

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game-Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). "Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Constantia, Nisone Ayu. (2017). *Bahasa Indonesia SMK/MAK Kelas X*. (T. Riayanto, Ed) (Edisi Revisi). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). "Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130.
- Effendi, Darwin., & Wahidy, Achmad. (2019). *Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Palembang Mei 2019.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Sleman: Ar-Ruzz Media.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., & Sumardi, A. (2020). "Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi". *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39-44.
- Fernández-Raga, M.; Aleksi'c, D.; 'Ikiz, A.K.; Markiewicz, M.; Streit, H. (2023). "Development of a Comprehensive Process for Introducing Game-Based Learning in Higher Education for Lecturers". *Sustainability*, 15, 3706
- Halada, M. (2021). *Kemampuan Peserta Didik Menganalisis Isi, Struktur dan Kebahasaan Teks Negosiasi pada Kelas X IPA 3 di SMA Negeri 1 Telaga Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi, 1(311416067).
- Irwan, I. (2019). "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran". *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140.
- Jusuf, H. (2016). "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran". *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.

- Kosasih, E (Ed). (2019). *22 Jenis Teks dan Strategi Pembelajarannya di SMA-MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628-4636.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Listartha, I. M. E., Darmawiguna, I. G. M., Pradnyana, I. M. A., Pradnyana, G. A., Maysanjaya, I. M. D., Driya, P. D., & Setiari, G. A. P. (2020). “Pelatihan Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Bagi Guru-Guru SMK Se-Kecamatan Gerokgak”. *Widya Laksana*, 9(1), 120-124.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar”. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Majid, A. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013: Kajian Teoretis dan Praktis*. Bandung: Interes Media.
- Mardiah, M. (2015). “Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah”. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61-77.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Muhammad, Y. M., & Tetep, T. (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 and Social Studies*, 2(1), 75-92.
- Muhasim, M. (2017). “Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. *Palapa*, 5(2), 53-77.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, G. D. K. (2018). “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”. *Vox Edukasi*, 9(1), 271373.

- Nugroho, R. Y. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang*.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). "Game-based learning". *Tips and trends*, 1-5.
- Pujiwati, H. (2020). "Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah". *Edutech*, 19(2), 184-199.
- Puspaningrum, E. Y., & Sugiarto, S. (2021, December). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game*. In Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SNP2M) (Vol. 1, No. 1, pp. 102-105).
- Pranoto, S. E. (2020). "Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo". *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Prasetya, D. D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini". *TEKNO*, 2 (20), 45-50.
- Prasetya, S. P. (2014). "Memfasilitasi Pembelajaran Berpusat pada Siswa". *Jurnal Geografi*, 12(1), 1-12.
- Prastowo, Andi. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). "Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research". *Computers in human behavior*, 63, 50-58.
- Rachmawati, R. (2018). Analisis Keterkaitan Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Diklat Keagamaan, XII (34)*, 231–239.
- Rafnis, R. (2019). "Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif". *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Rochmad, R., & Ulinuha, R. (2020). *Blended learning Menggunakan Gnomio untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 3, 476-481.
- Rosdiana, L. A. (2019). "Students' Responses Toward Kahoot Application in Indonesian Subject". *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 8(1), 1-6.

- Sabandar, G., Supit, N., & Suryana, E. (2018). "Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom!". *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2), 127-134.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar (pp. 359-364). FBS Unimed Press.
- 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.
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital GameBased Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*, 208. Diambil dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Santosa, A., & Nurhayatin, T. (2021). "Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Puzzle Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Al Falah Dago Tahun Pelajaran 2018/2019". *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 30-40.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). "Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika". *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.
- Tan Ai Lin, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). "Kahoot! It: Gamification in higher education". *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26(1).
- Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas. (2022). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa*. Bandung: FKIP Unpas.
- Ulfah, S., & Miatun, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Game Based Learning: Kahoot! di Sekolah Muhammadiyah. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(1), 12-18.
- von Gillern, S., & Alaswad, Z. (2016). Games and game-based learning in instructional design. *The International Journal of Technologies in Learning*, 23(4), 1-7.

- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). "The effect of using Kahoot! for learning—A literature review". *Computers & Education*, 149, 103818.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). "Inovasi Game-Based Learning Sebagai Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Masa New Normal". *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). *Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). "Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.