

DAFTAR PUSTAKA

- Andrean Vicky Ferdiansyah, M., & Safitri, D. (2026). Tinjauan Literatur Terhadap Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. 05(01).
- Debi, D., & Widiyasari, R. (2025). Pengaruh Model Game-Based Learning Berbatuan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4244–4248. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7661>
- Elisa, E., Pagarra, H., & Raihan, S. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.56393/melior.v4i1.2304>
- Fatma. (2021). *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi Volume 1 Nomor 1, Mei 2021*. 1, 46–59.
- Gres Dyah Kusuma Ningrum. (2021). 271373-Studi-Penerapan-Media-Kuis-Interaktif-Be-73B0656B. 9(1).
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Johar, A. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. PT Gramedia.
- Khusaeri, A., & Gading, A. S. (2022). Dalam Proses Pembelajaran Fisika Materi Fluida Dinamis dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). 31–37.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799–812. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645>
- Mahanal, S. . & Z. S. (2019). P. inovatif untuk meningkatkan berpikir kritis. J. I. P. 25(1), 15–23. (2022). Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2019). Pembelajaran inovatif untuk meningkatkan berpikir kritis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(1), 15–23. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1).
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2022). Analysis of Mathematical Literacy Ability because of the Learning Styles of Elementary School Students. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 45–56.
- Mustika. (2021). Pengembangan Materi Ajar Fisika Bermuatan Authentic Learning pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. 5.
- Nurul Laili. (2019). Pengaruh Model Penemuan Terbimbing Berbantu LKPD terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMPN 6 Depok. *International Journal of Humanities, Management and Social Science*, 2(1), 14–37. <https://doi.org/10.36079/lamintang.ij-humass-0201.20>

- Pada, I., Sd, K., Kelakik, N., Jln, A., Melawi, R., & Nanga, K. (2025). 3 1,2,3. 3(3), 1–13.
- Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang. (2024). 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>
- Prof. Dr. Ir. Amos Neolaka, M. P. (2016). *metode penelitian dan statistik* (A. Kamsyach (Ed.)).
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrurnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Putra, R. P., & Surakarta, U. (2024). Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam analisis taksonomi bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). 5(1), 18–26.
- Rahayu, R., Rizky, V. B., & Hidayat, N. (2023). The Role Of Civic Education Teachers In Improving Students' Moral Values In Elementary Schools. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 13(1), 77–87. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v13i1.8282>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7(September), 1–11. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). 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. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Soffan Nuri, M. (2016). Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara: Studi Kasus Pelaksanaan Sistem Among Di Sdn Timbulharjo Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-5*, 5(2), 129–140. <http://metro.sindonews.com>
- Solekha, S. (2024). Magister Manajemen Pendidikan , Universitas PGRI Semarang , Jawa Tengah , Indonesia. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 5(2), 972–979. https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/1573/773
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, & Laila Marhayati. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, & Laila Marhayati. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar S. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian*

Kepada Masyarakat, 1(8), 1935–1940.

- Wahidah, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/index>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wiyono, H., Buwono, S., Karolina, V., Tanjungpura, U., Profesor Dokter Hadari Nawawi, J. H., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 06(03), 16677–16684.
- Yarida, A., Anwar, S., & Faqihuddin, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pai Kelas V Sdn 21 Kota Pagar Alam. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(2), 438–453.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>