

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ramli. 2012. "Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar." *Jurnal Ilmiah Didaktika* 12 (2): 216–31. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>.
- Asrofi, Muhammad. 2008. "Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Penabur* 7 (10): 11–21.
- Awe, Ermelinda Yosefa, and Kristina Bengue. 2017. "Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd." *Journal of Education Technology* 1 (4): 231. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>.
- Barata, Gabriel, Sandra Gama, Joaquim Jorge, and Daniel Gonçalves. 2013. "Improving Participation and Learning with Gamification." *ACM International Conference Proceeding Series*, 10–17. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>.
- Barus, Irma, and Tatie Soedewo. 2018. "Studi Kasus : Mahasiswa Sekolah Vokasi – Institut Pertanian Bogor." *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding* 1 (1): 589–96.
- Bicen, Huseyin, and Senay Kocakoyun. 2018. "Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 13 (2): 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>.
- Correia, Marisa, and Raquel Santos. 2017. "A Aprendizagem Baseada Em Jogos Online: Uma Experiência de Uso Do Kahoot Na Formação de Professores." *Atas Da Conferência, XIX Simpósio Internacional de Informática Educativa/VIII Encontro Do CIED – III Encontro Internacional*, 252–57. <https://repositorio.ipsantarem.pt/handle/10400.15/2433>.
- Dacre, Nicholas, Panos Constantinides, and Joe Nandhakumar. 2021. "How to Motivate and Engage Generation Clash of Clans at Work? Emergent Properties of Business Gamification Elements in the Digital Economy." *SSRN Electronic Journal*, 1–11. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3809398>.
- Hasbullah, Juhji, and Ali Maksum. 2019. "Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam." *Journal Pendidikan Agama Islam Edureligia* 3 (1): 17–24.
- Ilhami, Zera. 2019. "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1 (2): 128–48. <https://doi.org/10.18196/mht.129>.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*.
- Novianti, Ni Komang Ayu, Ni Desak Made Sri Adnyawati, and Luh Masdarini. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran (Stad) Student Team Achievement Divisions Berbantuan Lks Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Ajar Keamanan Pangan Di Smk Pariwisata Triatma Jaya Singaraja." *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 10 (1): 64. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v10i1.22126>.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1 (1): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. 2019. "Implemetasi Kahoot

- Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. [http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27\\_\\_Aprilia\\_Riyana.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf).
- Soejoto, Ady, Dhiah Fitrayati, Muhammad Abdul Ghofur, Ni'matush Sholikhah, and Albrian Fiky Prakoso. 2017. “Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (Ptk).” *Jurnal ABDI* 2 (2): 51. <https://doi.org/10.26740/ja.v2n2.p51-59>.
- Sukerti, Ni Wayan. 2016. “Optimalisasi Peran Lptk Dalam Upaya Meningkatkan.” *Optimalisasi Peran Lptk Dalam Upaya Meningkatkan*, 119–26.
- Syarifudin, Arif, and Akomodasi Akomodasi. n.d. “Tata Graha 2 Tata Graha 2.”
- Tembang, Yonarlianto, Ratna Purwanti, and Agus Kichi Hermansyah. 2020. “Implementasi Model Think Pair Share Berbantuan Media Kahoot It Meningkatkan Keaktifan Berdiskusi Mahasiswa.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10 (1): 22. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5368>.
- Wardana, Serly, and Endra Murti Sagoro. 2019. “Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17 (2): 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.
- Win, Ansyari, Taksonomi Hasil, Belajar Menurut, and D A N Merrill. n.d. “Taksonomi Bloom.”

