

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nur Putri. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT BERBASIS GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 2 MAROS*. 1, 13–23.
- Achmad Zukhruf Alfaruqi, N. (2025). *Reflection on Indonesia's PISA Scores and the 2024 Madrasah Teacher Competency Assessment Results: Challenges in Enhancing Teacher Competence*. 15(1), 13.
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar*. 16(1), 162.
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>
- Alfansyur, A. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “ KAHOOT ” DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 6(2), 208–216.
- Alya Athiyyah dkk. (2024). *Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis*. 2(1), 190–201.
- Andari, R. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT ! PADA PEMBELAJARAN FISIKA*. 6, 135–137.
- Annisa Fitri Auliya. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 2(8), 954.
- Ari Sativa Rinawati. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DAN PENGGUNAAN GAME ASSESSMENT DALAM PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR*. 11(1), 29–30.
- Atiek Winarti dkk. (2024). *Enhancing Cognitive Learning: A Comparative Analysis of E-Learning Media Tailored to Different Learning Styles*. 6(2), 280–294.
<https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23079>

- Aunurrahman. (2021). *Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah*. 5(3), 1629.
- Baso, B. S., & Sakti, A. (2025). *PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR*. 10, 925.
- Bohara, N., & Scholar, M. (2025). *Buddhist Philosophy in Education: Enhancing Critical Thinking, Compassion, and Cognitive Development in Nepal*. 2(3), 284–290.
- Brown, S. (2018). *Best Practices in 21st Century Learning Environments : A Study of Two P21 Exemplar Schools*. 2–3.
- Budiyanto, Kabri, Harahap, E., & Purwanto, M. B. (2024). *21st Century English Learning : a Revolution in Skills , Critical Thinking , Creativity , and Visual Communication*. 3(1), 43–54.
- Claudia Wang. (2023). *Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Di Indonesia*. 2.
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan hasil belajar siswa*. 8(2), 468.
- Darani, D., Nyasuryanadi, P., & Prasetyo, E. (2023). *KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA SEKOLAH MINGGU BUDDHA DHARMA LOKA*. 09(2), 124.
<https://doi.org/10.53565/abip.v9i2.900>
- Dewi Fransiska Mamonto. (2025). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PPKN*. 5(2), 194–200.
- Ernalida. (2019). *PEMBUATAN MEDIA BERBASIS KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU SMA SWASTA DI KOTA PALEMBANG*. 2(1), 226.
- Evi Ratnasari. (2025). *Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Dalam Pembelajaran Agama Buddha*. 10, 371–372.
- Fatmawati, R., & Siregar, T. J. (2026). *Pengaruh Model Game-based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa pada Materi Bangun*

- Ruang Sisi Datar*. 14(1), 133.
- Ganis Novitriani. (2024). *Learning Interest: How Effective Is Kahoot Based Digital Game Based Learning Model*. 7–9.
- Gunartha, I. W., Widiarsi, D. A., Ayu, I., & Ekasriadi, A. (2024). *Asesmen dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis HOTS: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Era Digital Abad Ke-21*. 2(1), 109–125.
- Hanifah, A. F., & Setiyatna, H. (2025). *Evaluasi pembelajaran sebagai tujuan, dan fungsi dalam meningkatkan kualitas pendidikan*. 6(6), 900.
- Harahap, A. (2023). *EFEKTIVITAS APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0*. 12(1), 32.
- Hartanti, D. (2019). *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME KAHOOT BERBASIS HYPERMEDIA*. September, 79.
- Hasanuddin, N. H., Fatmah, N., & Adiyanti. (2025). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 SUMBER*. 6(3), 558.
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). *Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa*. 10(2), 167–172.
- Idhatul Hasanah. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV*. 6(2), 763.
- Ikaningrum, R. E., Indriani, L., Setyowati, I., Inggris, B., & Tidar, U. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi pada Guru SD*. 2(1), 114.
- Indah, D. Y., Safitri, Fadilah, Y., & Faliyandra, F. (2025). *PENERAPAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V MI NURUL JADID*. 8, 1952.
- Irianto, O. (2009). *PENGARUH PARTISIPASI PENYUSUNAN ANGGARAN, BUDAYA ORGANISASI DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP KINERJA MANAJERIAL PADA SKPD KABUPATEN MERAUKE*. 103–105.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Dwi, F., Ani, N., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*

- TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR. 7(3), 558.
- Ismawati dkk. (2025). *Pengaruh Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 20 Makrampai Tahun Pelajaran 2024-2025*. 3(2).
- Jeon, H., Wang, A., & Spooner, S. (2023). *Modeling Student Performance in Game-Based Learning Environments*.
- Kusumawardani, S., & Imawati, S. (2020). *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru*. 4, 186–191.
- Latifah, A., Choirudin, & Ningsih, E. F. (2024). *Application of Kahoot Educational Game- Based Interactive Quiz Media to Increasing Student Motivation And Learning Outcomes*. 3.
- Lestari, D., Viona, Y., Monica, A., Ananda, B., Billa, S., & Rani, D. S. (2025). *Penilaian Berbasis Kelas Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 5(3), 1404.
- López-fernández, D., Gordillo, A., Pérez, J., & Tovar, E. (2023). *Learning and Motivational Impact of Game-Based Learning : Comparing Face-To- Face and Online Formats on Computer Science Education*. 66(4), 360–368. <https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099>
- M Yusril Rizqi Hidayat. (2025). *COGNITIVE LEVELS OF INDONESIAN JUNIOR HIGH SCHOOL ENGLISH TEXTBOOK QUESTIONS : A REVISED BLOOM ' S TAXONOMY ANALYSIS*. 8(1), 107–116.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). *Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom*. 2(9), 3508.
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). *PENGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM PENILAIAN KEBAHASAAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SUWAWA*. 2(1), 1–14.
- Marwah, S. S., & Mahmudah, N. N. (2023). *STUDI LITERATUR KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF*. 3, 43.
- Naimah. (2023). *Peran Guru sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa di MAN 1 Banjarmasin*. 05(1), 16.

- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 175.
- Pradana, J. A., Surya, J., Wiradharma, B., & Triana, M. (2024). *Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Berdasarkan Kajian Sutta Pitaka*. 2(1), 82–90.
- Pribadi, R. A., Sailendra, D. P., & Azmi, F. (2022). *PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 9(1), 44–45.
- Putra, R. P. (2024). *Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam analisis taksonomi bloom (kognitif, afektif, psikomotorik)*. 5(1), 22.
- Putri, A. P., Gustiani, S., & Macesa, I. (2025). *Strategi Pembelajaran Efektif di Era Digital*. 3(2), 158.
- Putri, B. R., Safitri, D., & Suwarjo. (2019). *Edukasi IPS*. 3(2), 29.
- Rahmadani, F. G., & Saman, T. N. (2024). *Students ' Perception of Game-Based Learning Using Kahoot ! in Learning English*. 4, 28.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. 298.
- Rahmawati, S., Annisha, D., & Alfasius, Y. (2024). *Inquiry-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka*.
- Rahmayana, L., & Halim, A. (2024). *The impact of kahoot-based formative assessment on student learning outcomes at a Junior High School in Samarinda*. 9(July), 106. <https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>
- Rajabpour, A. (2021). *Teachers ' Perception of Advantages and Disadvantages of Kahoot !* 10(4), 52. <https://doi.org/10.5430/elr.v10n4p49>
- Ramadhani, H. N., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI DIGITAL GAME BASED LEARNING PADA IPAS DI SD*. 10, 223.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM DASAR*. 8(3), 11–12.

- Ristiani, T., & Praptiyono, K. (2025). *Hubungan Media Pembelajaran Digital Dengan Literasi Digital Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Agama Buddha*. 6(1), 101.
- Rusman dkk. (2025). *Media Pembelajaran Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 190–191.
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., Studi, P., & Sains, P. (2025). *The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science : A Systematic Review*. 10, 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). *PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 2010.
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). *Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan*. 8(November), 180.
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, H. A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 4(2), 1303.
- Sarwedi Harahap. (2024). *ANALISIS STATISTIK TELEKOMUNIKASI DAN PENDIDIKAN DI INDONESIA TAHUN 2022 DAN 2023*. 9(1), 30.
- Saud, A. M., & Azhira, F. Z. (2017). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN*. II, 246.
- Setiawati, S. M. (2018). *TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ?* 35(1), 43.
- Setyowati, A., & Sitorus, O. F. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V*. 11(3), 49. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168.5>
- Setyowati, Y., & Munir, A. (2019). *Critical Thinking within the Context of the Revised Bloom ' s Taxonomy in Written Language Tests*. 14706–14715.

- Shofiana, K. K., & Maemanah, A. (2025). *Exploring the Use of Kahoot as a Game-Based Learning Tools in Vocabulary Teaching to Senior High School Students: A Systematic Review*. 4(2), 893.
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). *Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran*. 06(02), 43.
- Sugianto, H. (2023). *Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation*. 02(01), 22–33.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. alfabeta.
- Supranoto, H. (2021). *Penggunaan Soal HOTS Ekonomi Berbasis CBT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMAN 2 Ulubelu*. 1(1), 1–9.
- Suranto, W., Nugroho, S., Murtiyasa, B., & Masduki. (2025). *PENGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN SEBAGAI BENTUK VARIASI PEMBELAJARAN DALAM MATA PELAJARAN IPS SISWA SMP BIRRUL WALIDAIN MUHAMMADIYAH PLUPUH*. 10, 119.
- Surya, J., Wibowo, M. E., Partono, & Utami, S. (2020). *Theravāda Bhikkhunī of Sangha Agung Indonesia : Equality and Justice in Education , Spiritual Practice and Social Service*. 443(Iset 2019), 353–358.
- Temiks Merpati. (2018). *KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP KATOLIK SANTA ROSA SIAU TIMUR KABUPATEN SITARO*. 2(2), 55.
- Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). *PENERAPAN KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM*. 1(2), 79.
- Umi Masruroh. (2024). *PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS GOOGLE SITES TERINTEGRASI MODEL POE (PREDICT , OBSERVE , EXPLAIN) UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN KIMIA*. 6–7.
- Wahidah, D. N., & Johan, R. C. (2025). *Analysis of learning objective based on dimensions process cognitive Bloom's*. 22(1), 277–292.
- Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Nurrahayu, S. (2021). *Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C Creativity , Communication , & Collaborative)*. 14(1), 41–42.

- Widoyoko, S. E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wisman, Y., Effrata, & Tutesa. (2021). *Penerapan Konsep Instrumen Evaluasi Hasil Belajar*. 12(1), 3.
- Yuliana Adisti. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PANGKALAN KURAS KABUPATEN PELALAWAN*.