

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azan, M. Z. N., & Wong, S. Y. (2008). Game-based learning model for history courseware: A preliminary analysis. Proceedings - International Symposium on Information Technology 2008, ITSIM. Kuala Lumpur: IEEE. Doi: 10.1109/ITSIM.2008.4631565
- Baharuddin, M. R., Sukmawati, S., & Christy, C. (2021). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 90–101.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Burguillo, J. C. (2010). Using game theory and Competition-based Learning to stimulate student motivation and performance. *Computers & Education*, 55(2), 566–575. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.018>
- Darmawiguna, I. G. M., Satyadiputra, G. S., Pradnyana, G. A., & Pradnyana, I. M. A. (2019). Pelatihan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran dengan platform Kahoot bagi guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. Dalam *Prosiding SENADIMAS Ke-4* (hal. 967–972).
- Dienes, Zoltan P, 1973. *The Six Stages in The Process of Learning Mathematics*. Diterjemahkan oleh P. L. Seaborne. USA : NFER.
- Debi, R., & Widiyari, R. (2025). Pengaruh model Game-Based Learning berbantuan Kahoot! terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(4), 4244–4248.
- Dellos, R. (2015). *Kahoot! A digital game resource for learning*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.
- Deterding, S., O’Hara, K., Sicart, M., Dixon, D., & Nacke, L. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, May*, 2425–2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan digital game-based learning dengan media aplikasi Kahoot! untuk peningkatan interaksi pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150.
- Indriani, E., & Desyandri. (2023). Pengaruh game Kahoot! terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1083–1091. <https://doi.org/10.31004/basicedu>.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah Matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Kristanto, A. (2020). *Desain gamifikasi dalam pembelajaran: Konsep dan implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.

- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mahendra, I. G., & Ardwi, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis game digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 123–135.
- Maulidina, A. P. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408>
- Nugroho, R. Y. (2022). *Pengaruh pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai digital game-based learning pada mata pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang*. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*
- Qu, C., Wang, A. I., & Johnson, R. (2017). *Integrating images and YouTube videos into Kahoot! quizzes: Enhancing engagement through multimedia*. *Journal of Educational Technology & Education Practice*, 10(2), 135–146.
- Qasim, Kadir, & Awaludin. (2015). Deskripsi Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP Negeri Di Kabupaten Buton Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 3. Halaman 101
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari. (2017). Penggunaan Platform “kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 3b, Vol. 3
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69(January), 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). *Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis Game Based Learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siagian, Roida Eva Flora. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. Vol. 2, No. 2, Hal. 122- 131.
- Sofia Uli Niama, dkk. (2023). *Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi*, Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

- Sukada dkk. (2013). Kontribusi Minat Belajar, Motivasi Berprestasi dan Kecerdasan Logis Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Kintamani. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 4, Tahun 2013.
- Orton, Anthony. 1992. Learning Mathematics: Issues, Theory and Classroom Practice. New York: Norfolk.
- Pangesti, F. T. P. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi pada Pembelajaran Matematika dengan Soal HOTS. Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, 5(9), 566–575.
- Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). Penerapan Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Jurnal Pengembangan Pembelajaran dan Riset Fisika, 1(2), 76–83.

