

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022) Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 528–533.
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022) Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186.
- Aini, I. N., Widyawati, Z. H., Shofiana, A. M., Wulandari, F. N., Nabilah, E. R., & Hilyana, F. S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1186–1197.
- Al Kudri, & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan media Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 85–94.
- Alfiyanti, D. G., & Desyandri. (2023) Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menerapkan Model Quantum Teaching Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2318-2330.
- Aliman, M., dkk. (2023). Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 1–10.
- Aliman, M., Suryani, E., & Fitriani, D. (2023). Penerapan model problem based learning berbantuan Kahoot dan Google Earth dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Geography*, 11(2), 125-132.
- Aliman, M., Suryani, E., & Fitriani, D. (2023). Penerapan model problem based learning berbantuan Kahoot dan Google Earth dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Geography*, 11(2), 145–158.
- Amalia, R. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 11-20.
- Amalilia, R., Suryani, T., & Rahmawati, D. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 45-53.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(2), 179-188.

- Ananda, R., & Rafida, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran Berbasis Transdisipliner. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 85–109
- Anggita, F., & Nisa Lubis, K. (2023). Pengaruh Game Based Learning (Gbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 55-58.
- Anggita, R., & Lubis, N. N. (2023). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap perilaku belajar murid. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(1), 33–41.
- Anggraini, D. (2021). Model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar murid. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 211–220.
- 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.
- Antika, R., Sari, W., & Lestari, M. (2025). Pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 15-24.
- Anuraga, G., dkk. (2021). Hipotesis dalam Penelitian Statistika. *Jurnal Statistika dan Aplikasinya*, 5(1), 44–52.
- Apriany, W. A., Winarni, E. W., & Muktadir, A. M. (2020) Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 88-97.
- Arif Ainur Rofiq, & Anjaina, A. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara*, 8(1), 101–112.
- Arisandi, W. F., Azis, A., & Sakdiyah. (2020). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal mata pelajaran sejarah kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Dua Kabupaten Pidie Jaya. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 30(2), 24–31.
- Arsyad, A., Rahman, B., & Syarifuddin, C. (2024). Pembelajaran sains di sekolah dasar berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(2), 52-54.
- Asmaka, R. (2019). Implementasi Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 8-15.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Astuti, A. D., & Ariyanie, S. (2023). The Effect of Intensity Use of Social Media on Student Academic Procrastination. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 392-398.

- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. B. (2020). Instrumen kemampuan berpikir kreatif matematika untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 27-34.
- Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Informasi Interaktif*, 2(1), 10–20.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Barus, S., & Soedewo, T. (2019). Kekurangan Media *Kahoot* pada Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 590–596.
- Benty, D. D. N., Supriyanto, A., & Mustiningsih, M. (2020). Validitas dan reliabilitas angket gaya kepemimpinan mahasiswa. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(3), 262–271.
- Biggs, J. B., & Collis, K. F. (1982). *Evaluating the Quality of Learning: The SOLO Taxonomy (Structure of the Observed Learning Outcome)*. New York: Academic Press. 20.
- Bunyamin, M., dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–52.
- Campoamor, N. B., Guerrini, C. J., Brooks, W. B., Bridges, J. F. P., & Crossnohere, N. L. (2024). Pretesting Discrete-Choice Experiments: A Guide for Researchers. *Patient*, 17(2), 109–120.
- Chen, C.-H., & Tsai, C.-C. (2021). In-Service Teachers' Conceptions Of Mobile Technology-Integrated Instruction: Tendency Towards Student-Centered Learning. *Computers&Education*, 170(1).
- Cinta, A. (2020). Strategi inovatif dalam pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, Jakarta: Pustaka Pendidikan. 5(3), 89-95
- Cinta, A., Pratama, B., & Sari, R. (2021). Efektivitas game-based learning dalam meningkatkan hasil belajar murid. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(2), 15–30.
- Citra, R., & Rosy, R. (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)*, 8(2), 145–155.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Daeli, P., Harefa, A., & Anugrah, T. (2024). Kecenderungan Terjadinya Depresi Pada Generasi Z Akibat Kemajuan Media Internet Di Kecamatan Nias Barat. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 3381–3387.

