

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, Vol 8 (3), 2476 -2482.
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, & Walid. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol 4 (2), 751 - 767.
- Agustina, Pagarra, H., & Hartoto. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, VOL 4 (1), 73 - 80.
- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Vol 8 (2), 1553 - 1560.
- Altawalbeh, K. (2023). Game-Based Learning: The Impact of Kahoot on a Higher Education Online Classroom. *Journal of Educational Technology and Instruction*, Vol 2 (1), 30 - 49. doi: 10.70290/jeti.v2i1.13
- Aprison, W., & Syawaluddin. (2022). Perbedaan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa PAI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4 (6), 9950 - 9956.
- Aras, L., Raihan, S., & Hidayah, N. (2022). Pengaruh Penerapan Model Blended Learning terhadap Self-Efficacy dan Hasil Belajar Matematika. *NSJ: Nubin Smart Journal*, Vol 2 (2), 68 - 80.
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, Vol 14 (2), 88 - 95.
- Asih, P. S. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Nilai Sains terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI pada Materi Pelajaran Biologi di SMA Negeri 5 Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh platform Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, Vol 2 (1), 11 - 18.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol 3 (1), 155 - 162.
- Cahyanti, I., Mulyani, I., & Ningrum, D. C. (2023). Analisis Daya Diskriminasi Aitem dan Reliabilitas Skala School Well-Being Pada Siswa Sma. *Arjwa: Jurnal Psikologi*, Volume 2 No.2, 54 - 61.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai, Vol 7 (3)*, 31712 - 31723. Retrieved from <http://repository.uki.ac.id/13649/1/MelangkahBersamadieradigital.pdf>
- Destari, D. (2023). Pendidikan Global di Era Digital: Transformasi dalam Skala Internasional. *Jurnal Pendidikan West Science, Vol 1 (8)*, 538 - 553. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/6937/059cf8bc0b509aef0d44a970d77f54d667d6.pdf>
- Elvira, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan, Vol 1 (2)*, 350 - 360.
- Fadhilah, A. F., Kayla, M. A., & Ratnawati, E. (2024). Perubahan sosial budaya masyarakat dan perkembangan teknologi di era saat ini. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara, Vol 1 (6)*, 10555 - 10560. Retrieved from <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam, Vol 1 (2)*, 01 - 12.
- Farida, N. (2021). Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal, Vol 2 (2)*, 118 - 125.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 78 - 85.
- Hasan, M., Milawati, I., Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: TAHTA MEDIA GROUP.
- Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Vol 11 (2)*, 22 - 30.
- Hilmi, Zuhra, S. F., & Hikmah, M. (2024). Analisis Efektifitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol 7 (3)*, 11146 - 11156.
- Jaya, U. A., Bagja, S. I., & Somantri, B. (2020). Pengaruh Price dan Product Quality Terhadap Costumer Loyalty Internet Indosat Ooredoo di Sukabumi. *Cakrawala Repositori IMWI, Vol 3 (1)*, 33 - 42.
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 9 (2)*, 628 - 641.
- Kelwarani, S., Latar, I. M., & Anaktototy, J. (2022). Survei Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pjok Pada MAN 3 Seram Timur Kabupaten Seram bagian Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol 8 (8)*, 38 - 47.
- Lee, S. J., & Branch, R. M. (2022). Students' Reactions to a Student-Centered Learning Environment in Relation to Their Beliefs about Teaching and Learning. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Volume 33 (3)*, 298 - 305.

