

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Alfiani, A., Widayanti, M., & ... (2021). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. ... *Didaktis: Seminar Nasional ...*, 3, 89–90.
- Andajani, K. (2022). Modul Pembelajaran Berdiferensiasi. *Mata Kuliah Inti Seminar Pendidikan Profesi Guru*, 2.
- Anisa, N., Rahmat Saleh, A., Sudirman Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Biologi Universitas Negeri Makassar, A., & Biologi, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Majene. 5(2), 1048–1053.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>
- Elsa, D., Aminuyati, A., & Putri, A. E. (2022). Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pelajaran Sejarah Sman 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>
- Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*, hal. 6.
- Febriani Chandra, M., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>

- Ghiffari, T. N. A., & Ridwan, M. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 10(2), 73–79.
- Ginanjar, Eggi G. Bambang Darmawan., S. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219.
- Hendrizar, H. (2020). Masalah Minat Belajar Murid Sekolah Dasar Dan Solusinya. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 86–97. <https://doi.org/10.37301/jcp.v8i2.62>
- Humairoh. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 1, 1–12.
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.491>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- 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>
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–12.
- Khusnah, M., Tuken, R., & Lukman. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga Di. *Pinisi*, 1(2), 124–131.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). *Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar*. 1, 40–48.
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: a Comparative Study on the Implementation of E-Learning Application Toward Students' Motivation. *Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 2(2), 13–22.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). “Go kahoot!” Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, ICCE 2017 - Main Conference Proceedings, December*, 755–764.

- Mariani. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Jurusan Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Pekanbaru*. 9–42.
- Maulana, I., & Sidiq, H. Y. (2023). *Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang 1*. 4(1).
- Mirosunnaily, S., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 151. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53220>
- 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>
- Nasution, F. R., Tampubolon, B., & Adlika, N. M. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Secara Daring Di Sman 2 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3), 1–9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53144>
- NURHALIZA, N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Mipa Di Upt Sman 10 Sinjai*. <http://repository.iaimsinjai.ac.id/id/eprint/654/1/NURHALIZA.pdf>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4(2), 110–122.
- Putra, I. M. A. A. (2021). *Korelasi antara Minat Belajar dan Kepribadian dengan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri di kota Negara*. 5. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/7591>
- Rahma, R. N. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Etnocode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1*. 8.5.2017, 2003–2005. [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)



- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 127–132.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Setiawan, F., Febriyana, E., Dianti, E. F., & ... (2022). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Interaktif Terhadap Kemudahan Penggunaan dan Minat Belajar Siswa SMK Jurusan TKJ Se-Kecamatan Natar. *Jurnal Pendidikan ...*, 4(1), 1–9. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/article/view/23684>
- Simbolon, N. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep Belajar Mahasiswa Fkip Uhn. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 25(1), 55–61. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/viewFile/15533/12300>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (2nd ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Sumadi Suryabrata. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 180(979-421-104-4), 180.
- Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, & Laila Marhayati. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1935–1940. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>
- 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>

- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2022). Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 16–21.
- Vinayasari, N. M. (2021). *Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ssiwa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III Di SDN 173 Kertoharjo*. 26. [https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/169/Ni Made Vinayasari 4516103059.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/169/Ni%20Made%20Vinayasari%204516103059.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Wonomulyo, S. M. A. N. (2023). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Muhammad Kurniawan Universitas Negeri Makassar Mushawwir Taiyeb Universitas Negeri Makassar Arifah Novia Arifin Universitas Negeri Makassar \* Korepondensi : arifahnoviaarifin@unm.ac.id Pendahuluan*. 4(1), 9–22.
- Yulistian, Y., Bahrudin, F. A., & Lestari, R. Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Academy of Education Journal*, 14(2), 289–304. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1654>

