

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, and Vickry Ramdhan. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, no. 01 (2022): 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>.
- Abrullah, Dimas. 2020. *Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Barat*. Universitas Negeri Semarang.
- Ana, Siska Astriani. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Ananda, Rusydi. Fitri Hayati. 2020. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Andari, Rafika. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- Arianti. 2018. *Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aulia, Andin Rizki, Kokom Komalasari, and Ade Budhi Salira. "Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 12 Bandung." *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS* 2, no. 1 (2022): 11.

<https://doi.org/10.26418/skjni.v2i1.54695>.

- Bangau, Ftangki. 2021 *Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Siswa*, (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia)
- Christiani, Natalia. Adrianto, Hebert, Lya Dewi Anggraini dan Amadeus Michel Goein. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Farid, Zaky Luthfi. Atri Walidi. 2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Vol. 8.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta, Teras.
- Hafni, Syafrida Sahir. 2021. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit Kbm Indonesia.
- Hasan, Muhammad. Milawati, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, and Abdul Rahman Azahari. "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau." *Journal of Environment and Management* 3, no. 1 (2022): 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Mamud, Melizubaida. 2015. *Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata*

Kuliah Stenografi di Program Studi Pendidikan Ekonomi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Gorontalo. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Vol. 01, No. 3.

Malone, T. W. *Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction*,. *Cogn. Sci 4*, hlm. 333–369.

Mattawang, Muh. Rizal, and Edy Syarif. “Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Journal of Learning and Technology 2*, no. 1 (2023): 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.

Muzayanati, Apriliyanti, Maemonah Maemonah, and Putri Puspitasari. “Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 11*, no. 1 (2022): 161. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677>

Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur’an, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah*, Vol. 3, No. 1.

Nuryadi, Nuryadi and Astuti, Tutut Dewi and Sri Utami, Endang and Budiantara, Martinus. 2017. *Dasar-Dasar Statstk Penelitian*. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Pradana, Sidik, dan Denok Sunarsi. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.

Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

- Rizal, Rizqy Fanani, Fathoni Achmad, dan Adi Wijayanto, 1 (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 10, No 1.
- R, Rafnis. 2019. *Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. e-Teach: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 470–477.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono. 2019. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! Dengan Combro*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahnum dan Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Safitri, Eva, Wawan, Agus Setiawan, and Rani Darmayanti. “Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar.” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas 1*, no. 2 (2023): 57–61. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.154>.
- Wayan Pitriani, Ni, Nyoman Dantes, and Sariyasa. “Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 643–50. <https://jurnaldidaktika.org643>.

Wijayanto Adi (Eds.) 2023. *Holistik Teknologi Pembelajaran dalam Bahasa dan Literasi*, Tulungagung: Akademia Pustaka

Wijayanto Adi (EdS). 2023. *Dinamika Pembelajaran di Tingkat SD/MI Dan AUD*, Tulungagung: Akademia Pustaka

Wijayanto Adi (Eds). 2024. *Edukasi Literasi, Bahasa, dan Sastra Untuk Masa Depan*, Tulungagung: Akademia Pustaka.

Wijayanto, Adi (ed). 2021. *Yang Terdepan dalam Menghadapi Pembelajaran Daring*, Tulungagung: Akademia Pustaka.

Yunita, N P, and P R E Indrajit. *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=jT-AEAAAQBAJ>.

Hadiyastama, MF, Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2022). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1 (1), 11–18

Subroto, DE, Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, AY (2024). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sains Barat* , 1(7), 473–480. Diakses dari <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/index>

Paul (2022). Ketergantungan siswa pada guru dan kepasifan siswa dalam pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (EduLearn)* , 16 (2), 235–243. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20450>

Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi, Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan* , Vol. 8, 2019, hlm. 96.

Potu, J., Lengkong , VPK, & Trang, I. (2021). Pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap kinerja karyawan di PT. Air Manado. *Jurnal EMBA* , 9(2) , 387-394 .

Yunita, T. (2021). Motivasi intrinsik akademik (AIM): Memahami keinginan siswa untuk belajar menuju prestasi akademik. *Jurnal Teori dan Terapan* , 306-328.