- Luthfiyyah, A., Maharani, D. D., Desvita, E., & Auilia, N. R. (2025). Efektivitas Pendekatan Student-Centered Learning dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, Volume 3 (2)*, 147 - 161.
- Mardiana, Nugraha, U., & Setiawan, I. B. (2022). Motivasi Siswi Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP 13 Tanjung Jabung Timur. *JURNAL SCORE, Vol 2 (1)*, 32 - 47.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, Vol 13 (1)*, 116 - 152.
- Mazarina, M., & Umami, N. (2023). Pengaruh pemanfaatan teknologi berbasis game Kahoot terhadap respon peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu. *Jurnal Economina, Vol 2 (8)*, 2011 - 2018.
- Mewallo, W., Mubarik, Surahman, Aziza, & Khairunnisa. (2025). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education, Vol 8 (3)*, 272 - 282.
- Muzaka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra, Vol 3 (1)*, 249 - 256.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektifitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, Vol 3 (3)*, 63 - 68.
- Nasirin, C. (2024, January 31). *Transformasi Pendidikan di Era Digital*. Retrieved from STIKES MATARAM: <https://stikes-mataram.ac.id/transformasi-pendidikan-di-era-digital/>
- Nasution, S. R., Prayogo, M. S., Arifin, R., & Firdhaussy, D. R. (2024). Penerapan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan, Volume 8 (12)*, 127 - 136.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *SPEJ (Science and Physics Education Journal), 3 (2)*, 57 - 75.
- Paramita, R. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen (Edisi I 3)*. Lumajang: Widya Gama Press.
- Pasaribu, B., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Banten: Media Edu Pustaka.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. (2005). Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005>
- Purwantini, L., Prestiana, N. D., Setiawan, R., Ekasari, A., Hanoum, M., Muslimah, A. I., . . . Nurhidayah, S. (2023). *Panduan Penulisan Skripsi dan Karya Ilmiah (Makalah & Naskah Publikasi) S1 Psikologi*. Bekasi: Universitas Islam 45.

- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 289 - 302.
- Rasyid, H., Cholifah, T. N., Rustantono, H., & Yanti, Y. E. (2024). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Rochani, S. (2023). Identifikasi Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik Siswa dan Hubungannya terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, Vol 20 (2), 83 - 89.
- Rusuli, I. (2022). Psikososial remaja: Sebuah sintesa teori Erick Erikson dengan konsep Islam. *Jurnal As-Salam*, Vol 16 (1), 75 - 89.
- Saidin, & Jailani, S. (2023). Memahami Etika Dalam Penelitian Ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, Vol 1 (1), 24 - 29.
- Saifuddin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jakarta: Prenada Media.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4 (1), 487 - 497.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development*. Jambi: Pusaka JAMBI.
- Saragih, A. Y., Fathoni, A. L., Maharani, F. M., Widiya, Lubis, Z. A., & Yusnaldi, E. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol 9 (5), 3475 - 3484. doi:<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2326>
- Septiani, V. (2023). Jenis Dan Jenjang Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam dan Anak Usia Dini*, Vol 2 (3), 118 - 125.
- Simbolon, J. A., Sihombing, S., & Simatupang, L. (2022). Pengaruh Percaya Diri Siswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 9 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, Vol 2 (6), 317 - 322. Retrieved from <https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/317-322>
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Janani, K., & Harahap, I. S. (2024). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik. *Jurnal Pendidikan*, Vol 3 (1), 1-12.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2020). Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Aliansi: Jurnal Manajemen & Bisnis*, 51 - 58.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, Vol 15 (2), 79 - 91.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol 1 (7), 473 - 480. doi:10.58812/jpdws.v1i07.542

- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain Vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest)*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, Vol 2 (1)*, 160 - 166.
- Taluke, D., Lakat, R. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial, Vol 6 (2)*, 531 - 540.
- Tampubolon, B. (2020). Motivasi Belajar dan Tingkat Belajar Mandiri dalam Kaitannya dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Vol 5 (2)*, 34 - 41.
- Tiana, A., Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol 2 (6)*, 943 - 952.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, F. A., Oktavia, M., & Fakhruddin, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Teaching and Learning Berbasis Gamification terhadap Minat Belajar Siswa. *JOTA : Journal On Teacher Education, Vol 4 (2)*, 581 - 593.