

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808.
- Afifah, N., Jannah, R., & Ahadi, R. (2022, June). Populasi monyet ekor panjang (*Macaca fascicularis*) di kawasan hutan wisata kilometer nol Sabang. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan* (Vol. 9, No. 1, pp. 106-109).
- Arsyad, Azhar. Media pengajaran. 2016.
- Amin, N.F., Garancang,S.,& Abunawas,K (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal pilar*, 14(1), 15-31.
- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808.
- Arianti, A. (2018). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Andi Achru, P. (2019). Development of Interest in Learning in Learning. *III*, 36, 205 15.
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945-951.
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1935-1940.
- Dolong, J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American journal of theoretical and applied statistics*, 5(1), 1-4.

- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73.
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami perkembangan anak generasi alfa di era industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178-186.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.
- Huda, Muhamat Maariful, et al. "Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital." *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer* 2.2 (2024): 85-97.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83-88.
- Ikaningrum, Rini Estiyowati, Lilia Indriani, and Ika Setyowati. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi pada Guru SD." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2.1 (2022): 113-118.
- Lisiswanti, R., Saputra, O., & Carolia, N. (2015). Hubungan pendekatan belajar dan hasil belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan, Publikasi Ilmiah Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya*, 2(1), 79-84.
- Marzuki, M., & Santo Boroneo, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas Vii smpn 1 ambalau. *Jurnal review pendidikan dan pengajaran (Jrpp)*, 6(2), 356-365.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: jurnal ilmu pengetahuan sosial*, 1(1).

- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Putri, Kinanti Amira. "Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa." *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 2.3 (2023): 252-261.
- Putra, F. R., Putri, A. A., Resmawati, E., & Saputra, F. (2023). Kemalasan Pada Siswa Yang Disebabkan Karena Bermain Game online. *PARADE RISET*, 1(1), 209-216.
- Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Resna Mariana Tolaik. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Materi Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Kristen Artha Wacana. Kupang.
- Rusmiati, F. (2017). Pengaruh Kemandirian dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Rongkop. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 78.
- Ramadania, A. N., Idris, M., & Ramadhani, E. (2022). *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Sukmawati, E. N., and N. D. N. Imanah. "Pembelajaran Daring Berbasis Masalah Dalam Peningkatan Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2.2 (2022): 196-199.
- Sobari, Fazri. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Di SMP Negeri 1 Jonggol*. BS thesis. FITK UINJKT, 2017.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil

Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.

Sapriyah, Sapriyah. "Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2. No. 1. 2019.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Learning Media*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.