

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN GAMIFIKASI
BERBASIS MEDIA KAHOOT PADA PEMBELAJARAN
AKIDAH AKHLAK UNTUK SISWA KELAS V DI MIN 1
BOJONEGORO**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister
dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

**Robiatul Adawiyah
NIM. 02041020013**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robiatul Adawiyah

NIM : 02041020013

Program : Magister PGMI S-2

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Bojonegoro, 1 Juni 2022

Saya yang menyatakan



Robiatul Adawiyah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bajonegoro" yang ditulis oleh Robiatul Adawiyah ini telah disetujui pada tanggal 15 Juni 2022

Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Husbullah Huda, M. Ag
NIP. 197001072001121001



H. Mokhamad Saifudin, M. Ed, Ph. D
NIP. 197310131997031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang berjudul "Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro" yang ditulis oleh Robiatul Adawiyah ini telah disetujui pada tanggal 3 Juli 2022

Tim penguji:

1. Dr. Hisbullah Huda, M. Ag (Ketua)

:

2. H. Mokhammad Saifudin, M. Ed, Ph. D (Sekretaris)

:

3. Dr. Mukhlisah AM, M.Pd.

:

4. Dr. Sutini, M.Si

:

Surabaya, 3 Juli 2022


Prof. H. Muhammad Saifudin, S. Ag., M. A., Ph. D
NIP. 196004121994031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Robiatul Adawiyah
NIM : 02041020013
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana / Magister PGMI
E-mail address : robiatul.adawiyah19@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Gamifikasi Instrumen Penilaian Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Juni 2022

Penulis

(Robiatul Adawiyah)

ABSTRAK

Robiatul Adawiyah, 2022. Pengembangan Instrumen Penilaian Gamifikasi Berbasis Media Kahoot Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro. Tesis. Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Hisbullah Huda, M. Ag, H. Mokhammad Saifudin, M. Ed, Ph. D.

Kata Kunci: Pengembangan, Instrumen Penilaian, Gamifikasi, Kahoot, Pembelajaran Akidah Akhlak.

Instrumen penilaian yang digunakan di MIN 1 Bojonegoro ini masih menggunakan cara lama yakni metode *konvensional*, sehingga hasilnya kurang maksimal. Selain itu, keterbatasan media evaluasi yang digunakan serta kurangnya penguasaan digital pada setiap guru menjadi alasan untuk dikembangkannya instrumen penilaian, khususnya pada pembelajaran akidah akhlak kelas V. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *kahoot* dalam pengembangan instrumen penilaian gamifikasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* pada pembelajaran akidah akhlak dan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas media penilaian berbasis media *kahoot* untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, angket, dokumentasi, wawancara dan tes. Teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan deskriptif. Sedangkan, teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus *product moment* dari *karl pearson* untuk mencari validitas dan rumus *cronbach alpha* untuk mencari reliabilitas.

Hasil dari penelitian ini; 1) Pengembangan instrumen penilaian gamifikasi berbasis media *kahoot* ini untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak siswa kelas V di MIN 1 Bojonegoro. Produk pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan tahapan dari model ADDIE yang diantaranya; a) *analysis*, b) *design*, c) *development*, d) *implementation*, e) *evaluation*. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi para ahli produk ini masuk dalam kategori sangat layak. 2) Untuk validitas dan reliabilitas dari produk pengembangan ini dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0. Secara keseluruhan, validitas dari item butir soal pada uji coba tahap 1 dan 2 ini masuk pada kategori valid. Sedangkan, untuk reliabilitas butir soal pada uji coba tahap 1 dan 2 ini mendapat nilai *cronbach alpha* dikisaran angka mulai dari 0.702 - 0.714. Sehingga, untuk reliabilitas pada uji coba tahap 1 dan 2 ini dapat dikatakan *reliabel* karena lebih besar dari 0.70.

