

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., dkk. 2022. *Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92–102.
- Arni, Y., dkk, 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN 96 Palembang*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(1),2215-2224.
- Arni, Y. 2023. *Efektivitas Pembelajaran Melalui Media Cerita Bergambar Dan Diskusi Terhadap Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar*. JOEL: *Journal of Educational and Language Research*, 2(11),1247-1256.
- Ayu Putu Wulandari, dkk (2022). *Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Volume 5 Nomor 2, 393-402
- Churches, A. (2021). *Bloom's Digital Taxonomy*. Edorigami Wiki.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- N. L. Dian Adriyani, dkk (2021). *Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Inquiry Learning pada mata pelajaran IPA materi magnet kelas VI*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan Volume 1, Number 2, 85-93
- Dwi, M., dan Anwar, A. 2023. *Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 19(3), 75-88.
- Fikri, A., dan Wijaya, B. 2023. *Penerapan Game-Based Learning dengan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Digital, 22(2), 105-119..

- Hartati, S., dan Prasetyo, H. (2023). *Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 18(2), 67-80.
- Hidayati, R., dan Junaedi, S. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia Menggunakan Kahoot di Kelas 5 SD*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(4), 56-69.
- I gusti Agung, dkk. 2023. *Pengembangan E-Modul Interaktif Berorientasi Literasi Sains Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar*. *Didaktik : Jurnal Ilmiah*, Volume 09 Nomor 02.
- Iman, N., Ramli, M., dan Saridewi, N. (2021). *Kahoot as an Assessment Tools: Students' Perception of Game-based Learning Platform*, *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, vol. 7, no. 2, p. 245, doi: 10.30870/jppi.v7i2.8304.
- Kurniawan, M., dan Sari, N. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(2), 78-90.
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.
- Lestari Novia, 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: PT. Penamuda Media, 2023.
- Mayer, R. E. 2021. *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Milidar Khima, 2024. *Inovasi Pembelajaran PAI Dengan Pendekatan Interaktif Untuk Generasi Milenial*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 7 No. 2 (6275-6284).
- Munir, 2021. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Ni Luh Sumesari dan I Kadek Suartama (2022) *Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Edutech Undiksha, Volume 10, Number 2, Tahun 2022, pp. 244-252
- Ni Putu Mitha (2022). *Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan. Volume 2, Number 1, pp. 41-51
- N.M Putri Sastradewi dan A.A Gede Agung (2022). *Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving pada Muatan IPA*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, Volume 2, Number 1, pp. 10-19
- Nurhadi, S., dan Wulan, D. (2023). *Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SD*. Jurnal Teknologi Pembelajaran, 19(4), 120-133.
- Putra, A., dan Wijayanto, B. (2024). *Penerapan Kahoot untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Interaktif, 22(1), 95-108.
- Puspa dan Suniasih (2022). *Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan Volume 2, Number 1, 32-40
- Putu Juli Astiti, dkk (2024). *Multiple Intelligences-based Interactive Multimedia to Improve Students Multiple Intelligences in Kindergarten*. Journal of Education Technology Volume 8, Number 1, 194-204
- Pramudianto, E., dan Rahayu, S. (2022). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Multimedia Interaktif*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(1), 85-99.
- Pratolo, B. W., dan Lofti, T. M., (2021). *Students' Perceptions Toward The Use of Kahoot! Online Game for Learning English*, pp. 276–284, [Online]. Available: <https://ethicallingua.org/25409190/article/view/250>.

- Rahayu, S. 2023. *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecepatan Umpan Balik dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 20(1), 67-78.
- Rahmawati, L., dan Farhan, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pembelajaran Interaktif, 21(3), 85-98.
- Rizkasari, E. (2022). Analisis peran media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot! terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 591–596. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.7151>
- Santosa, B. 2022. *Fungsi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 15(1), 112-123.
- Sari, D., dan Fitrah, R. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia Menggunakan Kahoot*. Jurnal Pendidikan Dasar, 20(1), 42-54.
- Sari, T., dan Putri, L. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 17(2), 99-111.
- Simbolon, Suartama dan Mahadewi (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, Volume 11 No. 1
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/RdanD)*. Alfabeta.
- Wulandari, A., dan Hadi, S. (2022). *Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 14(3), 71-83.

Wulandari, E., Putri, I. A., dan Napizah, Y. (2022). *Multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi*. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109–115.

Yasin, A., et al. (2024). *Penerapan Multimedia dalam Model Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Jurnal EduTech*.

Zainul Arifin, et al (2021). *Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning (PBL)*. *Jurnal Edutech Undiksha* Volume 9, Number 2, 244-253.

