

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Al-Furaih, S. A. A., & Al-Awidi, H. M. (2021). Fear of missing out (FoMO) among undergraduate students in relation to attention distraction and learning disengagement in lectures. *Education and Information Technologies*, 26(2), 2355–2373. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10361-7>
- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 69–83.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Buku Metode Penelitian Sugiyono 2019*.
- 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>
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot! Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Eck, R. N. Van. (2015). *Digital Game-Based Learning: Still Restless, After All These Years*. December.
- Fadillah, I. N., Susilawati, W., Sugilar, H., & Kariadinata, R. (2022). Efektivitas

Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Masa Pandemi Covid-19 The Effectiveness of Kahoot! as a Mathematics Learning Media on Learning Outcomes During the Covid-19 Pandemic. *Gunung Djati Conference Mathematics Education On Research Publication (MERP I)*, 12, 86–90.

Fauzan, A., Rispawati, R., & Salam, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Kuliah Demokrasi Pancasila. *Journal of Moral and Civic Education*, 5(1), 12–21. <https://doi.org/10.24036/8851412512020503>

Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>

Hwang, G. J., Chang, S. C., Chen, P. Y., & Chen, X. Y. (2018). Effects of integrating an active learning-promoting mechanism into location-based real-world learning environments on students' learning performances and behaviors. *Educational Technology Research and Development*, 66(2), 451–474. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9567-5>

Jurnal, L., Tri Kurnia, V., & Tika Damayani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262.  
<https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Leni Safitri, & Nurkahiro Hidayati. (2024). Profil Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMPN 3 Lirik Tahun Ajar 2023/2024. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(3), 226–243. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i3.1412>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student perception Kahoot!. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.  
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mubarak, M. N., Nura, J. F., & ... (2021). Implementasi Kahoot!! Dalam Menunjang Pembelajaran Daring Interaktif. *Lomba Karya Tulis ...*, 123–138.  
<https://journal.itelkom-sby.ac.id/lkti/article/view/148>
- Muhammad Galih Saputro □, & Wahyudi, U. M. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... In *Jurnal Jendela Pendidikan* (Vol. 5, Issue 01).

Nafsi, C. I., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2024). Implementasi Kahoot! Untuk Meningkatkan Critical Thinking Dan Problem Solving Anak Usia Sd Kelas Tinggi. *Didaktika*, 4(3), 259–271.

<https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i3.45083>

Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif (2016).

*Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.

Nugroho, A. N., & Airlanda, G. S. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 400.

<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29712>

Nurhalizah, S., Putri, D., & Hadiyanti, O. (2025). Peran Guru dalam

Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPAS.

*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 128–142.

<https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1088>

Nurrita. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Literasi Digital*,

4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist,*

*Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.

<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot!! in the Classroom to Create

Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.

<https://doi.org/10.1177/2379298116689783>

Rahmi, R., Fitriati, & Fachraini, S. (2019). an Analysis of Teachers' Perceptions Toward the Role of Ict Based Media in Teaching and Learning Process Among Primary Schools' Teachers. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 7(3), 469–482. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v7i3.335>

Riau, U. M. (2024). *Pemanfaatan Kahoot! ! Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Menambah Vocabulary di SMK Bina Profesi Pekanbaru Utilizing Kahoot! ! As a learning medium to increase student interest in adding vocabulary at the Pekanbaru Professional Devel. 1.*

Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.

<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April).

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Ulum, H. M. (2016). Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Buku Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas*, 7(1), 67.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot!! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wibowo, A. (2024). *Kemampuan Berpiki Kritis*.
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot! Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307. <https://Kahoot!.com/>.
- Zubaidah, S. (2018). Keterampilan Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Biologi*, June, 1–25.