ABSTRACT

Robiatul Adawiyah, 2022. *Development of Gamification Assessment Instruments Based on Kahoot Media on Akidah Akhlak Learning for Class V Students at MIN 1 Bojonegoro. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya. Supervisor: Dr. Hizbullah Huda, M. Ag, H. Mokhammad Saifudin, M. Ed, Ph. D.*

Keywords: *Development, Gamification, Assessment Instruments, Kahoot, Akidah Akhlak Learning.*

The assessment instrument used at MIN 1 Bojonegoro is still using the old method, namely the conventional method, so the results are not optimal. In addition, the limitations of the evaluation media used and the lack of digital mastery of each teacher are the reasons for the development of assessment instruments, especially in learning aqidah morals for class V. In this study, researchers used kahoot media in developing gamification assessment instruments to measure the achievement of learning objectives for class students. V at MIN 1 Bojonegoro. The purpose of this study was to produce a gamification assessment instrument based on kahoot media in learning aqidah morals and to determine the validity and reliability of the kahoot media-based assessment media to measure the achievement of the learning objectives of Akidah Akhlak for fifth grade students at MIN 1 Bojonegoro.

This study uses research and development research using the ADDIE development model. Data collection techniques used in this study were observation, questionnaires, documentation, interviews and tests. The data analysis technique uses qualitative analysis techniques and quantitative data analysis. Quantitative data analysis technique using descriptive. Meanwhile, the quantitative analysis technique uses the product moment formula from Karl Pearson to find validity and the Cronbach alpha formula to find reliability.

The results of this study; 1) Development of the gamification assessment instrument based on the kahoot media to measure the achievement of the learning objectives of the fifth grade students' moral aqidah at MIN 1 Bojonegoro. This development product was developed using the stages of the ADDIE model which include; a) analysis, b) design, c) development, d) implementation, e) evaluation. Overall, based on the results of expert validation, this product is in the very feasible category. 2) For the validity and reliability of this development product, it was analyzed using the SPSS 16.0 application. Overall, the validity of the items in the test stages 1 and 2 is in the valid category. Meanwhile, for the reliability of the items in the trials in stages 1 and 2, the Cronbach alpha value is in the range of numbers ranging from 0.702 - 0.714. So, for the reliability in the trials of stages 1 and 2, it can be said to be reliable because it is greater than 0.70.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	15
C. Rumusan Masalah	16
D. Tujuan Penelitian.....	17
E. Kegunaan Penelitian	17
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	18
G. Penelitian Terdahulu	19

H. Sistematika Pembahasan	29
BAB II KAJIAN TEORI	32
A. Gamifikasi Dalam Penilaian (Gamification In Assessment)	32
B. Instrument Penilaian.....	48
C. Butir Soal	55
D. Media Kahoot.....	61
E. Mata Pelajaran Akidah Akhlak	86
F. Ketercapaian tujuan pembelajaran	79
BAB III METODE PENELITIAN	95
A. Jenis Penelitian.....	95
B. Prosedur Pengembangan	97
C. Uji coba produk.....	106
1. Desain Uji Coba.....	94
2. Subyek Uji Coba.....	95
3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	96
4. Jenis Data.....	96
5. Teknik Pengumpulan Data	110
6. Teknik Analisis Data	121
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	114
A. Profil Obyek Penelitian	114

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	117
1. Gamifikasi Instrumen Penilaian Sebaiknya Dikembangkan Dengan Media Kahoot Untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro	117
2. Validitas Dan Reliabilitas Media Penilaian Berbasis Media Kahoot Tersebut Untuk Mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V Di MIN 1 Bojonegoro.....	181
BAB V PENUTUP	187
A. Kesimpulan	187
B. Saran.....	188
DAFTAR PUSTAKA	190
RIWAYAT HIDUP	196
LAMPIRAN-LAMPIRAN	197

