

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, N., Suharto, S., Retnoningsih, R., Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., Aimi, A., Aryanti, N., Wibowo, A. A. H., & Meirani, W. (2024). *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Abubakar, F. (2015). Pengaruh komunikasi interpersonal antara dosen dan mahasiswa terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Pekommas*, 18(1), 53–62.
- Adisti, Y. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Amina, K. R. N. (2025). Pemanfaatan “Kahoot” sebagai Media Asesmen pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 13(3), 245–254.
- Amirah, N., Herman, N., & Neviyarni, N. (2025). Konsep dan Penerapan Motivasi Dalam Belajar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11).
- Anshory, M. L. S., Aulia, L. R., Adhari, P. A., Sutisna, M. R., & Sudarmansyah, R. (2025). Studi Kasus: Penggunaan Web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 735–745.
- Aprianto, V., & Wahyudin, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif aplikasi lectora inspire untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 643–653.
- Astuti, M. D., Widodo, A., & Pristiani, Y. D. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 795–800.
- Asyamsi, M. R., & Fauzi, A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar. *Jurnal Niara*, 17(3), 239–246.
- Ayuningtiyas, V., & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Al-Mau'izhoh*, 6(1), 829–838. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9587>

- Azwar, S. (2007). *Dasar-dasar psikometri*.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Dhyka, S., Nursalim, N., & Yunita Dwi, P. (2020). *Pengaruh Kecerdasan Spiritual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Emilio, A., & Safitri, D. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3380–3386.
- Gayatri, D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Geografi di SMA Negeri 1 Ujungbatu*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Hadi, D., Sari, D. M., Priyantoro, D. E., Latifah, N., & Ilham, I. (2023). Meningkatkan religiusitas siswa sekolah menengah pertama melalui aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 433–442.
- Hamzah, W. R., Julyani, S., Aisyah, W. N., Amir, S. P., & Akib, M. N. R. (2025). Faktor internal dan eksternal yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa program profesi dokter. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 19(7), 1756–1764.
- Harmalis, H. (2019). Motivasi belajar dalam perspektif islam. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 51–61.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hayati, N. (2024). *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya*. 03, 52–60.
- Henni S., & Februari 26. (2024). *Jumlah Pengguna Meningkat, Platform Belajar Kahoot! Kini Tersedia dalam Bahasa Indonesia*. Youngster.Id. <https://youngster.id/news/jumlah-pengguna-meningkat-platform-belajar-kahoot-kini-tersedia-dalam-bahasa-indonesia/>

- Herdayani, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158–166.
- Imanuha, W. (2016). *Analisis faktor self-determination penggerak Kelas Inspirasi Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khasanah, I., Anggraeni, N. N. H., & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII. 2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di-SMPN 33 Palembang. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 765–770.
- Kinanti, C. A. (2025). *Efektivitas penggunaan kahoot! dan quizizz sebagai media penilaian pada pembelajaran informatika terhadap hasil belajar peserta didik SMA Negeri 1 Gadingrejo*.
- Kurniawan, C., Azizah, I., & Napfiah, S. (2025). Implementasi E-Learning dengan Adaptasi Game Based Learning di SMP untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterlibatan Aktif Siswa. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 31(1), 49–54.
- Kurniawan, H. (2022). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
- Kusumawati, A. A. (2024). Self Regulation dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal EMPATI*, 13(3), 47–52. <https://doi.org/10.14710/empati.2024.45013>
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Micchelys, H., Yasaroh, F. S., Gustina, S. A., Febrina, G., & Zaharuddin, Z. (2025).

- Penerapan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Pada Pelajaran PAI Di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(4), 190–198.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat, Y. (2019). Faktor-Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aircraft drawing di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, 6(2), 258–265.
- Mursyidah, S. (2025). *Pengaruh pembelajaran gamifikasi berbasis kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi makanan yang halal dan baik kelas XI di MAN 2 Bojonegoro*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Nada, D. F. (2020). Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nova, S., Riani, H., & Najib, K. A. (2025). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai strategi guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(01), 22–28.
- Noviar, Y., Maulidin, S., & Arkanudin, A. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Yatim: Studi di Yayasan Al-Nikmah Barikah Janah Jakarta Selatan. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 91–102.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric Theory* 2nd edition (New York: McGraw). [https://Search. Worldcat. Org/Title/1000561366](https://Search.Worldcat.Org/Title/1000561366).
- Oemar, U., & Syaputra, D. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi S1 Manajemen Angkatan 2016 Pada Stie Rahmadiyah Sekayu. *Jurnal Manajemen Kompeten*, 2(1), 74–93.
- Purnamasari, M., & Na'imah, N. (2020). Peran Pendidik dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 295–303.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252–261.
- Qanitatin, M., Sabila, R. A., & Hanif, M. (2025). Analisis Pengaruh Dukungan Orang Tua, Peran Guru, dan Lingkungan Belajar pada Prestasi Siswa. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 3(2), 70–79.
- Rabbani, H. I. (2022). *Analisis Wacana Kritis Determinasi Diri Tokoh Christine*

McPherson dalam Film Lady Bird. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan platform kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Rahayu, S. I., & Abbas, N. (2024). Analisis efektivitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam terhadap belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen. *Bulletin of Community Engagement*, 4(2), 584–595.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmasari. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar IPA di SMPN 4 Parepare. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 75–85. <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>
- Rahmawati, Y., Nabilah, N., Lutfiah, Y. N., Muzharifah, A., & Iskarim, M. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 226–240.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975.
- Riantimun, A. F., Mutawakkilin, H., Wanti, A. I., Hilmi, D., & Marliana, O. F. (2023). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab interaktif. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(2), 352–369.
- Risdiany, H., & Dewi, D. A. (2021). Penguatan karakter bangsa sebagai implementasi nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 696–711.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Sania, R. A. (2023). *Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kemandirian Belajar pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan*

Buay Madangtimur Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan. UIN Raden Intan Lampung.

- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sariah, D., Nugraha, M. S., & Rukmana, R. (n.d.). *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Menurut Abraham Maslow pada Kinerja Guru di MTSN 6 Sumedang*. 5(1), 80–101. <https://doi.org/10.15575/jpiu.v5i1.43186>
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Spiteri, G. (2024). *Belajar jadi lebih seru: Kahoot! kini tersedia dalam bahasa Indonesia!* <https://kahoot.com/blog/2024/02/22/kahoot-in-indonesian-id/>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sumartiningsih, S. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 355–366.
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12.
- Suud, F. M., & Rivai, M. I. (2022). Peran lingkungan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD di Banjarnegara. *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)*, 3(2), 64–76.
- Syah, R., Siburian, J., Pratama, A. Y., & Safani, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran kahoot dalam mata pelajaran sejarah di sman 68 jakarta. *Jurnal Pattingalloang*, 10(2), 129.
- Wadi, H., & Mukminin, E. Z. (2024). Dukungan Interpersonal untuk Kebutuhan Psikologis Dasar dan Hubungannya Dengan Motivasi, Kesejahteraan, dan Kinerja: Analisis Meta. *HARAPAN: Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Psikologi*, 1(2), 61–70.

- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, *XII*(1), 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Widodo, A., & Suratman, S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Daring dan Luring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, *3*(2), 780–789.