

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mujib, J. M. (2002). *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. PT Grafindo Persada.
- AECT. (1977). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Rajawali.
- AECT Task Force on Definition and Terminology. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Association for Educational Communications and Technology (AECT).
- Arikunto, S. (2000). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi). PT. Rineka Cipta.
- Arkaf, Y. M., & S, A. (2026). Perbedaan Penerapan Media Evaluasi Quizalize dan Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran DDPK Kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Painan). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 3842–3849. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.36676>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asmelia, S. P., & Fitria, Y. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 76. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10573>
- Atmojo, I. R. W. , C. M. , M. M. , A. F. P. , A. R. , & S. D. Y. (2013). *Assessment kognitif pada kelas digital dalam pembelajaran abad 21*. CV. Pajang Putra Wijaya.
- Bahri, S. (2016). *Pengantar Akuntansi, Berdasarkan SAK ETAP dan IFRS* (1st ed.). Andi, Anggota IKAPI.
- Bernardin and Russel. (1993). *Human Resource Management* (International). Prentice Hall, International Editions Upper Saddle River.
- Bhegawati, D. A. S., & Ni Nyoman Ari Novarini. (2021). Pengaruh Etika Kepemimpinan, Fungsi Badan Pengawas, Tingkat Pemahaman Akuntansi Terhadap Kualitas Pelaporan Keuangan Lpd Di Kota Denpasar. *Jurnal Bisnis Terapan*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.24123/jbt.v5i1.4062>
- Christiani, N. , dkk. (2019). *Modul teknologi pembelajaran: Kahoot* (5th ed.). CV Jejak.

- Criticos. (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology* (T. , & E. D. P. (Eds.) Plomp, Ed.; 2nd edition). Elsevier Science, Inc.
- Danira Akkrani, D., & Feriyanto, O. (2025). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Akuntansi di Universitas Teknologi Digital. *Komika45: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, 1246–1262. <https://doi.org/10.30640/ekonomika45.v12i2.4590>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 3, Number 2). <https://kahoot.com/>
- Departemen Pendidikan. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Balai Pustaka.
- Devania Mita Sari. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII C MTsN 1 Tuban. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 338–351. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i6.1698>
- Dian Setyo Nugroho. (2021). Using Kahoot! Improving seventh-graders' reading comprehension skills of SMPN 2 Tegalrejo. *Journal of English Language and Pedagogy*, 4(1), 89–95. <https://doi.org/10.36597/jelp.v4i1.10997>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran (Cetakan Kelima)*. Rineka Cipta.
- Dorney, Z. , & O. I. (1998). *Motivation in Action: A Process Model of L2 Motivation* (Vol. 4). Thames Valley University.
- Ely Suhayati, S. D. A. (2009). *Akuntansi Keuangan. Edisi Pertama* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Evaalfasalni H, E., & Supriyadi, S. (2023). The Influence of Kahoot and Conventional Technology-Based Learning Media on Learning Outcomes in Accounting Practicum. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1838–1842. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1542>
- Faiz Zamzami & Nabella Duta Nusa. (2016). *Akuntansi Pengantar 1*. Gadjah Mada University Press.
- Fajri, G., Priyono, P., & Kusumohadi, C. S. (2021). Mengembangkan Media Pembelajaran: Analisis Kebutuhan Pada Materi Exterior Light System. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 365–371. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.652>

- Fathan, A., Yuliany, N., Hasrianti, A., Matematika, P., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., & Tarbiyah dan Keguruan, F. (2024). Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1853–1864.
<https://doi.org/10.31004/CENDEKIA.V8I2.2875>
- Ghawail, E. A. Al, & Yahia, S. Ben. (2022). Using the E-Learning Gamification Tool Kahoot! to Learn Chemistry Principles in the Classroom. *Procedia Computer Science*, 207, 2667–2676.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.325>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* 25. . Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goddard, A. (2021). Accountability and accounting in the NGO field comprising the UK and Africa – A Bordieusian analysis. *Critical Perspectives on Accounting*, 78, 102200.
<https://doi.org/10.1016/j.cpa.2020.102200>
- Hafsah, H., Hanum, Z., Saragih, F., & Ningsih, R. W. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Akuntansi FEB UMSU. *Owner*, 7(1), 312–321.
<https://doi.org/10.33395/owner.v7i1.1260>
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*,. Bumi Aksara.
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa The Role of Kahoot Educational Game in Increasing Student Motivation to Learn. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>
- Heinich, R. , et al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Heni, P. (2020). *Pemberian Tes Akhir dengan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Sejarah*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa : Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
<https://doi.org/10.21070/PEDAGOGIA.V8I1.1866>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). 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. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Jaya, D. J., Saputra, T. W., Sudira, P., Triyono, M. B., Sutarto, S., Arifah, S., Rahmah, N. L., Yusuf, A. M., & Diella, S. K. (2024). Komparasi Keterserapan Kerja Lulusan SMK Kompetensi Keahlian TGB di DIY. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 10(1), 38. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v10i1.94394>
- Karima, A., Utami, Z., Hamdun, D., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Kunci, K., Kahoot, A., & Arab, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31. <https://doi.org/10.14421/EDULAB.2020.51-02>
- Kasmadi dan Nia Siti Sunariah. (2016). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Laia, H. (2025). *Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Konsep Dasar Akuntansi (Studi Empiris Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Hkbp Nommensen)*. Universitas HKBP.
- Latuheru, John. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Depdikbud.
- Lee, W. W. , & O. D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, and Performance-Based Solutions*. Jossey-Bass.
- Lestari Aritonang, S., & Poniman. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Spiritual Dan Sosial Mahasiswa Akuntansi Terhadap Pemahaman Akuntansi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 2023(23), 789–805. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10416802>
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022a). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 3(1), 39–52. <https://doi.org/10.51672/JBPI.V4I1.73>
- Lubis, I. S., & Ulfah, S. (2024). The implementation of Kahoot! based assessment and its impact on students' motivation in learning mathematics. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 11(2), 106–115. <https://doi.org/10.17977/UM031V11I22024P106>