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi mata pelajaran akidah akhlak semester genap kelas V “Indahnya Akhlak Terpuji (Disiplin Dan Mandiri)”	78
Tabel 2.3 Parameter ketercapaian tujuan pembelajaran.....	81
Tabel 3.1 Aspek penilaian gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot digunakan saat wawancara kepala sekolah.....	99
Tabel 3.2 Aspek penilaian gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot digunakan saat wawancara guru mata pelajaran akidah akhlak	100
Tabel 3.3 Aspek media pada gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot untuk ahli media	101
Tabel 3.4 Aspek penilaian materi pada gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot untuk ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran akidah akhlak.....	102
Tabel 3.5 Aspek kevalidan pada gamifikasi instrumen penilaian berbasis media kahoot untuk guru dan siswa	102
Tabel 3.6 Skala tingkat koefisien.....	105
Tabel 3.7 Skala kriteria kesukaran	106
Tabel 3.8 Skala kriteria daya pembeda	107
Tabel 3.9 Skala tingkat koefisien	112
Tabel 3.10 Kriteria kelayakan untuk para ahli	113
Tabel 3.11 Skala kelayakan.....	113
Tabel 4.1 Kondisi sarana dan prasarana di MIN 1 Bojonegoro.....	116

Tabel 4.9 Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal uji coba tahap 1	162
Tabel 4.10 Hasil perhitungan daya beda butir soal uji coba tahap 1	164
Tabel 4.11 Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal uji coba tahap 2	165
Tabel 4.12 Hasil perhitungan daya beda butir soal uji coba tahap 2	166
Tabel 4.13 Hasil perhitungan angket respon guru	169
Tabel 4.14 Hasil perhitungan angket respon siswa	170
Tabel 4.15 Hasil perhitungan validitas butir soal uji coba tahap 1	181
Tabel 4.16 Hasil perhitungan reliabilitas butir soal uji coba tahap 1	183
Tabel 4.17 Hasil perhitungan validitas butir soal uji coba tahap 2	184
Tabel 4.18 Hasil perhitungan reliabilitas butir soal uji coba tahap 2	185



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Proses Pelaksanaan Gamifikasi Dalam Pendidikan.....	32
Bagan 2.2 Faktor-faktor Yang Perlu Diperhatikan Dalam Membuat Media Pembelajaran.....	62
Bagan 3.1 Konsep ADDIE.....	84
Bagan 3.2 Proses Tahap Pengembangan ADDIE.....	88
Bagan 3.3 Skema Langkah-Langkah Penelitian.....	93
Bagan 3.4 Desain uji coba produk.....	94
Bagan 4.1 Analisis Kebutuhan.....	120
Bagan 4.2 Analisis Kurikulum.....	121
Bagan 4.3 Analisis Karakteristik Siswa.....	123

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan awal pembuatan akun kahoot “create an account” pada produk awal	127
Gambar 4.2 Tampilan awal “choose your account type” pada produk awal	127
Gambar 4.3 Tampilan awal “describe your workplace” pada produk awal.....	128
Gambar 4.4 Tampilan awal “home Kahoot” pada produk awal	129
Gambar 4.5 Tampilan awal “kahoot summary” pada produk awal	130
Gambar 4.6 Tampilan awal “cover image” pada produk awal	130
Gambar 4.7 Tampilan awal “halaman membuat soal” pada produk awal	131
Gambar 4.8 Tampilan awal soal yang sudah jadi pada produk awal	132
Gambar 4.9 Tampilan awal pengisian “game pin” pada produk awal.....	133
Gambar 4.10 Tampilan awal pengisian “nickname” pada produk awal	133
Gambar 4.11 Tampilan jika siswa sudah berhasil masuk pada produk awal	134
Gambar 4.12 Tampilan layar peserta didik yang sudah berhasil masuk pada produk awal	134
Gambar 4.13 Tampilan contoh soal pada produk awal.....	135
Gambar 4.14 Tampilan contoh soal pada produk awal.....	136
Gambar 4.15 Tampilan fitur awal “jawaban siswa benar” pada produk awal	137
Gambar 4.16 Tampilan fitur awal “jawaban siswa salah” pada produk	

