

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan elemen gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 63–76. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/93110>
- Al Mukarom, R. F., Sugiaryo, S., & Jumanto, J. (2024). Pengaruh model Discovery Learning terhadap kemampuan metakognisi peserta didik kelas III SDN 1 Glagahwangi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14456–14460. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14438>
- Al Kudri, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). Peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMKN 1 Jamblang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 14390–14395.
- Anugrahana, A. (2021). Analisis kemampuan pemahaman kognitif dan kesulitan belajar matematika konsep “Logika” dengan model pembelajaran daring. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.24246/j.js.2021.v11.i1.p37-46>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Asmaningrum, W., Widyaningsih, D., & Qurota A`yun, N. (2023). *Pembelajaran kolaboratif melalui metode questioning dan media Kahoot*. *JIBP (Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan dan Pembelajaran)*, 1(2).
- Asriningsih, N., Sujana, I. W., & Darmawati, I. G. A. P. S. (2021). Penerapan model Discovery Learning berbantuan media PowerPoint meningkatkan

- hasil belajar IPS siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251–259.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Astuti, F. N., Yusmin, E., & Suratman, D. (2024). Analisis kesulitan pemahaman konseptual siswa dalam menyelesaikan soal pada materi peluang di MAN Sanggau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(10).
- Ayunda, V. (2024). Metode Pembelajaran Yang Efektif Dalam Pendidikan Dasar. *WATHAN : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*
- Ayuningtiyas, V., & Hajaroh, S. (2023). Pengembangan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fiqih. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1).  
<https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9587>
- Azhari, R. P., & Nurita, T. (2021). Penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. *PENSA E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(3), 386–393.  
<https://doi.org/10.26740/pensa.v9i3.40359>
- Bloom, B. S.(Ed).(1956) *Taxomy of education objectives : The Classification of Of Educational Objectives*. Handbook 1: Cognitive Domain. New York: Longmans, Green & Co.
- Budiharso, T., Solikhah, I., Armadi, S., & Wandana, R. (2024). *Using Bloom's taxonomy in rubrics for assessing writing and speaking skills*. Novitas-ROYAL: Research on Youth and Language.
- Cohen, J. (1988) *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nded.). Routledge.
- Dafira, I. S., & Widodo, W. (2024). Efektivitas model Discovery Learning berbasis digital terhadap pemahaman konsep materi sistem pencernaan. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2),182-187
- Darmayanti, S. (2025). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25064>

- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2023). Pengembangan Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (3)1, 1647-1659.
- Dewi, N. K. A. K. (2022). *Discovery learning in e-book with natural science lesson at elementary school*. Indonesian Journal of Educational Research and Review, 5(1), 111–122. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i1.44733>
- Desi, H. S., dkk. (n.d.). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Teknologi Pendidikan*.
- Faruqi, D. (2018). *Upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui pengelolaan kelas*. Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2(1), 294–310. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v2i1.80>
- Fakhrurazi. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *Jurnal At-Taqfir*, 11(1), 85.
- Faizatud Diana, Udin, T., & Maufur, S. (2022). PERAN TEORI BELAJAR KOGNITIF TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR SISWA MI/SD. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 3(3), 279-299. <https://doi.org/10.1234/uniedu.v3i3.106>
- Fitriati, P. D. ., Jamaluddin, J., & Bachtiar, I. . (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kesadaran Metakognitif dan Penguasaan Konsep Biologi Siswa Kelas XI di MAN 1 Mataram . *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2104–2110. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1737>
- Fitriya, L., & Artanti, K. D. (2020). Treatment outcomes of multidrug-resistant tuberculosis patients in East Java from 2014 to 2017. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 8(2), 141–148. <https://doi.org/10.20473/jbe.v8i22020.141-148>
- Hadijah, S. (2025). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai asesmen pembelajaran. *Inovasi Journal*. <https://journalcenter.org/index.php/inovasi/article/download/4110/3284/15377>

- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Humaira, M. (2024). Kahoot, pembelajaran IPAS, hasil belajar. *Jurnal Didaktika*. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1063>
- Ika Puspita, N., Indarti, N., & Nurhayati, D. (2023). Pendekatan, metode, strategi dan model pembelajaran: Tinjauan pustaka. *Jurnal Equilibrium Nusantara*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.56854/jeqn.v2i1.150>
- Iriana, K. M. F. (2019). *Pengaruh pembelajaran teknik probing prompting terhadap kemampuan berpikir kritis matematis dan self-confidence siswa MAN 1 Karawang*. Universitas Pasundan.
- Isnaeni, A., & Badarudin, B. (2023). Penggunaan model Discovery Learning dalam meningkatkan pemahaman konsep dan sikap mandiri siswa. *Jurnal SHES: Sekolah, Hasil, dan Edukasi Sains*, 5(2), 145–156.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jumiarai, D., dkk. (2018). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui model discovery learning dengan pendekatan saintifik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 88.
- Juliani, R. P. (2025). Penggunaan media pembelajaran Kahoot! berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/3958/1321/>
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–413. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kresna. (2020, March 25). Indikator pemahaman (skripsi dan tesis). *Konsultasi Skripsi*. <https://konsultasiskripsi.com/2020/03/25/indikator-pemahaman-skripsi-dan-tesis/>
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90–98.

- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Lestari, L., Rini, C. P., & Gumilar, A. (2024). *Analisis pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD*. *Journal of Education Research*, *5*(4), 4533–4538.
- Lisnani, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis penggunaan aplikasi KAHOOT dalam pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, *4*(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Mardalis. (2009). *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mandar, Y. (2025). Kajian teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Raudhah Journal*.<https://ejournal.stairu.ac.id/index.php/raudhah/article/download/829/384/3394>
- Maslukah, M., & Rosy, B. (2020). *Analisis model Discovery Learning sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep tata ruang kantor*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(3), 361–376. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p361-376>
- Maulida, I., & Hawa, A. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Berbantuan Alat Peraga Koyampin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Adipati Sidurejo. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. *6*(1), 269-281
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., Luthfiyah, F., & Hartini, S. (2023). *Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8147>
- Muhammad, Y. M. (2018). *Implementation of Kahoot application to improving of interest of civic education learning (experimental research in class XI of SMA Negeri 1 Garut)*. *Journal Civics & Social Studies*, *2*(1), 75–92. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i1.399>

- Munawati, M., & Suardi, S. (2024). Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 5 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. (2020). *Menganalisis kelebihan dan kekurangan model Discovery Learning berbasis audiovisual dalam pelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/12/4>
- Nomleni, F. T., & Nubatonis, P. A. (2020). *Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media couple card terhadap Higher Order Thinking Skills siswa pada IPA Biologi di SMP Negeri 10 Kota Kupang*. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 79–85.
- Novita, F., Irawati, S., & Jumiarni, D. (2019). *Peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui model discovery learning dengan pendekatan saintifik*. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.2.86-93>
- Novita, R. R., & Jumadi. (2022). Students' conceptual understanding and self-directed learning on blended learning. *Journal of Education Technology*, 6(4), 617–624. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.49229>
- Nensy Rerung, I. L. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 49.
- Otari, S. B. (2025). Pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. *JPION*. <https://jpion.org/index.php/jpi/article/view/409>
- Pratiwi, D. K. (2022). Implementasi model pembelajaran discovery learning. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*. <https://journal.uui.ac.id/RPI/article/download/24291/14078>
- Putri Sekarsari, F. D. F., Wicaksono, A. G., & Sarafuddin. (2023). *Analisis model pembelajaran discovery learning pada pembelajaran matematika sekolah*

- dasar*. Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 3(1), 213–225. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1>
- Purwanto. (2010). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Belajar.
- Qadri, C. L. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Archabacteria dan Eukabacteria*. **Jurnal Kinerja Kependidikan (JKK)**, 2(1), 78–100. <https://doi.org/10.32672/jkk.v2i1.170>
- Ritonga, I. L. (2022). Development of student worksheets based on discovery learning. *Nukleus Journal*.  
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/nukleus/article/download/2762/2416>
- Rizkianto, D. D. (2024). Penerapan discovery learning dan teknologi pembelajaran pada mata IPA. *Nebula Journal*.  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/nebula/article/download/31281/14365>
- Rostina, S. (2013). *Media pembelajaran IPA*. Alfabeta.
- Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>
- Sardiman, A. M. (2005). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (edisi revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samani, M., & Hariyanto, M. S. (2013). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Rosda Karya.
- Sasingan, M. (2022). Discovery learning, hasil belajar, IPA. *Jurnal LL S*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/40604>
- Sastaparamitha, N. N. A. J., Martarini, N. M. L., Suryawan, I. W. D., Tonyjanto, C., & Datya, A. I. (2022). *Implementasi aplikasi Kahoot! terhadap hasil belajar “grammar” pada mata kuliah Bahasa Inggris I di mahasiswa angkatan 2020 Jurusan Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 8(1), 85–91.

- Selviani, A., & Gumiandari, S. (2023). *Implementasi model discovery learning dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Arab di MTS Raudlatul Mubtadiin Kaliwadas*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 3(6), 535–546.
- 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
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Stovian, R. (2024). Analisis Pemahaman Konsep Peserta Didik pada materi gerak lurus menggunakan aplikasi online Quizizz. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(1), 131–143. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i1.2402>
- Solissa, E. M., et al. (2023). Effect size discovery learning model on students' critical thinking skills. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 2083–2093.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (Cet. ke-10). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahdiana, S. (2018). Etnopedagogik dalam pasangiri asah kaparigelan basa, sastra, jeung budaya Sunda. *Jurnal Kebudayaan*, 13(1).
- Syamsuddin, & Damayanti. (2011). *Metode penelitian pendidikan bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Utami, D. D., Pratiwi, H. A. B., Rakhmania, I. Z., Candra, I. R. L., & Rahmawati, I. D. (2022). *Gamifikasi: Panduan menggunakan tools gamifikasi dalam pembelajaran*. Penerbit Teknologi Pendidikan

Wulan, F. D., & Ahmad, S. (2020). Model discovery learning sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1469–1479.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/612/539/1185>

Yasyfin Halim Ali. (2025). Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 302–323.

<https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i3.3003>