- Dakhi, O. (2020). Pengaruh hasil belajar terhadap prestasi akademik murid. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(3), 349–356.
- Darmawan, Akhmad. (2020). Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99.
- Dewimarni, D. (2022). Penerapan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 38 Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1-6.
- Dianova, F. R., & Anwar, N. (2024). Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 1–13.
- Dinanti, S. D., Saputra, P., Aprilia, R., & Qomari, N. (2024). Shaut Al-'Arabiyah Analisis Butir Soal Bahasa Arab di Madrasah Ibtida'iyah Bengkulu Tengah menggunakan Metode Distinguishing, Difficulty, dan Dispersion. *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 12(2), 518–530.
- Djamaludin, A., & Wardana, R. (2019). Belajar dan pembelajaran. Bandung : CV Pustaka Setia, 6-7.
- Erfany, M. K. (2023). Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Game Based Learning pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V MI PKP Kuala Kapuas. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 51–58.
- E-Theses IAIN Curup. (2020). Pengertian Pretest dan Posttest dalam Evaluasi Pembelajaran, 18
- Fajri, R., dkk. (2021). Efektivitas Penggunaan *Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 82–89.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 134–143.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 134-143
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification *Kahoot.it* sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pendidikan FKIP*, Banten: Jurnal Elektronik Sultan Ageng Tirtayasa. 254-262.
- Fiani, I. N., Ahsanuddin, M., & Morhi, R. (2021). The Effectiveness of Using *Kahoot!* Application as An Evaluation Tool in Arabic Vocabulary Learning at Madrasah Ibtidaiyah. *Izdiyar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(2), 243–256..

- Fitri Lestari, D., & Marthah, U. (2022). Peran Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(3), 164–172.
- Gloria, R., dkk. (2019). Analisis Kekurangan Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 7(1), 35-42.
- Gres, J. (2025). Tinjauan Pustaka: Model Pembelajaran *Game Based Learning*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Universitas Quality.
- Hakiki, R., & Setiana, S. A. R. (2023). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Unit Pelaksanaan Teknis Daerah Pusat Kesehatan Masyarakat (UPTD Puskesmas) Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(8), 3085–3094.
- Harahap, T., Husein, R., Suroyo, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Berfikir Kritis. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 972-978
- Hardianto, et al. (2018). Sintaks Model Pembelajaran *Game Based Learning*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 2868–2875.
- Hari Pujayanti, I., Suryani, T., & Rahmawati, D. (2023). Pengaruh Game Based Learning terhadap kemampuan sosial emosional anak. *Jurnal PAUD*, 6(2), 129-132.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game *Kahoot* berbasis hypermedia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 78-85.
- Hasanah, dkk. (2023). *Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Platform Kahoot terhadap Hasil Belajar Murid pada Materi IPA Kelas V SDN 3 Cibinong Kabupaten Bogor*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 95-105.
- Hashim, S., Mohamad, S. F., Abdul Halim Lim, S., & Che Ahmat, N. H. (2022). Pretesting survey questionnaire: a guide on dissemination. *International Journal of Academic Research in Economics and Management Sciences*, 11(3), 408–416.
- Hasibuan, H. (2022). Evaluasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 1–10.
- Hendayani, R. S. (2020). Penggunaan model pembelajaran reciprocal teaching terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 4 Cirebon. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 2(1), 45-56.
- Hengki Priyana, A. (2021). Penggunaan Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Edutech*, 7(2), 28-36.
- Hermawan, H. (2024). Pemanfaatan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Masagi*, 3(1), 117–123.

- Hermawan, Y. (2024). Implementasi model *Game Based Learning* dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 25–34.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PKM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(2), 158–166.
- Huda, M. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 115–125.
- Hutcheson, A. T., & Brown, K. G. (2024). The Independent Samples t-Test: Assumptions and Applications. *Journal of Educational Statistics and Research Methods*, 15(2), 67–78.
- Irwan, I., Zaky, F. L., & Atri, W. (2019). Efektifitas penggunaan *Kahoot!* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan PEDAGOGIA*, 8(1), 97-104.
- Iskhaq, A., & Wijayadi, A. W. (2024). Development Of The Factual, Conceptual And Prosedural Questions On The Moving Materials Of Class Viii Smp. *Nukleo Sains: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1), 32–40.
- Israwaty, I., Nurhayati, D., & Santoso, B. (2024). IPAS sebagai pembelajaran terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 60–69.
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan *Kahoot* Terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 65–75.
- Janković, A., Maričić, M., & Cvjetićanin, S. (2024). Comparing Science Success of Primary School Students in the Gamified Learning Environment via *Kahoot* and Quizizz. *Journal of Computers in Education*, 471–494.
- Kazdin, A. E. (2023). Experimental research: group designs. In *Research Design in Clinical Psychology* (pp. 5). Cambridge University Press.
- Kemendikbud (2022) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. *Merdeka Mengajar*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Rilis PISA 2022: Peringkat Hasil Belajar Literasi Indonesia Naik Meski di Tengah Pandemi. Jakarta: Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat.
- Ketaren, M. A., Girsang, K., Manurung, M., & Sembiring, T. (2024). Uji validitas dan uji daya beda soal buatan pilihan ganda dengan tes sumatif siswa kelas IV UPT SD Negeri 065013 Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3276-3283.
- Krath, J., Schurmann, L., & Von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of

Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game Based Learning. *ComputersInHumanBehavior*, 125(August), 106963.

