manusia). *Diklabio: Jurnal pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 116–125. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.116-12>
- Azizah, M., & Pendahuluan, A. (2019). *Karakteristik Dan Kedudukan Model*. 01(02), 9–19.
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Susiawati, I., & Angko Wildan, D. M. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307. <https://Kahoot.com/>.
- Fahlevi, R. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi*

Jaringan Tumbuhan Di SMAN 1 Teunom Aceh Jaya. Skripsi.

Maryana, T. F. O., Inabuy, V., Sutia, C., Hardanie, D. B., & Lestari, H. S. (2021) Buku Pelajaran *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII*

Yuliana,N.(2018).Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.*J.Ilmiah pendidikan dan Pembelajaran.* 2(1):21-28.

Aisyah,Jaenudin,R., dan Koryati,D. (2017). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya*

Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 15 Palembang. J. Profit. 4(11):1-11.

Arikunto,S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Kristin, F. (2016).Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *SD. J. Pendidikan Dasar Perkasa.* 2(1):98.

Putri,R.H, Lesmono,A.D, dan Aristya,P.D. (2017).Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Siswa MAN Bundowoso.*J.Pembelajaran Fisika.* 6(2):175.

Wandini,R.R, dan Sinaga,M.R.(2018).Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik.*J.Raudhah.*06(01).1-12.

Setiawati,S.M. (2018).*Telaah Teoritis:Apa Itu Belajar?*.J.Bimbingan dan konseling FKIP UNIPA. 35(1):32-45.

Magdalena,I, Hidayah,A,dan Safitri,T. (2021).Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, afektif, psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang.*J.Pendidikan dan Ilmu Sosial.* 3(1):48-62.

Sardiyannah.(2018).*Faktor yang Mempengaruhi Belajar.*J.Kajian Islam dan Pendidikan. 10(2):66-81.

Mutmainna, A. S., Auliah, A., & Fudhail, A. (2022). *Pengaruh kuis interaktif Kahoot! menggunakan model Discovery Learning terhadap hasil belajar peserta didik.*
Link: <https://ojs.unm.ac.id/ChemEdu/article/view/34265>

Karmina, P., & Dewi, R. S. (2024). *The Influence of the Discovery Learning Model Assisted by KahootMedia on Learning Outcomes.*
Link: <https://doi.org/10.24114/jipk.v7i2.68679>

Juariah, A. S., & Sobari, T. (2024). *Efektivitas model Discovery Learning berbantuan Quizizz dan Project Based Learning berbantuan Kahootterhadap hasil belajar siswa.*
Link:<https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/view/13776>

- Paysa, M. S., & Hayati, A. F. (2023). *Pengaruh penggunaan media evaluasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa*.
Link: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7717>
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). *Kahoot! sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan*.
Link: <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>
- Anviani, R., & Pujiriyanto. (2020). *Penggunaan aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar siswa*.
Link: <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/31746>
- Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2023). *Pengaruh penggunaan media Kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa*.
Link: <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/diksi/article/view/2396>