

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Muchlis, and dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2018.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quiziz terhadap Hasil Belajar Teknologi Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.” *Jurnal Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 261–72.
- Darmawan, Akhmad. “Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi.” *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1 (2) (2020): 91–99.
- Dimiyati, Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Dr. Rusman, M. Pd. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta, 2014.
- Hamalik, Oemar. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008.
- . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
<https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html>.
- Ilmiyah, N H., and M S. Sumbawati. “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (2021): 46–50.
- Jamaludin, Didi Nur. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. Kudus: Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2021.
- Kusuma, Gres Dyah. “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Imiah Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2018): 24.
- Lime. “Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Linguistics* 3, no. 2 (2018).

- <https://doi.org/10.18041/2382-%0A3240/saber.2010v5n1.2536>.
- Luthfi, Zaky Farid, and Atri Waldi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2018).
- Marzuki, Agustina, Dkk. *Praktikum Statistik*. Ndari Pang. Malang: Ahlimedia Press, 2020.
- Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur Rusydhah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Press, 2015.
- Mukhid, Abdul. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021.
- Mulyowati, Denik. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sukowono Jember." *Repository Universitas Jember*, 2013.
- Noviyanto, Fiftin. "Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif." *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan* 2, no. 1 (2008).
- Nuryanto, Apri. *Media Pembelajaran*, 2010.
- Perdana, Echo. *Olah Data Skripsi Dengan SPSS 22*. Lab Kom Manajemen Fe Ubb, 2016.
- Perdana, Saragi, and Aribowo. "Students Perception Of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (n.d.): 290–306.
- Prasetyo, Maksimilianus Eko. "Penerapan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division Berbantu Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2019, 21.
- Priyatno. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom, 2010.
- Putrawangsa, Susilahudin, and Uswatun Hasanah. "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0." *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 42–54.
- Putri, E, and R Asrori. "Pemanfaatan Digital Game Base Learning dengan Media Aplikasi Kahoot.It untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran." *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 16, no. 2 (2019): 141–50.
- Rofiyanti, F. "Tik Untuk Aud : Penggunaan Platform 'Kahoot!' dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif

- Anak.” *Jurnal Pedagogi* 3, no. 3B (2017).
- Rusniati. “Pendidikan Nasional dan Tantangan Globalisasi: Kajian Kritis terhadap Pemikiran A. Malik Fajar.” *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 16, no. 1 (2015): 105–28. <https://media.neliti.com/media/publications/136840-ID-pondidikan-nasional-dan-tantangan-global.pdf>.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Sartika, and Octafianti. “Pemanfaatan Kahoot untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.” *Journal On Education* 1, no. 3 (n.d.): 373–85.
- Sayidah, Rahma Diana. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul.” *Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2022.
- Sholihah, Nur Fathriyah Putri. “Pengaruh Peserta Didik pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot terhadap Keaktifan Belajar Kelas XII-IPS di SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020.” *Institutional Repositories & Scientific Journals*, 2020.
- Sibermen, Melvin L. *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*. Bandung: Nusua Media, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Sutopo. Bandung: Alfabeta, Revisi 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sumarsono. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! Dengan Combroweb*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Supa’at, Rif’atul Fitri, Erlia Narulita, and Kanoklada. “Digital Learning Implementation Using Kahoot Application on Biotechnology of Plant in Mattayom 1.” *Bioedukasi XVI* 2 (2018): 108–12.
- Syah. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008.

- T, Sihaloho, Sitompul H, and Appulembang D. "Peran Guru Kristen dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Kristen." *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3, no. 2 (2020): 200–215.
- Tembang, Yonarlianto, Ratna Purwanty, and Agus Kichi Hermansyah. "Implementasi Model Think Pair Share Berbantuan Media Kahoot It Meningkatkan Keaktifan Berdiskusi Mahasiswa." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 10, no. 1 (2020): 22. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5368>.
- "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," 2003.
- Wardana, Serly, and Endra Murti Sagoro. "Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 2 (2019): 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>.
- Wibowo, Nugroho. "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri I Saptosari." *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1, no. 2 (2016): 128–39.
- Zaini, Hisyam, Bermawi Munthe, and Sekar Ayu Aryani. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani, 2008.