

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799-812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin, H. & Wahyuni, E.N. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Multivariat disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEM dan BI STEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 468.
- Dananjaya, I. G. A. B., Suastra, I. W., & Sudiatmika, A. A. I. A. R. (2016). Penerapan Model Quantum Learning Berbantuan Media Video Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wahana Matematika dan Sains* (Vol. 9). Retrieved from . 56

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/12651>

- Dantes, Nyoman. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Dantes, Nyoman. 2021. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press Singaraja
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Fauziah, Z, Shofiyuddin, A, & Sukmawati, Intan (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*. Volume 3, Number 4, Desember 2022.
- Ginting Abdorrakhman. 2008. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora
- Hidayah, N. I. A., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 450–457. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.622>
- Hidayat, R. 2018. Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. HYPERLINK" <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Hidayat.,I Nengah Suastika.,Dewa Bagus Sanjaya.(2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *ACTION : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2025 (3). <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2229>
- Ika Anggraini, Nurhayati. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTSDengan MetodeDigital Game Based Learning(DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia(Japendi)*, Vol. 2. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Indah Novitayani, N. P., Redan Werang, B., & Rati, N. W. (2025). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Muatan IPA di SD Negeri 1 Tigawasa. *Educatio*, 20(1), 25–34. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i1.27108>
- Irfan, N. 2018. *Hubungan Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.

- I Wayan Lasmawan, Andari, N. W. P., & I Wayan Kertih. (2024). Model Pembelajaran Role playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 644–651. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86496>
- Kemendikbud. (2020). Modul Pembelajaran PPKn SMA. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. 2024. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum Merdeka.
- Kireida Rona Islam dkk. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal.ideaspublishing* Vol. 10 No. 3, Agustus 2024. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- 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*, 182-184
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1- 23.
- Lubis, Maulana Arafat dkk. 2022. Strategi Orang Tua Mendidik Anak Usia Dini dalam Mengamalkan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini Buhuts Al-Athfal* Volume 2, No. 2, Tahun 2022.
- Mamonto, D. F., Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 5(2), 194-200. <https://doi.org/10.51878/action.v5i2.5861>
- Margono. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Margunayasa, I. G. ., Sattvika, G. A. ., & Rati, N. W. . (2024). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.73510>
- Margunayasa, I G., Dantes, N., Marhaeni, A.A.I.N., & Suastra, I W. (2019). *The Effect of Guided Inquiry Learning and Cognitive Style on Science Learning Achievement*. *International Journal of Instruction*, 12(1), 737-750.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-120.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra.
- Nasikin, N, Setyowati, RRN, & Musyahadah, M (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA-2 SMA Negeri 1 Mojosari Melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *jptam.org*, <https://doi.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8909>. Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023, Halaman 16024-16031.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Noviyantini, G. V. 2018. Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 112.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, L., Novia Arifin, A., & Hala, Y. (2019). PROSIDING SEMINAR NASIONAL Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa. In Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (Vol. 2019). Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/11666>
- 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.
- Pitriani, N. W., Nyoman Dantes, & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1 Februari), 643-650. <https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Putra, I. G. M. Y. D. ., Margunayasa, I. G. ., & Wibawa, I. M. C. . (2025). Model Discovery Learning Berbantuan STEAM Melalui Efikasi Diri terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 221–228. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i2.92143>
- Pratolo, B. W., & Lofti, T. M., (2021). Students' Perceptions Toward The Use of Kahoot! Online Game for Learning English, pp. 276–284, [Online]. Available: <https://ethicallingua.org/25409190/article/view/250>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill. Puspitasari, A. D., & Setiawan, B. (2020). *Game-Based Learning sebagai Strategi Pembelajaran Abad 21*. Dalam T. Wulandari (Ed.), *Inovasi Pembelajaran Digital* (hlm. 45-60). Elex Media Komputindo.

- Putri Wibawa. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, [S.l.], v. 10, n. 3, p. 619-628, aug. 2024. ISSN 2656-940X. Available at: <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- Rahayu, Ani Sri, 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rizki MR. (2022). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Riyanto, Y. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran*. Depo: Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, E, Riswanto, R, Rosa, FO, & Maryuning, M (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (*Pembelajaran berbasis proyek*) Melalui Media Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPA 1 SMAN 1 Bandar Sribhawono. *Swarna Dwipa*, 7(1) 2023, ojs.ummetro.ac.id, <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/view/2863>
- Siregar, B., & Amka, A. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), 112– 119.
- Sri Mertasari, N.M. 2021. *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Perss.
- 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>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sukardi, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Tirtonegoro, Sutratinah. 2001. *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bina Aksara.

Suraiya, N, Mustofa, A, Razak, A, Zara, W, & Aya Sofia (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Pada Model Project-based Learning (Pembelajaran berbasis proyek) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh*. Buletin Literasi Budaya Sekolah. Vol. 6, No. 1, Juli 2024. journals2.ums.ac.id, <https://journals2.ums.ac.id/index.php/blbs/article/view/3094>.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik (Konsep, landasan teoritis praktis dan Implementasinya)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Uno, B. H. 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Untung Nopriansyah & Dara Ismanuar (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasar* Vol. 11 No. 1, Juni 2024. <https://doi.org/10.3390/su12104306>

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.

Wahyuni, R. 2015. *Perbedaan Hasil Belajar Pada Seni Rupa Pada Mata Pelajaran Seni*. Jakarta: Bumi Aksara

Wasty Soemanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Wena, M. 2016. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara

Widiadnyani, K., Margunayasa, I. G. ., & Wibawa, I. M. C. (2025). The Effect of Kahoot-Assisted Discovery Learning Model on Science Learning Interest and Outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 287–295. <https://doi.org/10.23887/jipp.v9i2.92924>

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.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>

Yusuf. A.M. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.