

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N., & Putra, H. D. (2024). Desain Lembar Kerja Peserta Didik dengan Pendekatan Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(2), 235–252. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11382>
- Aibar-Almazán, A., Castellote-Caballero, Y., Carcelén-Fraile, M. del C., Rivas-Campo, Y., & González-Martín, A. M. (2024). Gamification in the classroom: Kahoot! As a tool for university teaching innovation. *Frontiers in Psychology*, 15(March), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166–4173. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2149>
- Arikunto. (2021). *Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revi). Bumi Aksara.
- Auliarahmah, R. A., & Nuraida, I. (2025). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis melalui model pembelajaran kooperatif. *Mathematics Education on Research*, 54, 125–142.
- Creswell, W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Pustaka Pelajar.
- Debi, & Widiyasari. (2025). Pengaruh Model Game-Based Learning Berbatuan Kahoot terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4244–4248. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7661>
- Dichev, C., Dicheva, D., & Irwin, K. (2020). Gamifying learning for learners. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00231-0>
- Fadilah, N., Kusumawati, P. N., & Zuliani, R. (2025). Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 9–15. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Handani, S. S., Anggraeni, Y., & Suryaman, D. T. (2020). Penggunaan Model Konstruktivisme dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Pembelajaran IPS di Kelas VIII SMP Karya Pembangunan Cicalengka. *Jurnal Geoarea*, 3(1), 74–84.
- Hendrayadi. (2023). Berpikir Kritis dalam Islam. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2382–2391. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21870>
- Indah, N. (2023). Efektivitas Platform Pembelajaran Matematika Berbasis Digital

- Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4, 590–599.
- Isyaussalam, R. A. ;, & Syahrial. (2025). Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Kahoot Dalam Mempengaruhi Keterlibatan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Jarmita, N., Yunita, I., Rahmi, P., Pgds, P., Tarbiyah dan Keguruan, F., Ar-Raniry Banda Aceh, U., & Paud, P. (2024). Understanding the Concept of Multiplication with the Discovery Learning Model in Elementary Schools. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar p-ISSN: 2086-1362, e-ISSN: 2623-2685*, 16(01), 49–62.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2024). *Panduan Pengembangan Projek Profil Pelajar Pancasila*. 1–218.
- Lubis, I. S., & Ulfah, S. (2025). The implementation of Kahoot! based assessment and its impact on students' motivation in learning mathematics. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 11(2), 106–115. <https://doi.org/10.17977/um031v11i22024p106>
- Lusita, I. P., Yumeriza, I., Malti, K. P., Ningrum, M. F., Zorin, S., & Azima, N. F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang , Indonesia informasi dan materi agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran . Media ini pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasa. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 3(April), 135–147.
- Maghfirotn, elis shafa. (2024). *Elementary School Students ' Conceptual and Procedural Knowledge in Solving Fraction Problems Fractions is an important topic because it*.
- Mayasari & Nova. (2021). *Menyelesaikan Soal Cerita Pendidikan Matematika , Universitas Musamus , Merauke , Indonesia Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia , Universitas Musamus , Merauke , Indonesia E-mail : Abstrak PENDAHULUAN Memahami konsep materi merupakan dasar b*. 10(1), 252–261.
- Mayasari, D., & Habeahan, N. L. S. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 252. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3265>
- Mirah Liani, A., & Nusantara, T. (2021). Proses Berpikir Parsial dan Berpikir Utuh pada Kesalahan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 8(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jpms.v8i2.19653>
- National Council of Teachers of Mathematics, N. (2020). *Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All*. National Council of Teachers of

- Mathematics. <https://www.nctm.org/Standards-and-Positions/Principles-to-Actions/>
- Nur, A., & Samsudin, A. (2022). *Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pembagian Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 1–9.
- Nuraini, I., & Imami, A. I. (2025). Analysis of the Students' Mathematical Conceptual Understanding Ability on Sequences and Series Material in Senior High School. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 226–238. <https://doi.org/10.24127/emteka.v6i1.7661>
- Nurhikmah, F., Rustiani, S., & Nurdin. (2024). *Literature Review : Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*. 5(4), 4382–4390.
- Pratama, Z. V., Wathoni, M., Efendi, Y., & Ramadi, R. (2024). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially pada Mata Pelajaran Informatika. *Indo Green Journal*, 2(4), 17–27. <https://doi.org/10.31004/green.v2i4.57>
- Purwadi. (2022a). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Eucation (Rme) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital “Kahoot!” Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2).
- Purwadi, I. M. A. (2022b). *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Eucation (Rme) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital “ Kahoot !” Terhadap Pemahaman Konsep Matematika*. 11(2), 81–88.
- Putra, H., & Abdullah, N. (2024). *Desain Lembar Kerja Peserta Didik dengan Model Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis*. 08(02), 235–251. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11382>
- Rahmatyas, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 05(01), 19–23.
- Rahmawati, I., Ferryka, P. Z., Suwartini, S., & Rofisian, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning pada Siswa SD. *Penelitian & Artikel Pendidikan*, 16(01), 61–76.
- Rahmawati, S. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA The effectiveness of discovery learning module classification of materials and its changes to enhance critical thinking skills*. 7(1), 74–84.
- Safitri, D. R., Makbulloh, D., & Supriyadi, S. (2022). Pengaruh Discovery Learning Model Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 2(02), 94–109. <https://doi.org/10.24967/esp.v2i02.1761>

- Sari, R., Mardi, & Fauzi, A. (2024). The Effectiveness of Kahoot! As a Learning Media in Increasing Student Interest in Learning Office Management and Business Services. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 226–232.
- Setiawan, A. (2020). *Kahoot-based learning game to improve mathematics learning motivation of elementary school students*. 11(1), 39–48.
- Shofiana, K. L., Maemanah, A., & English,). (2025). Exploring the Use of Kahoot as a Game-Based Learning Tools in Vocabulary Teaching to Senior High School Students: A Systematic Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 893–901.
<https://jpion.org/index.php/jpi893>JournalWebsite:<https://jpion.org/index.php/jpi>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (edisi 2020). Alfabeta.
- Wahida, S. (2025). *Deskripsi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa berdasarkan Tingkat Kecemasan Matematika*. 3(01), 46–59.
- Widnyana, I. M., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2024). Interactive Learning Multimedia Based Discovery Learning Mathematics Subject for Grade 4 Elementary School. *Journal of Educational Study (JoES)*, 4(2), 178–192.
<https://jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/joes/article/view/1053/730>
- Wijaya, D., & Hapsari, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. *Journal of Modern Social and Humanities*, 1(3), 74.
- Yulianti, L., & Andrijati, N. (2024). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Model Discovery Learning. *Joyful Learning Journal*, 13(1), 40–48. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Penggunaan Model STAD Berbantuan Media VIDBAR terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1278–1288.