

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. d. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol 2, No. 2.
- Agung, A.A Gede. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing
- Andriani, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.4 No.1*, 81.
- Anharudin, R. D. (2019). *How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students)*. *International Journal for Educational and Vocational Studies Vol. 1, No. 5,*, 423.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Arifin, Z. (2009). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asmaka, & Ridduwan A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VII SMP Negeri 2 Balen. *InHandbuch Innovative Lehre*. https://doi.org/10.1007/978-3-658-22797-5_18
- Astri Indriana Octavita, R. S. (2017). Integrasi Pendidikan Berkarakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Terapan Abdimas, Volume 2,*, 34.
- Ayuningtyas, N. Zulfah. (2021). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, Volume 1
- Bahrudin, H. & Wahyuni, E. N. (2012). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budi, S. S., Firman, & Desyandri. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Tematik di Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 234–241. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/938>
- Candiasa, I. M. (2011). Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEM dan BI STEPS. Singaraja: Unit Penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 468.
- Dantes, N. (2021). Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran. Singaraja: Undiksha Press Singaraja

- Depdiknas. (2006). Permendiknas Nomor 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 46.
- Dewi, K.C. 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Diunduh Dari [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/ 4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/4286/1/SkripsiCahayaKurnia.Pdf).
- Drew, C. (2020). ARCS Model of Motivational Design in E-Learning (John Keller). Helpful Professor. <https://helpfulprofessor.com/arcs-model-of-motivation-keller/>
- Faishol. R, Mashuri.I. (2021). "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 Mi Tarbiyatus Sibyan Srono." *INCARE: International Journal of Educational Resources*.E-ISSN : 2723-2611 525-526.
- Firmansyah, D. (2015). "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Pendidikan UNSIKA* 3(1) : 24- 44.
- Firosa N. A. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 250.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hamid, A. (2017). Guru Professional. *Jurnal Al Falah*. 17(32), 277-278
- Hanafi, M. (2020). *Potret Pendidikan Bahasa Inggris Di Indonesia yang Salah Kaprah*. Retrieved from Pendidikan Bahasa Inggris:
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2),71–85" <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Hussain, I. (2012). Use of Constructivist Approach in Higher Education: An Instructors' Observation. *Creative Education*,03(2),179–184. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.32028>
- I Gd. Margunayasa, K. T. P. I. N. A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Terbalik Berbasis Keterampilan Proses Sains Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di Sd Negeri 1 Bugbug. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v1i1.876>
- Irfan, N. (2018). *Hubungan Motivasi Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Iskandar, (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press

- Khasanah, D. U, K. V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Bantuan Media UNO STAKCO For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Jurnal Ilmiah Saraswati*, 184-182.
- Kocakoyun, H. B. (2018). *Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 5.
- Lestari, I. (2017). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 3(2):115-125.
- Luharsi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51–59.
- Kudri. A, Maisharoh. (2021). "Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3 4633-4635. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Kurniawan, T. J. R. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komik Fisika Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Vol. 1, No 2, 124.
- Kyli White, L. P. (2019). *Effect of Game Based Learning on Attitud and Achievent in Elementari Matematics*. *An Online Journal For Teacher Research*, 1.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 94.
- Lu Chung Chin & Effandi Zakaria. (2015). *Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours* (Kesan Aktiviti Pembelajaran Berasaskan Permainan terhadap Pembelajaran Positif dan Tingkah Laku Prosocial Kank-Kanak). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2), 159–165. <https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murti, M. M. J. (2023). Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa *Inggris* Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*. Volume 12. Nomor 3, 134-137.
- Mustafa, T. M. (2022). Penggunaan *Kahoot Game Based Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa *Inggris* di SMP Negeri 30 Pekanbaru. *Lingkar Pendidikan Vol. 1 No. 1*, 10-11.
- Noviyantini, G. V. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 112.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

