

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Adri, R. F., Muhammadiyah, U., & Barat, S. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman. *XIV(01)*, 81–85.
- Ajija, S. R. (2011). Cara Cerdas Menguasai Eviews. In Salemba Empat.
- Alam, & Rudianto. (2016). Ekonomi untuk SMA Kelas XI (Vol. 2013, Issue January).
- Anhar, M. L. (2020). Media massa dalam pendidikan Indonesia. Universitas Kanjuruhan Malang, 1–5.
- Azhari, S. S., & Mustapa. (2021). Konsep Pend Islam Menurut Al Ghazali. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4, 271–278.
- Candiasa, I. M. (2014). Analisis Butir Disertai Aplikasi dengan SPSS,. In IKIP Negeri Singaraja.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Damayanti. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas X Smk Negeri 1 Busungbiu. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842>
- Dwi Laksana, Sigit, Eka Erliyantina, W., & Iman, N. (2020). Pengaruh Bimbinganbelajar Wali Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Arrisalah Slahung Ponorogo. *Journal on Islamic Education*, 4(1), 25–36.
- Dyanti, C. R., Rahmatan, H., Halim, A., Syukri, M., & Elisa, E. (2022). Effect of the Kahoot Application as a Learning Media on Students' Learning Outcomes on the Material of Wave Vibration. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(3), 1483–1488. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i3.1476>
- Ersandy. (2017). Efektivitas Metode Ceramah Dalam Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Fikih. *Etheses IAIN Kediri*.
- Farid, A. (2022). Apa Itu Website? Pengertian Website, Jenis, Manfaat Hingga Cara Membuatnya. <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-website/>
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate*.
- Guntoro. (2023). Apa itu Aplikasi Mobile ? Inilah Ulasan Lengkapnya.

- Hardianto. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *UNY Journal*.
- Hardianto. (2019). Media Pembelajaran Pada Agama Islam. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*, 3, 10–12.
- 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>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Hidayat, Z. (2019). Dampak Teknologi Digital Terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat. *Dampak Teknologi Digital Terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat Jurnal Komunikologi*, 13(September), 59.
- Hoffman, D. W. (n.d.). *Metodologi Penelitian*.
- Ibad, W. (2022a). Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar, Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Wasilatul Ibad IAI Al-Khoziny Sidoarjo Wasilatul Ibad Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Pre. 5, 54–72.
- Ibad, W. (2022b). Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Qudwatuna*.
- Idrus. (2019) *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Imarshan, I. (2021). Popularitas Podcast Sebagai Pilihan Sumber Informasi Bagi Masyarakat Sejak Pandemi Covid-19. *Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik Dan Komunikasi Bisnis*, 5(2), 213. <https://doi.org/10.24853/pk.5.2.213-221>
- Kemendikbudristek. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*.
- Khoiriyah, T. E., Hakim, H., & Aminudin, A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kontekstual di Sekolah Dasar Alam. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 62–71. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.147>
- Khoiriyati, T. (2019). Implementasi Media Digital “yukBlajar.com” dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada PAI dan Budi Pekerti Kelas 7C SMPI Al Azhar 13 Surabaya. 53(9), 8–24.
- Laksana, S D, Setyosari, P., Praherdhiono, H., Kuswandi, D., & Jannan, D. (2024). The Effect of the Use of Digital Gamification and Metacognitive Skills on Students’ Mathematics Solving Ability Pegem *Journal of Education and Instruction*, 14(3), 117–125. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.03.11>
- Laksana, Sigit Dwi, Ariyanto, A., Tajab, M., Syam, A. R., & Sumaryanti, L. (2024).

Comic Strip Media Assisted by Digital Gamification: Increasing Student Behavior Targets and User Engagement in the Learning Process. *E3S Web of Conferences*, 500. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202450005006>

- Lestari. (2020). Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Dakwah*, 1(21).
- Lukas, R. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Palangka Raya Pada Tahun Pelajaran 2020/2021. 1–7.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3(1), 101–109.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nasution, M. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 9–16.
- Nasution, M. A., & Harahap, N. (2023). Dampak Penggunaan Media Digital dalam Sikap Apatis Remaja di Kecamatan Sei Rampah. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 12(1), 88–95. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v12i1.17163>
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. 2, 77–95.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Pratiwi, R. A. (2019). Penerapan metode ceramah dan diskusi selama pembelajaran online. *Universitas Riau*, 1–8.
- Prenawa, W., Setiawati, N., & Lahirini, B. (2019). ... Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sman 1 *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 112.
- Purwanto, N. (2011). Psikologi Pendidikan. PT Remaja RosdaKarya.
- Putri, D. W. (2016). The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer--to--Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent Dhita Widya Putri STIKOM The London School of Public Relations – Jakarta. *Communicare Jurnal of Communication Studies*, 3(2), 59–71.
- Rafnis. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Universitas Negeri Padang*.
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran

- 2016/2017. Kode: Jurnal Bahasa, 7(1), 79–88.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Rahmi, N. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekanbaru.
- Redho Syam, Maryono, M., & Susanto, H. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 3(2), 106–115.
<https://doi.org/10.26555/jiei.v3i2.6720>
- Reflianto, S. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 2(6).
- Rohmah, F. (2022). Pengaruh Media kuis berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kota Madiun. *Umpo Repository*.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. *Erhaka Utama*.
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambi Bermainl. 2010.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar. *Jurnal Untirta*.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sari, P. D. (2020). The Use Of Kahoot! Media In Teaching Reading.
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Siswanto. (2015). Pendidikan Islam dalam Dialektika Kehidupan.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Alfabeta*, 1–11.
- Sumaryanti, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Keterampilan English Listening dengan Menggunakan Analisis STAR (Situation, Task Action, Result) (Issue January).
- Sumbawati, I. (2021). Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 46–50.

- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. 6(1), 47–50.
- Tajab, Susanto, H., Arif, Z., Muslich, A., Saputro, A. D., Laksana, S. D., & Arifin, J. (2021). Implementasi Media E-Comic Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Filosofi Sains Dan Islam Pada Seni Reyog Ponorogo. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 11(2), 88–99. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4321>
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Veronika., 2018. (2019). Studi Kasus Implementasi Konsep Digital Media dan Jurnalis Digital di NET. *Jurnal Komunikatif*, 7(1), 27–45. <https://doi.org/10.33508/jk.v7i1.1745>
- Yaniawati, P., Maat, S. M., Supianti, I. I., & Fisher, D. (2022). European Journal of Educational Research. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 69–81.