

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N., Saleh, A. R., & Sudirman, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Majene. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5 (2), 1048-1053.
- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan aplikasi *KAHOOT!* sebagai media pembelajaran matematika kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6 (2), 145-155.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan matematika dan pemahaman matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6 (1).
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4 (2), 55-62.
- Chiang, H. H. (2020). *Kahoot!* in an EFL reading class. *Journal of Language Teaching and Research*, 11 (1), 33-44.
- Deda, Y. N., & Disnawati, H. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbahan Sampah Untuk Mengurangi Learning Loss Akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 4 (2), 37-42.
- Deda, Y. N., Disnawati, H., & Yulita, D. (2022). Pendampingan Anak Sekolah Minggu Melalui Bimbingan Belajar GASING Untuk Mengatasi Learning Loss Akibat Pandemi Covid-19. *Bakti Cendana*, 5 (2), 51-57.

- Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal On Education*, 2 (1), 191-198. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4 (1), 6-11.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8 (2), 1-16.
- Handayani, S. D. (2016). Pengaruh konsep diri dan kecemasan siswa terhadap pemahaman konsep matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6 (1).
- Harefa, Edward et. all. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 1104-1113.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8 (1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception Of *Kahoot!*'S Influence On Teaching And Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13 (1), 1-23.

- Manalu, A. C. S., Jumiati, Y., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Persamaan Garis Lurus Berbantu Aplikasi Geogebra. *Journal on Education*, 2 (1), 63-69.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). Problem based learning dalam pembelajaran matematika: upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. PYTHAGORAS. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14 (2).
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5 (1), 16-26.
- Ndraha, I. S., & Mendrofa, R. N. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1 (2), 672-681.
- Nurhaliza, N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai*. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sinjai: Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai).
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2 (3), 439-448.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3 (1), 42-46.

- Priyaningsih, S., & Suyono, S. (2020). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Prisma*, 9 (2), 146-153.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (1), 70-77.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4 (2), 110-122.
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5 (2), 289-293.
- Restu, N. K., Suryana, C., Herman, T., & Mulyati, T. (2023). Learning Loss pada Kemampuan Pemahaman Konsep dan Representasi Matematis Peserta Didik Kelas V SD di Era Post Pandemic Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 7 (1), 288-294.
- Ramenda, R. C. (2019). *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP*. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. SELAPARANG: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4 (2), 195-199.

- Sucipto, M. F., & Firmansyah, D. (2021). Analisis minat belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 8 (2), 376-380.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tan Ai Lin, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in higher education. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26 (1).
- Utomo, M. C. C., Putra, M. G. L., & Prambudi, D. A. (2021). Perbandingan Fitur Pada Platform Kuis Terpopuler. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11 (1), 38-44.
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M.S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! as a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1 (2), 43-48.  
<https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>