- Permana, N. S. (2022). "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native ." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 22 314-319.
- Purwanti, K.Y. L. V. (2022). *The Effectiveness of Game Based Learning Method With Perfect Number Of Mediaon Creative Thinking Abilityof Elementary School Students*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Vol 8, No 1, 39-40.
- Purwanto, M. Ngalim. (2002) Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, A.R, ,M.Ali Z. (2019). Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital *Game Based Learning* Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial” Kudus, 20 Maret 2019.
- Rahmawati, N. A. M. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar, Pinisi *Journal Of Science & Technology*, 10-11. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33485>
- Riyanto, Y. (2010). Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: Penerbit SIC.
- Rosita, A., Erihandiana . M., Rocman. C. & Mansyur. A. S. (2020). Kompetensi Profesional dan Karakteristik Guru pada Masa *Pandemi*. *Jurnal Pendidikan Islam Ta, Dibuana*, 9(2), 317
- Rustika, I. M. (2012). Efikasi Diri: Tjauan Teori Albert Bandura. *Buletin Psikologi*, Vol. 20, No. 1-2, *Fakultas Psikologi, Universitas Gajah Mada* .
- Samuel, D, Santosa, S. D. S. (2022). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 17.
- Santosa, R. B. (2017). Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa *Inggris*: Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa *Inggris* IAIN Surakarta. *Jurnal Ilmiah Didaktika* Vol. 18, No. 1,, 88.
- Shanti. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS AL-Hikmah Badar Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sidarta, K. T., & Yunianta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75.
- Sitti Ashriah, A. M. (2020). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Diajar Melalui Model Pembelajaran Pjbl dan Model Konvensional Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, Volume 3, Nomor 1, 54.
- Sitohang, G. J, D. A. (2021). *The Effect of Problem Instruction Model Based on Learning Video and Educational Game Media on the Self-Efficiency of Students of Calss X*

SMK N 17 Jakarta. *Journal Corner of Education, Linguistics and Literature (JCELL)*, Vol. 1, No. 2, 109.

- Soeparwoto. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). *Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load , and Performance*. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sujono .A . (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Bandung : Alfa Beta.
- Sukardi. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi, (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, B. H. (2010). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). *Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems*. *Technical Journal*, 1(2), 11–17.
- Utami, A.K.Z, & D.Hamdun. (2020). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen*. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, Juni 2020/1441 E-ISSN: 2527-7200.
- Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., & Duran, J. (2014). *Kasus pengajaran Gamifikasi dan teknologi visual untuk pendidikan*. *J. Kasus Menginformasikan. Teknologi*. 16, 38–57. doi: 10.4018/jcit.2014100104
- Vusic, D., Bernik, A., & Gecek, R. (2018). *Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems*. *Technical Journal*, 1(2), 11-17

- Wahyuni, R. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Pada Seni Rupa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning dengan Konvensional Pada Siswa Kelas VII SMPN 7 Padang . *Serupa The Journal of Art Education*, Vol 3, No 2, 5-6.
- Wang, A.I. R. T. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*. Dept. of Computer Science, Norwegian University of Science and Technology (NTNU), Sem Sælandsvei 9, N7491, Trondheim, Norway, 2.
- Wibawa, P.A .C, Mumtazia. H.Q, Sholaihah. L.A & Hikmawan.R. (2021). "Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal." *INTEGRETED Journal of Information Technology and Vocational Education*, Volume 3 18-21.
- Widiana, I. W. (2022). Game- Based Learning dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha* , 3.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Volume 8, No. 3, 2019, 457-464.
- Winatha, K.R. I. M. (2020). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap otivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 199.
- Yin, M. H., & Yang, K. T. (2013). *A Game Based Learning system using the ARCS model and fuzzy logic*. *Academy Publisher*, 11 (3), 2115-2162
- Yusuf. A. M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana: Jakarta
- Zega, Y. (2020). Hubungan Self-Efficiency Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIK IKIP Gunungsitoli*, 2411-2412.