

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Aisyah, Nadhira, Damayanti, and Retno Mustika Dewi. “Kahoot Application Development as a Media for Evaluation of Student Learning Outcomes.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1647–59. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/656>.
- Alejos, Henry. “Media Pembelajaran Bagi Anak Milenial.” *Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01 (2017): 1–7. <http://www.albayan.ae>.
- Amalia Yunia Rahmawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Kebugaran Jasmani*, 2020.
- Andari, Rafika. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika.” *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- Ariana, Riska. “Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Reseach*) Dr.Amir Hamzah,M.A.” 6, no. 1 (2016): 1–23.
- Arsyad, Azhar. “Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad,” 2003, 3.
- Aziz, Annas Nur. “Digital Game-Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas VII,” 2017.
- Bashir, Faqih Abdul, and Bramastia Bramastia. “Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2023): 8070–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>.
- Bella, Lufty, and Dina Hakiky. “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket Implementation Use of Learning Media Digital Game-Based Learning for Motivation to Learn and Basic Motion Sk.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20, no. April (2020): 72–82. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/24555>.
- Danuri, and Siti Maisaroh. *Metodologi Penelitian. Samudra Biru*, 2019.
- Dewi, Gina, and Lestari Nur. “Gina Dewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri Di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu.” *Yoanda Amallya*, 2014, 2008–10.
- “Dokumentasi SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Tentang Profil SDIT Faidlurrahman Pada Tanggal 15 Januari 2024,” n.d.

- Dr. Suwartono, M.Hum. “Dasar-Dasar Metodologi Penelitian,” n.d.
- Dr.Aris.M.Pd. “Pengembangan Model Pembeajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Pembentukan Karakter Siswa Di SMP/MTs Se Kabupaten Kuningan” 01 (2016): 1–23.
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Samudra Biru*. Vol. 13, 2018.
- Fitri Amalia. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*, 2020.
- Gymnastiar, Iman Ahmad. “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran.” *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 20, no. 1 (2022): 1–8.
- Hidayat, Rahmat. “Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan.” *Buletin Psikologi* 26, no. 2 (2018): 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>.
- Inggit Dyaning Wijayanti, Dkk. “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD” 08, no. September (2023): 2100–2112. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.
- Irwan. “Implementasi Kahoot Sebagai Inovasi Belajar.” *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology* 224, no. 11 (2019): 122–30.
- Ismail, Nawari. “Metodologi Penelitian Untuk Studi Islam.” *Metodologi Penelitian Untuk Studi Islam*, 2015. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=dpLEEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PP1%5C&dq=metologi+penelitian%5C&ots=tUaiLp0Lxo%5C&sig=_Nfy5aCCGbJsN-Ir_Fs2A3qeqxM.
- Iwan, Falahudin. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- James A.F Stoner, 2018 : 41). “Kurikulum Merdeka.” *Dasar-Dasar Ilmu Politik* 13 (1988): 17–39.
- Jayanti, lia dwi, and Jennifer Brier. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Media Pembelajaran.” *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)* 21, no. 1 (2020): 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>.

- Kemp, Dayton. *Media Pembelajaran Digital*, 2021.
- Lahmi, Ahmad, Aguswan Rasyid, and Jummadillah Jummadillah. “Analisis Upaya, Faktor Pendukung Dan Penghambat Pembelajaran Alquran Dan Hadis Di Madrasah Tsanawiyah Kota Padang, Sumatra Barat, Indonesia.” *DAYAH: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2020): 213. <https://doi.org/10.22373/jie.v3i2.7086>.
- Lestari, Dewi. “Analisis Konten Berpikir Kreatif Dalam Buku Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kurikulum Merdeka Belajar,” 2023, 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.
- M.Joko Susilo. “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007).” *Skripsi*, 2007, 23–94. [http://repository.uinbanten.ac.id/3792/5/BAB II.pdf](http://repository.uinbanten.ac.id/3792/5/BAB%20II.pdf).
- Mathematics, Applied. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash CS3 Untuk Apresiasi Musik Siswa SMP Kelas VIII,” 2016, 1–23.
- Maulinda, Utami. “Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka.” *Tarbawi* 5, no. 2 (2022): 130–38.
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>.
- Milanda, R. “Konsep Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar,” 2019. [http://repository.unpas.ac.id/54964/7/12. BAB 11.pdf](http://repository.unpas.ac.id/54964/7/12.%20BAB%2011.pdf).
- Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan* 3, no. 1 (2022): 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>.
- Mustikawati, Fenny Eka. “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, 99–104.
- Novita Sari, Irwan, Alif Aditya Candra. “Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, Berpikir Kritis ,” *AoEJ: Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 606–15.
- Ntobuo, Nova Elysia, and Muhamad Yusuf. “Media Kahoot,” 2016, 1–23.
- Nur’Aini, Firosa. “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS.” *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 3 (2018): 249–55.
- Nursapia, Harapan. “Penelitian Kualitatif,” n.d.
 “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 16 Januari 2024 Pukul 09.20,” n.d.
 “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20

- Januari 2024 Pukul 10.10,” n.d.
 “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.30,” n.d.
 “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.45,” n.d.
 “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 23 Januari 2024 Pukul 09.25,” n.d.
 “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.30,” n.d.
 “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.45,” n.d.
- Permana, Natalis Sukma. “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik.” *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 21, no. 2 (2021): 128–35. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>.
- Puspitasari, Rina, Suparman Suparman, and Fahrunnisa Fahrunnisa. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2023): 8211–20. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>.
- Putri, Vivi Vinika Elita, and Muhamad Abdul Roziq Asrori. “Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran.” *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 16, no. 2 (2019): 141–50. <https://jurnal.stkipppgtritlungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/1430>.
- Safitri, Cynthia. “Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV Pada Pelajaran IPAS UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik.” *NBER Working Papers*, 2013, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>.
- Sagala, A U, D D S Hutagaol, K A Haloho, and ... “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, no. 1 (2021): 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>.
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- Salim, and Syahrums. “Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan,” 2012.

- Solihin, Endang. "Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan." *PustaKA Ellios*, 2021. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/39936>.
- Sugiarto. "Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Pembelajaran Audio Visual" 4, no. 1 (2016): 1–23.
- Sugih, Sri Nuryani, Lutfi Hamdani Maula, and Irna Khaleda Nurmeta. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.
- Umar. "Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran." *Jurnal Tarbiyah* 11, no. 1 (2014): 133.
- Wahyuning, Sri. "Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022): 1–5.
- "Wawancara Dengan Aurora Azarie F.S, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.00 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.30 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 08.30 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.30 Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus," n.d.
- "Wawancara Dengan M.Syafiq Dilfa A, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.15 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Mazaya Arinal Husna, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.10 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Wanda Aulia Najwa, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.20 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Wihda Azkiyatun Nafisa, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.00 Pagi.," n.d.
- "Wawancara Dengan Wildan Maulana H, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.13 Pagi.," n.d.

- Werdiningsih, Endang, and Abdul Hamid B. “Lima Pendekatan Dalam Penelitian Kualitatif.” *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah* 24, no. 1 (2022): 39–50. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v24i1.217>.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.” *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>.
- Zaini, Penerbit Muhammad, Penerbit Muhammad Zaini, Nanda Saputra, Yayasan Penerbit, Muhammad Zaini, Karimuddin Abdullah Lawang, and Adi Susilo. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2023.

