DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Chusnul Chotimah, Kardiana Metha Rozhana, & Olivia Tanggu Solo. (2024). Penerapan Model Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan PKn Kelas II SDN Dinoyo 1 Kota Malang. *Jurnal Lensa Pendas*, *9*(1), 110–117. https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3402

Fitriani, L., & Nurhayati, D. (2021). Penggunaan Media Kahoot untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *6*(2), 45–52.

Huang, B., & Hew, K. F. (2022). Implementing game-based learning with Kahoot to improve student engagement and learning outcomes. *Interactive Learning Environments*, *30*(6), 1011–1026. https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1841809

Kemdikbud. (2020). *Kurikulum Merdeka: Panduan pengembangan keterampilan berbahasa di sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kurniawan, A., & Fitriyah, N. (2022). Pemanfaatan media digital Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *8*(2), 112–120.

Kurniawati, E., & Nisa, H. (2021). Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*(2), 134–142.

Mahsun. (2021). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Rajawali Pers.

Ningsih, R. (2023). Penerapan game edukasi Kahoot untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 45–55.

Nugroho, A., & Susanto, B. (2022). Penerapan Kahoot sebagai media gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *8*(2), 145–158.

Pratiwi, D., & Rahman, F. (2021). Efektivitas game edukasi Kahoot dalam pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(1), 56–67.

Putri, R. A., Sari, N., & Widodo, A. (2022). The effectiveness of Kahoot as a learning media to improve students' speaking skill. *Journal of Language Education Research*, *5*(1), 45–53.

Rahman, A. (2023). Pemanfaatan Kahoot dalam meningkatkan keterampilan abad 21 siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *25*(2), 145–157.

Rahman, A., & Hidayati, N. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, *7*(1), 12–21.

Sari, R. P., & Pratiwi, S. (2021). Penggunaan aplikasi Kahoot untuk mengurangi kecemasan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *10*(3), 234–245.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* .

Wulandari, E., & others. (2023). Dampak Kahoot terhadap motivasi dan kemampuan berbicara siswa SD di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(1), 12–25.

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Chusnul Chotimah, Kardiana Metha Rozhana, & Olivia Tanggu Solo. (2024). Penerapan Model Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan PKn Kelas II SDN Dinoyo 1 Kota Malang. *Jurnal Lensa Pendas*, *9*(1), 110–117. https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3402

Fitriani, L., & Nurhayati, D. (2021). Penggunaan Media Kahoot untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *6*(2), 45–52.

Huang, B., & Hew, K. F. (2022). Implementing game-based learning with Kahoot to improve student engagement and learning outcomes. *Interactive Learning Environments*, *30*(6), 1011–1026. https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1841809

Kemdikbud. (2020). *Kurikulum Merdeka: Panduan pengembangan keterampilan berbahasa di sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kurniawan, A., & Fitriyah, N. (2022). Pemanfaatan media digital Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *8*(2), 112–120.

Kurniawati, E., & Nisa, H. (2021). Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*(2), 134–142.

Mahsun. (2021). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Rajawali Pers.

Ningsih, R. (2023). Penerapan game edukasi Kahoot untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 45–55.

Nugroho, A., & Susanto, B. (2022). Penerapan Kahoot sebagai media gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *8*(2), 145–158.

Pratiwi, D., & Rahman, F. (2021). Efektivitas game edukasi Kahoot dalam pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(1), 56–67.

Putri, R. A., Sari, N., & Widodo, A. (2022). The effectiveness of Kahoot as a learning media to improve students' speaking skill. *Journal of Language Education Research*, *5*(1), 45–53.

Rahman, A. (2023). Pemanfaatan Kahoot dalam meningkatkan keterampilan abad 21 siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *25*(2), 145–157.

Rahman, A., & Hidayati, N. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, *7*(1), 12–21.

Sari, R. P., & Pratiwi, S. (2021). Penggunaan aplikasi Kahoot untuk mengurangi kecemasan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *10*(3), 234–245.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* .

Wulandari, E., & others. (2023). Dampak Kahoot terhadap motivasi dan kemampuan berbicara siswa SD di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(1), 12–25.