

DAFTAR PUSTAKA

- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1-17.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1), 15-31.
- Amir, M. F. (2015, October). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 34-42).
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019 (Doctoral dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO).
- Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*, 3(1), 1-9.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Citra & Rosy. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 2.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Erfany, M. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot Game Based learning pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.

- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122.
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI pada materi masuknya islam ke Nusantara di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(2).
- Fajrin, P., & Zamsir, L. M. (2015). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Lawa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 170-181.
- Fitriani, N. (2021). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh soal pelatihan kewaspadaan kegawatdaruratan maternal dan neonatal. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199-205.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14-22.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Lombok: Nashir Al Kutub Indonesia.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi " Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108-121.
- 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. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Kurnia, I., Susilawati, S., & Supardan, D. (2023). *Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD NEGERI 134 REJANG LEBONG* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Kusmiyati, K. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA UNO STACKO FOR*

QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TOPIK BAHASAN PUISI RAKYAT. *sarasvati*, 3(2), 184-192.

Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).

Laily, N. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Limin, S., & Mona, H. W. (2022). Strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran KahoOT pada mata kuliah PAK Anak. *MAGENANG Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.51667/mjtpk.v3i2.808>

Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.

Maulidina, M., Susilarningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, 4(2), 113-118.

Mustafa, T. M. H. (2022). Penggunaan kahoot game based learning terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris di SMP Negeri 30 Pekanbaru. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 1(1), 7-11.

Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).

Ningrum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Man 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 5(2).

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42-46.

Nur Kumala, F. (2016). PEMBELAJARAN IPA SD.

Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.

Permana, NS (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21 (2), 128-135.

Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321.

- Qolby, K., Rijanto, T., Kholis, N., & Achmad, F. (2024). Efektivitas Game Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMKS Raden Paku. *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro dan Informatika*, 2(4), 76-86.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rina Puspitasari, "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2022):26- 8214.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021, July). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *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.
- Salmawati, S. (2022). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 TONGAUNA. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(6), 979-986.
- Samudera, S. A. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI DIGITAL GAME-BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MADRASAH ALIYAH PEMBANGUNAN UIN JAKARTA (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.
- Siregar, PD, & Sitepu, MS (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Jurnal Pengembangan Mahasiswa Manajemen Informatika (JoSDIM)* , 3 (2), 263-271.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2013). Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Sinar Baru Algesino.
- Sugiyono. 2007. Statistika Untuk Penelitian. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sukmadinata. Nana S. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Program Pascasarjana Universitas Indonesia dengan PT. Rosdakarya

- Sukmawati, W. (2022). PEMANFAATAN DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Penerbit Andi.
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Jurnal Performa: Jurnal Manajemen dan Start-up Bisnis*, 2(1), 90-95.
- Utari, R., Madya, W., & Pusediklat, K. N. P. K. (2011). Taksonomi bloom. *Jurnal: Pusediklat KNPk*, 766(1), 1-7.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Winatha, KR, & Setiawan, IMD (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10 (3), 198-206
- Yustina, AF, & Yahfizham, Y. (2023). Pembelajaran Matematika Berbasis Game dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (1), 615-630.