

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, P., Kesi, A. 2020. Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 4(2), hlm. 110
- Ade, H., Said, H. 2017. Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: CV Lintas Nalar
- Adhi,K. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Afrilya, P.P. 2021. Amplifikasi Kahoot Sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran Gamebased Learning. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*,24(2), hlm. 114
- Ajat, R. 2018. Teknik Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta : Deepublish
- Ajeng, F.Y., Yahfizhan. 2022. Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us. *Jurnal Cendekia*, 7(1), hlm. 616
- Arianti. 2018. Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 12(2), hlm.
- Bella, L. 2020. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*,20(1), hlm. 80
- Busiri, A. 2020. Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab di IAI Sunan Kalijogo Malang, *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), hlm 228
- Busiri, A. 2020. Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab di IAI Sunan Kalijogo Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), hlm. 228

- Febrianawati, Y. 2019. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), hlm. 21
- Fitria, N.A.K. 2022. Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), hlm 4-8
- Garalka. Darmana. 2019. Metodologi Penelitian. Lampung Saelatan: CV Hira Teich
- Harbeng, M. 2015. Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Keterampilan, 5(1), hlm. 36
- Ifni. O. 2017. Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), hlm. 224
- Karimuddin, A. 2021. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Pidie: Yayaysan Penerbit Muhammad Zaini
- Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023"*, (Surakarta, 2023)
- Kunuzil, J., Triesninda, P. 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*, 8(1), hlm. 111
- Marinu, W. 2023. Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Mehod). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), hlm. 2902
- Maulana, N. 2020. Analisis Peningkatan Keterampilan Problem-Solving Sisa SMP dalam Pembelajaran Matematika dengan Ideal Problem-Solving

berbasis Game-Based Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), hlm. 73

Muhammad, S.S. 2019. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok : Holistica

Muhammad, S.S. 2019. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica

Octavia, S. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Permata, N. 2022. Game Based Learning sebagai Saalah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), hlm. 317

Rusydi, A., Fitri , H. *Variabel Belajar*. Medan: CV Pusdikra Mj

Sari, R.M. 2019. Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan, *PRODU: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), hlm 4

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Teni, N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 3(1), hlm.171-187

Teni, N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an; Hadist; Syariah; dan Tarbiyah*, 3(1), hlm. 174

Tim G.T. 2021. *Matematika Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Surakarta: CV Putra Nugraha

- Tim, G.T. 2021. Buku Panduan Guru Matematika Sekolah Menengah Pertama. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Wahyudin, N.N. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. Medan: Perdana Publishing
- Wahyuning, S. 2022. Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*,4(2), hlm. 3
- Yenri, W. 2020. Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo Cantika, dan Wannuraniza Destiani. “Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (8 Januari 2024): 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>.
- Mahfujah, Afni, dan Dara Fitrah Dwi. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Materi Volume Bangun Ruang Di SDN 060925 Medan.” *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA* 7, no. 1 (2 Agustus 2022): 56–62. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1344>.
- Muzayanati, Apriliyanti, Maemonah Maemonah, dan 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 (25 Februari 2022): 161. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677>.

- Ni Made Serma Wati dan Ni Wayan Dian Permana Dewi. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP." *Widyadari* 25, no. 2 (14 Oktober 2024): 303–14. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i2.4132>.
- Sholikha, Dini Farichatus, dan Siti Marwati. "Penerapan Model Pembelajaran Game Bassed Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi" 01 (2023).
- Tosho, Tim Gakko. *Buku Panduan Guru Matematika Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021.
- Ully, Sonali Arta, dan Ika Parma Dewi. "Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 10, no. 4 (1 Desember 2022): 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>.
- Yustina, Ajeng Fani, dan Yahfizham Yahfizham. "Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (1 Maret 2023): 615–30. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>.