

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Abdullah, Shodiq. *Evaluasi Pembelajaran*. Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012.
- Affandi, Akhmad. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Cirebon: Cv. Elsi Pro, 2016.
- Ajun Purwanto, Wiwik Cahyaningrum. "Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap" 01, no. 01 (2021): 1–9.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*. 2, no. 1 (2019): 586–95.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007.
- Damayanti, Nadhira Aisyah, and Retno Mustika Dewi. "EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa" 3, no. 4 (2021): 1647–59.
- Darmawan, Akhmad. "Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi." *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>.
- Dewi, Ni G A A Lismanteri, Lulup Endah Tripalupi, and Made Artana. "Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja." *Tesis*, 2015, 1.
- Dimas Virgiawan, M, Sri Marlina, and Program Studi Pendidikan Matematika. "Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika." *Journal Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2018): 29–42.
- Erlinasari, Esti. *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makasar Pada Materi Virus*. Vol. 2507, 2020.
- Fatmawati. *Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik*, 2021.
- Hamzah, Syeh Hawib. "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik." *Dinamika Ilmu* 12, no. 1 (2012): 1–22.

- Haristo Rahman, Muhammad. "Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum Smk Teknik Konstruksi Dan Properti." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1 (2020): 53. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>.
- Hartanti, Dwi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, no. September (2019): 78–85.
- Ikhwan, Munirul, Agus Suyatna, and Feriansyah Sesunan. "Pengembangan Kuis Interaktif Tipe Fill In The Blank Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 3, no. 1 (2015): 27–36.
- Ilmiah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (2021): 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.
- Intan Wahyu Pinanti. "Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer Kelas X Di SMA Negeri 4 Magelang Tahun 2020," 2020, 201.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Jihad, Abdul Haris dan Asep. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Kalsum Nasution, Mardiah. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.
- Karo-Karo, Irsan Rasyid. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Manfaat Media Dalam Pembelajaran* vol.7 no.1 (2018): 91–96.
- M. Rohwati. "Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, no. 1 (2012): 75–81.
- Magdalena, Ina, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39.
- Matematika, Wahana, Jurnal Matematika, Vol No, Wiwik Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin, Dian Septi, Nur Afifah, Tomi Listiawan, Wahana Matematika, and Jurnal Matematika. "Peranan Game Edukasi Kahoot ! Dalam Menunjang

- Pembelajaran Matematika” 15, no. 1 (2021): 46–57.
- Muhammad, Yogga Mar. “Implementation of Kahoot Application To Improving Of.” *Journal Civics & Social Studies* 2, no. 1 (2018): 75–92.
- Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma. “Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.” *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa* 9, no. 1 (2018).
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.” *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan* 3, no. 2 (2019): 64–72.
- Nurhidayati, Aryanti, and Ernawati Sri Sunarsih. “Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 6, no. 2 (2013): 112–16. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12614>.
- Nurwati, Andi. “Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa.” *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2014): 385–400. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.781>.
- Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. “Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 2019, 1–7.
- Sardiman A, M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007.
- Saufi, Indra Arif Maulana, and M A Rizka. “Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 1 (2021): 55. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>.
- Setiawati, Hayyu Desi. *Pengaruh Media Game Edukasi KAHOOT! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar.*, 2018.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1995.

- Sudijono, Annas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Sumarsono. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! Dengan Combro*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Sungkono. "Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2008.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet. XIII, 2014.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>.
- Teni Nurrita. "Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat* 03, no. 01 (2018): 171.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Vega Clarisa, Cyntia. "Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Di MTS Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung," 2021.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.