

DAFTAR PUSTAKA

- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). *Game-based learning (gbl)* sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. 3(1), 17–22.
- Diajukan, S., Tarbiyah, F. I., Salah, M., Syarat, S., Gelar, M., & Pendidikan, S. (2020). Penggunaan *Platform Kahoot !* Sebagai *Digital Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta.
- Hardani, H., Medica, P., Husada, F., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., & Fardani, R. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Issue March).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. 5(1), 1–6.
- Nazla, Y. (2020). Pembelajaran Menyenangkan Pada Masa Pandemi dengan Metode *Game Based Learning (GBL)*.
- Oktavia, R. (n.d.). *Game Based Learning (GBL)* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. 1–7.
- Puspaningrum, E. Y., Komputer, F. I., Sains, D., Komputer, F. I., & Pembelajaran, M. (2021). Pemanfaatan *Platform Kahoot* Sebagai Media. 1, 102–105.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur : Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. 8(2), 173–184.
- Diajukan, S., Tarbiyah, F. I., Salah, M., Syarat, S., Gelar, M., & Pendidikan, S. (2020). Penggunaan *Platform Kahoot !* Sebagai *Digital Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta.
- Harapan, N. J., Karya, L., Ilmiah, T., Ta, D., & Unisba, F. E. (2005). KONTRIBUSI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BANGSA INDONESIA * Muhardi **. XX(4), 478–492.
- Penelitian, A. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Volume 6 Nomor 3

- Tahun 2018 Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Firosa Nur ‘ Aini Program Studi Pendidikan Ekonomi , Fakultas Ekonomi , Universitas Negeri Surabaya. 6.
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan media pembelajaran guru kelas IV SDN Kemiri tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315-1326.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi *Platform Kahoot* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Sitanggang, A. T., Bintang, D. P., Uli, D., Tobing, A. L., & Yeski, G. F. (2024). Media *Kahoot* Bergaya Milenial Dalam Mengembangkan Standar Kompetensi Guru Di SMP Methodist 7 Medan. 1(1), 6–10.
- Imtiyaz, N., & Anggrella, D. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2024 (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Rambe, A. H. (2021). *Media Dan Sumber Belajar Di MI/SD*.
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211-216.
- Fitrianingsih, I. R., Wuryandini, E., & Larasati, D. (2024, July). 325. Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Melalui Media Taring Siswa Kelas 1 SDN Gaji 1. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 2904-2913).
- Hafizah, N. (2022). Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa

Kelas X Ipa Ma Sunan Pandanaran Sleman.

- Sukmawati, W. (2022). Pemanfaatan Digital *Game Based Learning* Dengan Platform *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Keragaman Budaya di Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 9 Tasikmalaya) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Damanik, R. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi Mahasiswa. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 29-34.
- Kahar, I. (2018). Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli SMA Negeri 18 Luwu (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Yuliana Dewi, A. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Guru Dan Kemampuan Berkomunikasi Guru di Kelas Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Xi Iis Man Se-Kota Tasikmalaya (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Dwistia, H., & Hariyati, T. (2022). Karakteristik Instrumen Penilaian Pendidikan Agama Islam. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2).
- Pujiastuti, H. (2024). Hubungan Konformitas Dengan Perilaku Agresi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Asya, B. B. (2023). Pengaruh E-Lkpd Berbasis Live Worksheet Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Hidrologi Kelas X SMAN 1 Tasikmalaya (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Wulandari, R. R., Gunayasa, I. B. K., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) terhadap Keterampilan Membaca Kritis Siswa Kelas IV SDN Gugus IV Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 582-587.
- Oktavia, R. (2022). *Game based learning* meningkatkan efektivitas belajar siswa.

- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). *Game Based Learning* Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26-40.
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera, F. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game* Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1-9.
- Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMA Pasundan Banjaran. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1).
- Bara, L. H. B., Sibuea, P., Meylani, A., Amanda, D. R., Natasya, A., & Wetty, E. (2023). Strategi Penyusunan Langkah Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32019-32023.
- 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.
- Claudia, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (Tgt) Berbantu Media Audio Visual Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Plus Walisongo Lampung Utara (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- 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.
- Juliardi Sinaga, S., Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Ricky, Z. (2022). Model Pembelajaran Matematik Berbasis *Discovery Learning* dan *Direct Instruction*.