- Mahmudi. (2010). *Analisis Laporan Keuangan Pemerintah Daerah. Edisi Kedua*. UPP STIM YKPN.
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Muaddab, H. (2025). Implementasi Quizziz dan Youtube Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Akuntansi Keuangan dalam kegiatan PKL Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 12(2), 106–114. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/57977>
- Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i2.2869>
- Nurlaili, F., Hartika, N., & Handayani, T. S. (2020). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 3(2), 187–203. <https://doi.org/10.47080/progress.v3i2.941>
- Nurwendari, W., Sriwedari, T., & Herliani, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis game edukasi. *Jurnal Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia UNIMED*, 8(2).
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1 Februari), 643–650. <https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Pujiwati, H. (2020). Pemberian Tes Akhir dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. *Edutech : Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.17509/e.v1i1.20867>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I6.4382>
- Rahardjo, M. D. (1974). *Pesantren dan Pembaharuan*. LP3 ES.
- Riwanto, M. A., Nur Kharisma, L., Wulandari, M. P., Budiarti, W. N., Dwiyantri, A. N., Winandika, G., & Umayah, U. (2024). Analisis

- Pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PGSD*, 5(1), 7. <https://seminar.ustjogja.ac.id>
- Sanjaya, W. (2008a). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2008b). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sartika, Y. (2015). *Ragam media pembelajaran adaptif untuk anak berkebutuhan khusus*. Familia.
- Schramm, W. (1977). *Big Media Little Media*. Sage Publication, Beverly Hills.
- Seels, B. & R. C. (1994). *eknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasan-nya*. Terjemahan Yusufhadi Miarso dkk. . Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Seli, A. (2019). *Pemahaman Masyarakat Kota Bengkulu Terhadap Fungsi Dan Tugas Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Dalam Pengawasan Dan Perlindungan Konsumen*.
- Siegel, S. , & C. N. J. (1988). *Nonparametric Statistics for the Behavioral Sciences (2nd ed.)* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Soemanto, W. (2006). *Psikologi Pendidikan* . PT Asdi Mahasatya.
- Stanton Koko, M., Lee Christensen, T., & Méservie Montécálvo, M. (2025). Engaging, Motivating, and Strengthening Learning Preferences with Kahoot! in Higher Education. *HETS Online Journal*, 16(1).
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Sumarsono. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro* (1st ed., Vol. 9). Deepublish.
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.59584/JUNDIKMA.V2I2.23>

- Supriyadi, F., & Ismiyanti, Y. (2026). Pengaruh game-based learning berbantuan kahoot terhadap higher order thinking skills materi bangun datar kelas III SD. *Community Empowerment Journal*, 4(1), 117–126. <https://doi.org/10.61251/cej.v4i1.373>
- Susilawati, E., Ardiansyah, N., Arifin, S., Lesmi, K., Ariati, C., Fajar, A., Setiawati, E., Fakhrunnisaa, N., Umam, H., Murtanti Putri, D., Kurnia, A., & Triono, W. (2023). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN* (A. Masruroh, Ed.). Widina Bhakti Persada. www.freepik.com
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu.
- Tarigan, M. C., Wayan, N., & Santi, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 2599–1426. <https://doi.org/10.23887/jipe.v16i2>
- Trini, P. , & P. I. (2005). *Media sederhana*. PAU Dirjen Dikti Depdiknas.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wi, P., & Susanti, M. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Akuntansi (Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Buddhi Dharma Tangerang)*.
- Windi Prihatini, N., Maria Dewi, S., Nur, Y. D., Guru Sekolah Dasar, P., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 4).
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>