

DAFTAR PUSTAKA

- Adisti, Y. (2024). *Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/82305/>
- Agustin, Y. I., & Khotimah, K. (2019). *Menganalisa materi pembelajaran ekosistem materi IPA di MI/SD*. <http://eprints.umsida.ac.id/6420>
- Arends, R. I. (2017). *Learning to teach* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Argaw, A. S., Haile, B. B., Ayalew, B. T., & Kuma, S. G. (2016). The effect of problem based learning (PBL) instruction on students' motivation and problem solving skills of physics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(3), 857–871. <https://www.ejmste.com/article/the-effect-of-problem-based-learning-pbl-instruction-on-students-motivation-and-problem-solving-4694>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–156. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.06>
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Astuti, D. W. D. (2007). *Peningkatan hasil belajar biologi pokok bahasan ekosistem dengan pendekatan CTL pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sawit*. 10. <https://eprints.ums.ac.id/12031>
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh platform Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 12(3), 210–219.
- Ayuningtyas, K. W., & Zulfah, N. (2021). Analisis peran media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Proceedings Pendidikan*, 210–218.
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model problem based learning berbasis gamifikasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 82–92. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3151>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Carolus, R. Y., & Gormantara, A. (2022). Penerapan gamification dalam bidang pendidikan formal dan nonformal: Survey paper. *Konstelasi: Konvergensi*

- Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 45–56.
- Chans, G. M., & Portuguese Castro, M. (2021). Gamification as a strategy to increase motivation and engagement in higher education chemistry students. *Computers*, 10(10), 132. <https://doi.org/10.3390/computers10100132>
- Čubela, D., Rossner, A., & Neis, P. (2023). Using problem-based learning and gamification as a catalyst for student engagement in data-driven engineering education. *Education Sciences*, 13(12), 1223. <https://doi.org/10.3390/educsci13121223>
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Gava Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 23–34.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hosnan, M. (2018). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1875–1901. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09807-z>
- Ilhami, Z. (2019). Persepsi siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 45–56.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. Refika Aditama.
- Lina, R. M. (2024). *Pengaruh penerapan model Project Based Learning terhadap mata pelajaran IPA materi ekosistem kelas V*. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/3874>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nabila, A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai asesmen pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 55–68.

- Nugraha, S. (1985). *Statistika nonparametrik untuk penelitian*. Tarsito.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15(2), 120–130.
- Rahmawati, N., & Fitriani, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi pada mata pelajaran biologi. *BioEdu: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 45–55. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n1.p45-55>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(7), e17967. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17967>
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. RajaGrafindo Persada.
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification applications in e-learning: A literature review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Remaja Rosdakarya.
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 1–12.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Pearson Education.
- Setyaningrum, D., & Daminto, A. (2023). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Era Pembelajaran Fleksibel*. Refika Aditama.
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 88–98.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (11th ed.). Pearson Education.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (21st (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (28th (ed.)). Alfabeta.

- Suyanto, & Jihad, A. (2016). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2017a). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2017b). *Teori motivasi dan pengukurannya dalam pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). *Psikologi pembelajaran (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Wahyu, A., Smaragdina, A. A., & Akbar, I. P. F. (2024). Pemanfaatan augmented reality dalam pengembangan e-modul gamifikasi berbasis problem based learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 60–72.
<https://etdci.org/journal/jrip/article/view/2213>
- Wardani, R. K. M. (2024). *Pengaruh Project-Based Blended Learning terhadap keterampilan proses sains dan kemampuan pemecahan masalah materi komponen ekosistem dan interaksinya*.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/115882/>
- Yuniarti, E., & Wulandari, R. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman konsep biologi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 75–83. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18324>
- Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 5(1), 15–27.
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. *Education Research International*.
<https://doi.org/10.1155/2022/1519880>