

DAFTAR PUSTAKA

- Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pai dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up dan Kahoot*. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4(1).
- Hasmawati, And Ahamd Mukhtar. “*Assesmen Dalam Kurikulum Merdeka Perspektif Pendidikan Agama Islam*”. *Indonesia Jurnal Inovation Multidispliner Research*, 1.3 (2023): 197-211.
- Aslihah, Enung Nugraha, Dan Fitri Hilmiyati. “*Pengembangan Assesmen Diagnostik Kognitif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*.” *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam* (2023): 496-502.
- Yogi anggraena, Nisa falecia(2022), *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah*. Badan standar kurikulum dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi RI. 26-29
- Marisa, Fitri. “*Gamifikasi (Gamification) konsep dan penerapan*.” *JOINTECS (Journal of information technology and computer science)* 5.3 (2020): 219-228
- Jamar annasaii, Mohd aderi(2020).” *Gamifikasi aplikasi kahoot dalam pembelajaran dan pemudahcaraan(pdpc) pendidikan islam*.” Seminar antar bangsa isu-isu pendidikan (ISPEN).
- Dra. Nurul hidayah,(2019)” *Buku siswa akidah akhlak Madrasah Aliyah kelas X*.” Kementrian agama republik indonesia: direktorat KSKK Madrasah direktoat jendral pendidikan agama islam.”21-32.
- Ulfa Riya.2021. *Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan* hal 37-38.
- Sugiyono.2019. *metode penelitian pendidikan: kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan Penelitian pendidikan* (bandung: alfabeta). Hal 167-172.
- Maziyyah, S. A. (2021). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (digital game based learning) jenis aplikasi Kahoot terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VII pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.

- Saadah, M., Jannah, M., Ramandhika, R. D., Adila, N. S., & Rahmayati, G. T. (2023). *Penerapan Model Instructional Games dengan Platform Kahoot! Sebagai Alat Penilaian untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(3)
- Azizah, E. (2023). *Pengembangan Asesmen Berbasis HOTS menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi)*.
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). *Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis HOTS DI Sekolah Dasar*. JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar), 6(1)
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 3(2),
- Rafnis R, (2019), *pemanfaatan platform kahoot sebagai media pembelajaran interaktif*, E-Tech : Jurnal ilmiah teknologi pendidikan, 6(2).
- Sugiyono, *metode penelitian pendidikan: kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*, (Bandung: Alfa Beta, 2019).167
- Witriani Skripsi. (n.d.) (2023). *pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz pada mata pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VII di sekolah menengah pertama negeri 5 palopo*. Institut agama islam negeri palopo:hlmn 45-48
- Nuriyah s, Anisah,G & Khoiriyah, S.(2023). *pengembangan e-modul pendidikan agama islam dan budi pekerti materi menghindari pergaulan bebas berbasis karakter pelajar pancasila akhlak mulia fase e menggunakan aplikasi flip pdf profesional di SMAN 1 Rengel Tuban*. Jurnal AL ulya Pendidikan islam. DOI:<https://doi.org/10.32665/alulya.v8i2.20>
- Agustin R.D, Purwarianti, A., Surendro, K., dan Suwardi, I.S (2014). *Kajian Teori Flow Sebagai Sumber Motivasi Belajar di Serious Game*. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2014, 1, 1848-18554*
- Muhammad Latif& Fadriati,(2023). *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-qur'anHadis*, Jurnal review pendidikan dan pengajaran. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>