- Kurnia, D. (2023). Pengaruh Media *Kahoot* Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 95–105.
- Kurniawati, K. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dan solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 13(1), 468-469.
- Legowo, M. (2022). Game Based Learning dan peningkatan motivasi belajar murid. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 101–110.
- Lestari, D. A., Destiniar, & Handayani, W. (2022) Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 89 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 154–165.
- Lestari, S., & Nugraheni, A. S. (2022). The Effect of Google Classroom in Improving Learning Motivation and Critical Thinking Skills of University Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 61–70.
- Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(4), 210-223.
- Lestari, Shindy, & Nugraheni, Aninditya Sri. (2022). The Effect of Google Classroom in Improving Learning Motivation and Critical Thinking Skills of University Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 61–70.
- Luthia Amalia, R., Pratama, A., & Suryani, E. (2025). Efektivitas model Game Based Learning berbantuan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar murid. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1), 142-150.
- Luthia Amalia, R., Pratama, A., & Suryani, E. (2025). Efektivitas model Game Based Learning berbantuan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar murid. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1), 88–97.
- Mafarja, N., Mohamad, M. M., Zulnaidi, H., & Fadzil, H. M. (2023). Using of reciprocal teaching to enhance academic achievement: A systematic literature review. *Heliyon*, 9(7), 18269.
- Mamonto, N., dkk. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 1-8.
- Maryani, R., Marlisa, L., & Gariato. (2024). Efektivitas Permainan Jump Shape Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education*, 5(1), 108–118.
- Maulidina, A., & Abidin, Z. (2020). Karakteristik *Game Based Learning* dalam pengintegrasian proses pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 154-163.

- Maulidina, S., Rahayu, T., & Suryani, D. (2018). Implementasi game-based learning untuk meningkatkan kreativitas murid. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 2(1), 105–120.
- Meilyana, M., Heldayani, E., & Tanzimah, T. (2022). Pengaruh media Mystery Box terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 25–32.
- Miftah, A., & Syamsurijal, M. (2024). Indikator Hasil Belajar pada Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 93-101.
- Monalisa, M. (2023). Penerapan model pembelajaran game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar murid. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(3), 210–218.
- Monalisa, M. (2023). Penerapan *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar murid. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2), 37-40.
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh *Game Based Learning* mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 19-29.
- Muflihah, M. (2021). Evaluasi Hasil Belajar: Teori dan Praktik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 10-18.
- Mulyani, S. I., Syahidah, Umi, Oktavia, Salsabila, & dkk. (2024). Analisis Kualitas Soal Evaluasi pada Buku Ajar PAI dan Budi Pekerti SMKN 3 Kota Serang. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 119–131.
- Mulyono, S., Amin, M., & Rohman, F. (2024). *Inovasi pendidikan: Tantangan dan peluang dalam membangun karakter bangsa di era global*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 82.
- Murdika, R. (2023). Game Based Learning untuk meningkatkan minat belajar murid. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 14-22.
- Musyawir, M. (2020). Konsep model pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 200-208.
- Nahdatul, N. (2020). Tugas guru dalam proses pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(1), 78-88
- Nainggolan, E. P., Pangaribuan, L. P., & Gultom, S. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Pada Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 13(2), 144–151.
- Novita, R., & Novianty, A. (2019). Faktor Internal yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1), 45-52.
- Novitasari, M., dkk. (2025). Analisis Kekurangan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 40-48.

- Nurfadila, N., Rahma, A., & Sari, W. (2022). Efektivitas penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 66–74.
- Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Hadi, W. P. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda PAS. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 4(3), 249–256.
- Nurhuda, H. (2022). Faktor dan solusi yang ditawarkan national education problems. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 127-137.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing, 5-8.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Murid. 17-20.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Murid. *OSF Preprints*, 1–7.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101-105.
- Perdana, P. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 89-97.
- Permana, D. (2022). Pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 24-30.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using *Kahoot!* in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2019). *Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices*. *Management Teaching Review*, 2(2), 7-10.
- Pradja, B. P., & Firmansyah, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 159–166.
- Pramuaji, K., & Loekmono, A. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian: Questionnaire Empathy. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 9(2), 74–78.
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 524–532.
- Pristiwanti, D., Badruzzaman, B., & Suryani, E. (2022). Hakikat pendidikan sepanjang hayat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 45-50.
- Priyana, H. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia. 4(2), 30.

- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative*, 3(3), 9040–9050.
- Purnama, P., Syahid, M., Ardianto, D., & Arifin, M. Z. (2024). Efektivitas Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Di Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 163–178.
- Purwanto, N. (2020). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran. Jakarta : Kemendikbudristek. 34-38.
- Puspita Sari, R., Turmuzi, M., Kurniawan, E., & Sarjana, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1152–1159
- Puspitasari, R. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Murid. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 58-60.
- Putri, A. R., & Handayani, D. A. P. (2024). Implementasi *Game Based Learning* Melalui Platform Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 160-168.
- Rahayu, A. W., dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning "One Board" terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 298-299.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmat Hidayat, “Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan,” *Buletin Psikologi* 26,(2) ,71
- Rambe, A., Fauzi, K., & Nuriadin, I. (2021). Pengaruh pembelajaran CTL dengan kemampuan awal matematika terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 345-354.
- Ramdan, D., & Udjaja, Y. (2021). Sintaks Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(1), 1-8.
- Rayan, A., & Watted, A. (2024). Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process. *Education Sciences*, 14(3), 18.
- Rejeki, S., Nugraheni, T., & Setyawan, A. (2020). Peningkatan Perhatian dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 4-10.

- Riska, R., Ali, M., & Erwing, E. (2025). Penggunaan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media interaktif Wizer.Me terhadap hasil belajar biologi murid kelas X di MAN 2 Bone. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 45-55.
- Riska, R., Sari, W., & Lestari, M. (2025). Pendekatan teknologi dalam optimalisasi pengalaman belajar berbasis game. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 10(2), 12-25.
- Riska, R., Sari, W., & Lestari, M. (2025). Pendekatan teknologi dalam optimalisasi pengalaman belajar berbasis game. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 10(2), 45–60.
- Rofiqah, S. A., Erwin, & Gunarto, W. (2017). Pengaruh Pemberian Tugas Mandiri Terstruktur Terhadap Hasil belajar Fisika Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah*, 1(1), 37–40.
- Rofiyani, F., & Sari, A. Y. (2017). Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 164-170.
- Rohimah, S. M. (2024). *Statistika Penelitian Pendidikan (Analisis Manual Dan IBM SPSS)*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Royyanatul, R., Zainal, Z., & Jumari, J. (2023). Efektivitas Media *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 10–18.
- Ruel, E., Wagner, W. E., & Gillespie, B. J. (2016). *Pretesting in survey research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. (Dikutip dalam nihr.ub.ac.id)
- Ruel, E., Wagner, W. E., & Gillespie, B. J. (2016). *Pretesting in survey research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Sa'adah, N. (2024). Faktor internal dan eksternal dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 40–55.
- Safitri, A., Rahma, N., & Suryani, D. (2023). Motivasi belajar sebagai faktor keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 70-79.
- Safitri, A., Rahma, N., & Suryani, D. (2023). Motivasi belajar sebagai faktor keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 70–79.
- Sakdah, M. S., dkk. (2022). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 5(1), 197-205.
- 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. *Journal on Education*, 5(1), 197-205
- 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. (2022). Langkah-langkah Model Pembelajaran Game Based Learning. *MUDABBIR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 34–35.
- Sarassanti, Y., & Wahidah, A. N. (2024). Analisis butir soal pecahan pada mahasiswa: Validitas, reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 55–68.
- Sarassanti, Yumu, & Wahidah, A. N. (2024). Analisis Butir Soal Pecahan Pada Mahasiswa: Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran. *Analisis Butir Soal Pecahan Pada Mahasiswa: Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran*.
- Sari, D. N. (2024). Pengembangan Penilaian Pembelajaran Berbasis *Kahoot* pada Muatan Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Kalisari Kabupaten Batang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, N. (2021). Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 18-25.
- Seftiani, I. (2019). Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(2), 285-293.
- Shellyna, S., dkk. (2023). Peran Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi*, 9(1), 44-52.
- Shibly, H. R., Abdullah, A. B. M., & Murad, M. W. (2022). Qualitative Study on ERP Adoption. In Springer Proceedings, Chapter 7. Cham: Springer.
- Shibly, H. R., Abdullah, A. B. M., & Murad, M. W. (2022). Qualitative study on ERP adoption. In *Proceedings of the International Conference on Business and Technology* 7, 89-104.
- Sholichah, S. (2021). Peran motivasi dalam pencapaian hasil belajar murid. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 55–62.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pa a Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 110-111
- Sinaga, Icha Timart Diany, Rahan, Netto W. S., & Azahari, Abdul Rahman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61.
- Siregar, R., dkk. (2023). Pengaruh model *Game Based Learning* terhadap efektivitas belajar murid. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 1011-1015.
- Smaldino, S., Lowther, D., Russel, J., Arif, R., & Twibowo, B. (2011). *Instructional technology and media for learning = Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana.