awal	138
Gambar 4.17 Tampilan fitur awal “skor nilai” pada produk awal	139
Gambar 4.18 Tampilan fitur awal “peringkat siswa” pada produk awal	140
Gambar 4.19 Tampilan fitur awal “difficult questions” pada produk awal	140
Gambar 4.20 Tampilan fitur awal “raport siswa” pada produk awal.....	141
Gambar 4.21 Tampilan fitur awal “hasil pekerjaan siswa” pada produk awal	141
Gambar 4.22 Tampilan cover sebelum direvisi	156
Gambar 4.23 Tampilan cover setelah direvisi.....	156
Gambar 4.24 Tampilan kahoot summary sebelum direvisi	157
Gambar 4.25 Tampilan Kahoot summary setelah direvisi.....	157
Gambar 4.26 Tampilan soal nomor 2 sebelum direvisi	158
Gambar 4.27 Tampilan soal nomor 2 setelah direvisi.....	159
Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 9 sebelum direvisi	159
Gambar 4.29 Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 9 setelah direvisi.....	160
Gambar 4.30 Tampilan soal nomor 10 sebelum direvisi	160
Gambar 4.31 Tampilan soal nomor 10 setelah direvisi.....	161
Gambar 4.32 Tampilan awal “log in” pada produk akhir	172
Gambar 4.33 Gambar 4.32 Tampilan awal “home” pada produk akhir.....	172
Gambar 4.34 Tampilan awal “my kahoot” pada produk akhir	173
Gambar 4.35 Tampilan awal “cover” pada produk akhir	173
Gambar 4.36 Tampilan awal “kahoot summary” pada produk akhir	174
Gambar 4.37 Tampilan contoh soal nomor 1 pada produk akhir.....	174

Gambar 4.38 Tampilan contoh soal nomor 2 pada produk akhir.....	175
Gambar 4.39 Tampilan fitur “jawaban siswa benar”pada produk akhir	176
Gambar 4.40 Tampilan fitur “jawaban siswa salah”pada produk akhir.....	177
Gambar 4.41 Tampilan akhir “skor nilai”pada produk akhir.....	178
Gambar 4.42 Tampilan akhir “peringkat siswa” pada produk akhir.....	179
Gambar 4.43 Tampilan akhir “difficult questions” pada produk akhir.....	179
Gambar 4.44 Tampilan akhir “raport siswa” pada produk akhir	180
Gambar 4.45 Tampilan akhir “hasil pekerjaan siswa”pada produk akhir.....	180



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi 2013*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)
- Alfansyur, Andarusni and Mariyani Mariyani, “Pemanfaatan Media Berbasis Ict ‘Kahoot’ Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 2 (2019)
- Akdon Dan Ridwan, *Aplikasi Statistika Dan Metode Penelitian Untuk Administrasi Dan Manajemen*, (Bandung: Dewa Ruci, 2011)
- “Arti Kata Instrumen - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” accessed December 7, 2021, <https://kbbi.web.id/instrumen>.
- Azhar, Imam. *Metode Penelitian dan Analisis Data*, (Yogyakarta: Insyira, 2016)
- Azzah, R.A, Dkk., *Analisis Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Dalam Penyelesaian Soal Matematika*. Vol. 8, No. 02 (September, 2021)
- A Purba, Ramen. *Teknologi Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Ayu Astiti, Kadek. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2017)
- Arikunto, Suharsimi. “*Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*,” Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016)
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*,” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019)
- Bangkit Sitorus, Meyhart. “*Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik Dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Kedepan*,” studi literatur- Tugas seminar 1 pascasarjana teknik elektro Universitas Gadjah Mada (2016): 8.
- Brigg, Lislle. *Instructional Design and Applications*, (Englewood, NJ: Educational Technology Publication, Inc, 1979)
- Cepu Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kemenag RI, 2012)

- Desi Setiawati, Hayyu. Sihkabuden, and Eka Pramono Adi, “Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2019)
- Dafit Pitoyo, Muhammad, Sumardi, & Abdul Asib, *Gamification-Based Assessment: The Washback Effect Of Quizizz On Students’ Learning In Higher Education, International Journal Of Language Education*, Vol. 4 No.1, March 2020
- Dewi Amaliah Nafiati, *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorikhumanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21. No. 2. (2021)
- Daryanes, Febblina and Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020)
- Eka Putri, Astrini. *Model Penilaian Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Sejarah*, (Klaten: Lakeisha, 2021)
- Fanani, Ahmad. *Proses Dan Kebermanfaatan Analisis Tujuan Pembelajaran, Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke – III*,
- Faradillah, Ayu. *Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Diskusi Dan Simulasi*, (Jakarta: uhamka press, 2020)
- Fadlurrohim, Ishak., et al., “Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0,” *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, Vol. 2, No. 2 (Desember, 2019)
- Fathurrohman, Muhammad. *Belajar Dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi Dan Teori Pembelajaran*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017)
- Fika Amalia, Nunung and Endang Susilaningsih, “Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Asam Basa,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2014)
- Fitriati, Ita., Dkk., *Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy Dan Quizizz Pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima*, *Jmm* (Jurnal Masyarakat Mandiri), Vol. 5, No. 6, Desember 2021
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining gamification: a service marketing perspective*. *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*, MindTrek, (2012)
- Haryati, Mimin. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007)

- Harlina binti Ishak, Z. M. N. & A. A. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Prosiding Seminar Serantau Ke-8 (2017).
- Handrianus Pranatawijaya, Viktor., dkk, *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. No. 2, Vol.5,th. 2019
- Harnani, Sri. *Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*, Artikel, Cilegon : BDK Jakarta Kementerian Agama RI, (7 Juli 2020)
- Iskandar, “*Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial: (Kuantitatif Dan Kualitatif)*,” (Jakarta : GP Press, 2008)
- Jusuf, Heni. “*Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*”, Jurnal TICOM Vol. 5 No.1, (2016)
- Jumila Jumila et al., “*Analisis Literasi Digital (ICT) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid*,” *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia* 8, no. 2 (2018)
- Jannah and Pahlevi, “*Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi ‘ Kahoot !’ Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran.*”
- Kartowagiran, Badrun. *Penulisan Butir Soal*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)
- Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010)
- Maknuni, Jauhari. “*Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19)*,” *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, Vol. 02, No. 02 (September, 2020)
- M. Miftah, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsan Vol. 1, No. 2, (Desember 2013)
- Nafiati, Amaliah, Dewi. *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorikhumanika*, *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21. No. 2. (2021)
- Nuriyah, Nunung. *Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori*, Jurnal Edueksos, Vol. III, No. 1, (Januari-Juni 2014)

- Po Abas Sunarya et al., *“Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran,” Edutech 18, no. 1 (2019)*
- Prambayun, Arif And Farozi, Mohamad. *“Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Siswa Dalam Belajar,” Semnasteknomedia Online 3, No. 1 (2015)*
- Rofiarti, Fitri & Anisa Yunita Sari, *“TIK UNTUK AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak”*, PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini. (2017).
- Safrit, M.J And Wood, T.M, *Measurement Concepts In Physical Education And Exercise Science*, (Campaign: Human Kinectics, 1989)
- Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar Dan Umpan Balik*, (Jakarta: Pt. Grasindo, 1991)
- Setiani, Nurul. Rizky and Dani Firmansyah, *“Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math : Aritgeo Saat Pandemi Covid-19,” Pythagoras 10, no. 1 (2021)*
- Supriatini, Refson, and Mustofa, *“Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII,” Jurnal Bindo Sastra 4, no. 1 (2020)*
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016)
- Syamsuddin, Abin. *Pedoman Studi Psikologi Kepribadian*, (Bandung : IKIP Bandung, 1990)
- Wardana, Serly & Endra Murti Sagoro, *“Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar”*, Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akutansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019, Vol. XII, No. 2, (2019).