- Sohilait, L. (2026). The Power of Gamification: How *Kahoot!* Transforms Motivation and Learning in Primary Science Education. *International Research-Based Education Journal*, 8(1), 1-12.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 3-5.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Digital game-based learning: Theories and practices. Berlin: Springer Nature, 120-125.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). *Digital game-based learning: Theories and practices*. Berlin: Springer Nature.
- Straus, S., Tetroe, J., & Graham, I. D. (2023). Knowledge Translation in Health Care: Moving from Evidence to Practice. *Journal of Clinical Epidemiology*, 11(2), 178-190.
- Suardi, A. (2020). Hasil Belajar dan Proses Penilaian dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 14-22.
- Suci, L. (2024). Tantangan dan motivasi dalam pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Edukasi Terkini*, 8(1), 50-65.
- Sugiani, Komang Anik. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Smk di Buleleng. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(2), 457-474.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Suhaini, A. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPAS Melalui Inovasi Media. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 15-21.
- Suhaini, A., dkk. (2024). Analisis motivasi belajar IPAS pada murid sekolah dasar melalui kegiatan PLP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 12(2), 45-48.
- Suhaini, A., Rahmawati, D., & Lestari, P. (2024). Efektivitas model pembelajaran inovatif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(1), 15-18.
- Sukma, N., & Widya, Y. (2020). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 108–116.
- Sukma, N., & Widya, Y. (2020). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. 9(2), 110.
- Sukma, R., & Widya, H. (2020). Karakteristik dan tantangan model pembelajaran berbasis game. *Jurnal Pedagogi Kreatif*, 4(3), 40-55.

- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 235-242.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Sulsana, N., dkk. (2024). Motivasi belajar dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 23–31.
- Syahrizal, S. (2023). Metode penelitian eksperimen dalam pendidikan. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 5(1), 10–18.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yunita Lily, & dkk. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12.
- Syahroni, A. (2022). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(1), 40–48.
- Tiar sriat, F. (2020). Manusia dan Teknologi: Perilaku Interaksi Interpersonal Sebelum dan Sesudah Media Digital. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*.
- Triwahyuni, E., & Wahyunigtyas, R. I. (2025). Game-Based Learning Models on Increasing Creativity and Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 1–10.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenita dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Usman, M. L. L., & Gustalika, M. A. (2022). Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone. *Jurnal ECOTIPE*, 9(1), 19–24.
- Usman, M. L. L., & Gustalika, M. A. (2022). Pengujian Validitas dan Reliabilitas System Usability Scale (SUS) Untuk Perangkat Smartphone. *Jurnal ECOTIPE*, 9(1), 19–24.
- Wahyu, dkk. (2024). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 156-158.
- Wahyu, W., dkk. (2024). Pengaruh media Kahoot terhadap motivasi belajar murid SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 90–99.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 78–89.
- Walhazwa, W. (2025). Pengaruh Media Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 1–12

- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using *Kahoot* on learning outcomes. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Wedekaningsih, A., Koeswanti, H. d., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*.
- Wibawa, dkk. (2021). "Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal". *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 154-156
- Winatha, K. A., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap hasil belajar murid. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 48-62.
- 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
- Wulandari, W., & Widiensyah, N. (2023). Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL ) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria*, 6(1), 105-115.
- Yogga Mar Muhammad, A. (2018). Keunggulan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 78-85.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.
- Yustina, A. F. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 615–630.
- Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I., & dkk. (2024). Metode-Metode Dalam Pembelajaran (Pengertian, Tujuan, Prinsip-Prinsip, Penentuan Metode, dan Efektivitas Penggunaan Ragam Metode Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 129–142.
- Yusup, Febrianawati. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Zulfikar Rizka, Sari, F. P., Fatmayati Anggi, & dkk. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode dan Praktik) (Damayanti Evi, Ed.; 1st ed.). Widina Media Utama.